

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
SUB TEMA PENTINGNYA MENJAGA ASUPAN MAKANAN
SEHAT BERBASIS *ADOBE FLASH* DI KELAS V MIN 3
KOTAWARINGIN BARAT**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

WAHYU SANTOSA
NIM: 1501170016

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TAHUN 2019 M/1441 H**

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
TEMATIK SUB TEMA PENTINGNYA MENJAGA
ASUPAN MAKANAN SEHAT BERBASIS *ADOBE
FLASH* DI KELAS V MIN 3 KOTAWARINGIN
BARAT**

NAMA : WAHYU SANTOSA
NIM : 1501170016
FAKULTAS : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN : TARBIYAH
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JENJANG : STRATA SATU (S-1)

Palangka Raya, 29 September 2019

Menyetujui,

Pembimbing I,

Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M. Pd
NIP. 19671003 199303 2 001

Pembimbing II,

Asnawati, M. Pd
NIP. 19750818 200003 2 003

Mengetahui,

Wakil Dekan
Bidang Akademik

Dr. Nurul Wahdah, M. Pd
NIP. 19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan
Tarbiyah

Sri Hidayati, S. Ag. MA
NIP. 19720929 199803 2 002

NOTA DINAS

Hal : **Mohon Diujikan Skripsi**
Saudara Wahyu Santosa

Palangka Raya, 29 September 2019

Kepada

Yth. **Ketua Jurusan Tarbiyah**
FTIK IAIN Palangka Raya

Di-

Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

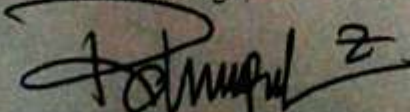
Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa Skripsi Sudara:

Nama : Wahyu Santosa
NIM : 1501170016
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
TEMATIK SUB TEMA PENTINGNYA MENJAGA
ASUPAN MAKANAN SEHAT BERBASIS ADOBE
FLASH DI KELAS V MIN 3 KOTAWARINGIN BARAT**


Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I,


Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd.
NIP. 19671003 199303 2 001

Pembimbing II,


Asmawati, M.Pd
NIP. 19750818 200003 2 003

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Sub Tema Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat Berbasis *Adobe Flash* di Kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat

Nama : Wahyu Santosa

NIM : 1501170016

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah Diujikan Dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Pada

Pada Hari : Sabtu
Tanggal : 19 Oktober 2019 M / 20 Safar 1441 H

TIM PENGUJI

1. Drs. Asmail Azmi, M.Fil.I
(Ketua / Penguji)
2. Jasiah, M.Pd
(Penguji Utama)
3. Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
(Penguji)
4. Asmawati, M.Pd
(Sekretaris/Penguji)



Handwritten signatures of the examiners: Asmail Azmi, Jasiah, Rodhatul Jennah, and Asmawati.

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya



Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 196003199303 2 001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK SUB TEMA
PENTINGNYA MENJAGA ASUPAN MAKANAN SEHAT BERBASIS
ADOBE FLASH DI KELAS V MIN 3 KOTAWARINGIN BARAT**

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini yaitu, Tuntutan era global untuk berfikir berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, kurangnya minat belajar siswa dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan. Melihat dari permasalahan tersebut, maka perlu adanya tambahan media yang sesuai dengan materi. Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran tematik sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat berbasis *adobe flash* di kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran tematik. Bertujuan mendeskripsikan tahap-tahap pengembangan produk media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* dan mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash*.

Tahap penelitian menggunakan model ADDIE, yaitu: *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan angket (ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan besar). Data dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi menyebutkan bahwa jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh 146 Kriteria "Sangat Baik" dan jumlah presentase kelayakannya 97,33% kriteria "Sangat Layak". Penilaian ahli media diperoleh 71 kriteria "Sangat Baik" dan jumlah presentase kelayakannya 88,75% kriteria "Sangat Layak". Tanggapan siswa berdasarkan uji coba kelompok kecil presentase diperoleh 79,05% kriteria "Layak" dan rerata skor 28,33 Kriteria "Baik". Berdasarkan uji coba kelompok besar presentase diperoleh 87,28% kriteria "Sangat Layak" dan rerata 30,55 kriteria "Sangat Baik". Sehingga dapat dinyatakan peserta didik merasa senang mengikuti pembelajaran tema 3 sub tema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat pada pembelajaran 2 menggunakan media pembelajaran tematik berbasis *Adobe flash*.

Kata Kunci : Pengembangan, Media pembelajaran tematik, Kelas V MIN

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA SUB TEMA TEMATIK
IMPORTANCE OF KEEPING HEALTHY FOOD INTAKE ADOBE
FLASH BASED IN CLASS V MIN 3 WEST KOTAWARINGIN**

ABSTRACT

The background of this research is, the demands of the global era for think based science and technology based, lack of student learning and limited learning media used. Looking at the problems, it is necessary to have additional media that fits the material. The formulation of the problem of this research is (1) How the media development of the sub-theme of thematic learning the importance of maintaining healthy food intake based on Adobe Flash in class V MIN 2 West Kotawaringin (2) How to media feasibility of thematic learning. Aims to describe the development stages of Adobe flash based thematic learning media products and describe the feasibility of Adobe Flash-Based thematic learning.

The research stage is using ADDIE model, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. The analysis in this study used qualitative and quantitative analysis. The instruments used in this study are observations, documentation and polls (material experts, media experts, small and large group trials). Data from observations and documentation are analyzed in a qualitative descriptive, while data obtained from polls is analyzed in a quantitative descriptive.

The results showed that the media developed was qualified to be used as a learning medium. Based on material experts' assessment, the number of scoring results gained from 146 "excellent" criteria and a percentage of its volume of 97.33% of the criteria "very decent". A media expert assessment obtained 71 "excellent" criteria and a percentage of its volume of 88.75% of "very decent" criteria. Student responses based on a small group trial of the percentage gained 79.05% of the criteria "eligible" and the average score of 28.33 "good" criteria. Based on a large group trial the percentage gained 87.28% of the criteria "very decent" and the average 30.55 criterion "excellent". So it can be expressed learners feel happy to follow the Learning Theme 3 Sub Theme 3 The importance of maintaining healthy food intake in learning 2 using a thematic learning media based on Adobe Flash.

Keywords : Development, thematic learning Media, class V MIN

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK SUB TEMA PENTINGNYA MENJAGA ASUPAN MAKANAN SEHAT BERBASIS ADOBE FLASH DI KELAS V MIN 3 KOTAWARINGIN BARAT”**. Tak lupa shalawat serta salam pada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta pengikut beliau yang istiqomah mengamalkan ajaran-Nya hingga hari akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terbatas oleh kemampuan dan pengetahuan penulis. Karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menerima kritikan dari berbagai pihak guna kesempurnaan tulisan ini.

Selain itu, penulis juga menyadari bahwa tercapainya keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag sebagai Rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah mengizinkan saya untuk berkuliah di IAIN Palangka Raya.

2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang mengesahkan judul skripsi saya.
4. Ibu Sri Hidayati, S.Ag., MA ketua jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah menyetujui judul dan penetapan pembimbing.
5. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd sebagai Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk dan motivasi serta arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Asmawati, M.Pd Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Sri Hidayati, S.Ag., MA Selaku pembimbing Akademik yang telah membimbing saya dari awal sampai terbentuknya skripsi ini.
8. Bapak H.Mukhlis Rohmadi, M.Pd sebagai validator ahli media yang mau meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan masukan dan saran dalam pembuatan media saya.

9. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen IAIN Palangka raya yang mau membantu memberikan masukan dan saran sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik.
10. Kementerian Agama Kabupaten Kotawaringin Barat yang telah mengijinkan saya melakukan penelitia di MIN 3 Kotawaringin barat.
11. Bapak Muhammad Saleh Suaidy, M.Pd, Kepala Sekolah MIN 3 Kotawaringin Barat atas yang telah mengijinkan penulis melakukan penelitian.
12. Ibu Marwiah, S.Pd.I, Guru Kelas V MIN 3 Kotawaringin barat sebagai validator ahli materi yang telah mengizinkan saya sehingga dapat melakukan penelitian dikelas VA dan telah meluangkan waktunya serta memberikan penilaian, kritik, dan saran sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
13. Guru-guru dan siswa-siswa kelas VA atas partisipasinya dalam proses penelitian.
14. Semua pihak yang telah memberikan motivasi dan dukungan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga yang telah bersabar di dalam memberikan, dukungan moril, do'a dan perhatiannya.

Palangka Raya, 20 Oktober 2019

Penulis,



WAHYU SANTOSA
1501170016

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Santosa

NIM : 1501170016

Jurusan/ Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK SUB TEMA PENTINGNYA MENJAGA ASUPAN MAKANAN SEHAT BERBASIS *ADOBE FLASH* DI KELAS V MIN 3 KOTAWARINGIN BARAT"**, Adalah benar karya saya sendiri, jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka saya siap menanggung resiko atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Palangka Raya, 2 Oktober 2019

METERAI
TEMPEL
6000
YU SANTOSA
1501170016



MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ ۱۱

Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. (QS. Ar-Ra'd [13]: 11)

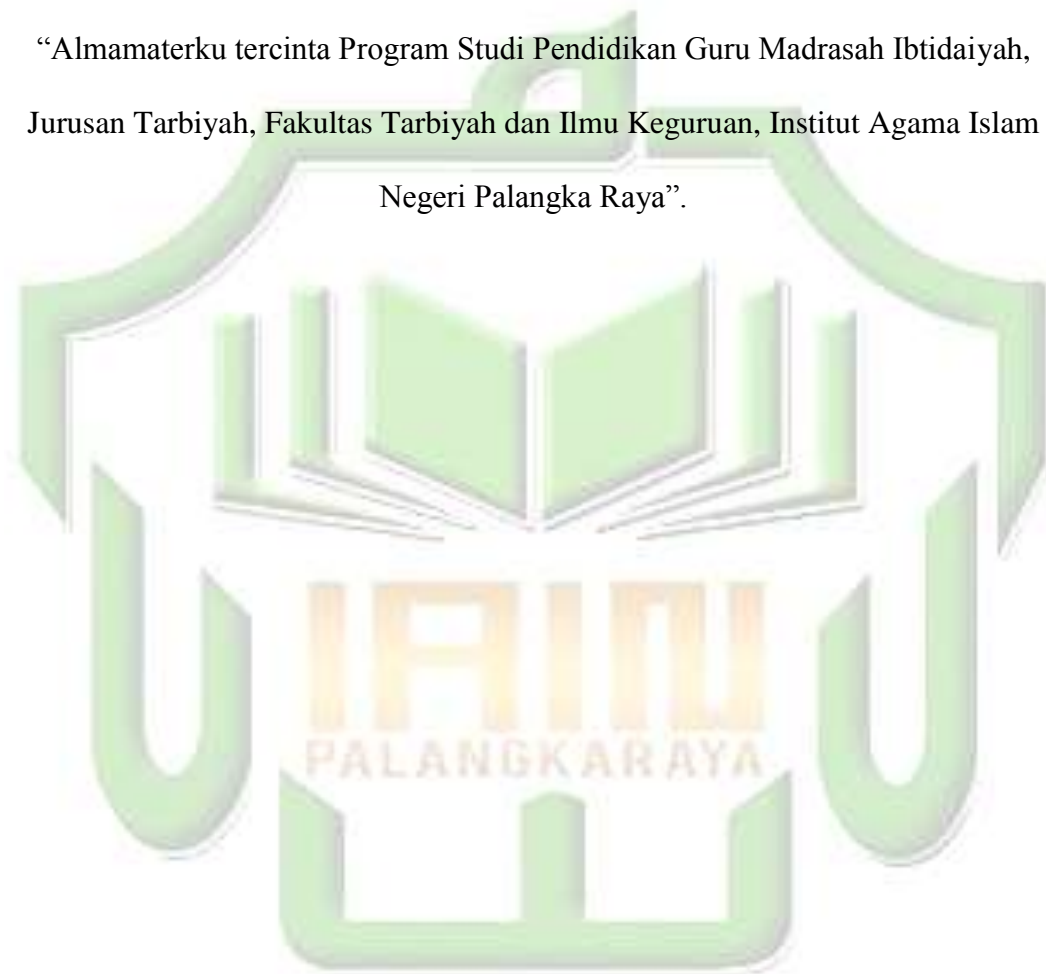
(Kementerian Agama RI, 2015: 250)



PERSEMBAHAN

“Karya ini kupersembahkan untuk orang tuaku Bapak Sajuri dan Ibu Umi Widya Badriyah yang sangat kusayangi, kucintai dan kuhormati, atas segala sesuatu yang telah diberikan khususnya doa dan dukungan yang telah diberikan untukku”

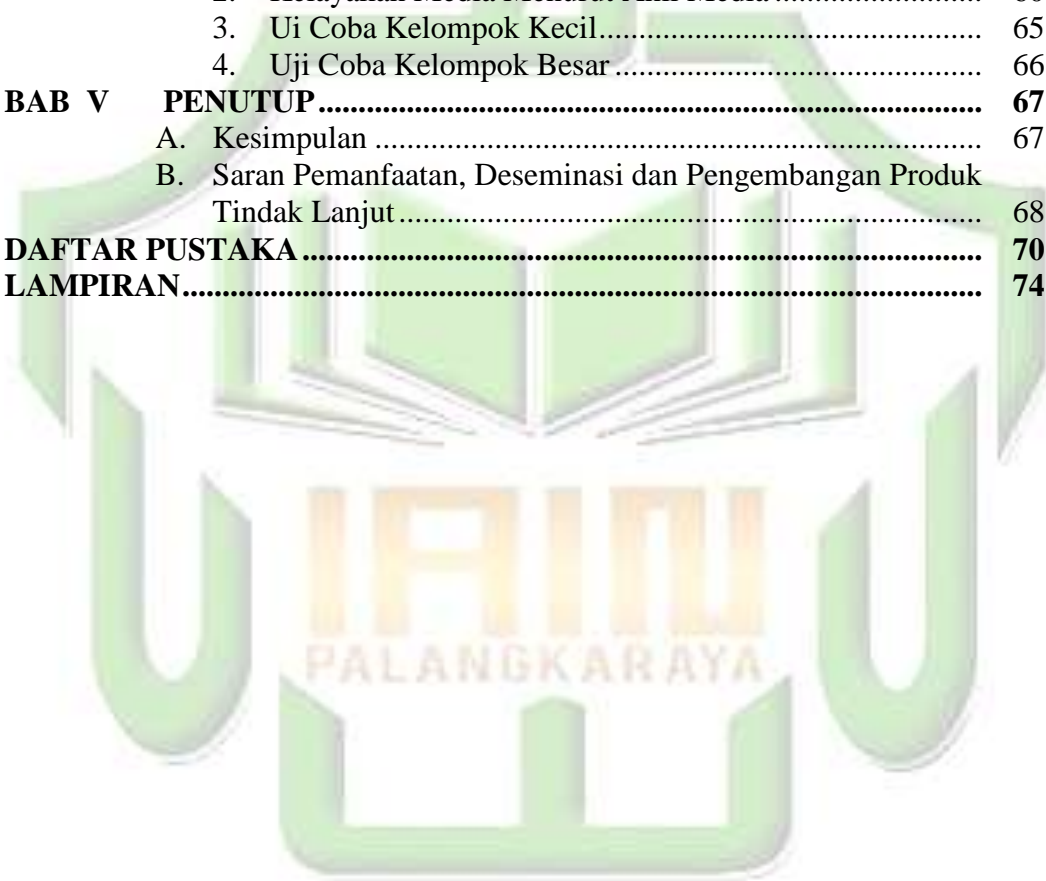
“Almamaterku tercinta Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya”.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	x
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	xi
MOTTO	xii
PERSEMBAHAN.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	4
C. Identifikasi Masalah.....	8
D. Batasan Masalah.....	8
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	9
H. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	10
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
J. Definisi Operasional.....	13
K. Sistematika Penulisan Skripsi	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kerangka Teoritis.....	16
1. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik.....	16
2. <i>Adobe Flash</i>	24
3. Sub tema Pentingnya Menjaga supan Makanan Sehat....	28
BAB III METODE PENGEMBANGAN	31
A. Metode Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Model Pengembangan.....	32
D. Prosedur Penelitian.....	34
E. Uji Coba Produk.....	38
F. Jenis Data	40
G. Instrumen Pengumpulan Data	40
H. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	46

A.	Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Sub Tema Pentingnya Menjaga supan Makanan Sehat Berbasis <i>Adobe flash</i>	46
1.	Tahap Analisi	47
2.	Tahap Perancangan	48
3.	Tahap Pengembangan	49
4.	Tahap Implementasi.....	50
5.	Tahap Evaluasi.....	51
B.	Kelayakan Media Pembelajaran Tematik Sub Tema Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat Berbasis <i>Adobe Flash</i> di Kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat	59
1.	Kelayakan Media Menurut Ahli Materi.....	59
2.	Kelayakan Media Menurut Ahli Media	60
3.	Ui Coba Kelompok Kecil.....	65
4.	Uji Coba Kelompok Besar	66
BAB V	PENUTUP	67
A.	Kesimpulan	67
B.	Saran Pemanfaatan, Deseminasi dan Pengembangan Produk Tindak Lanjut	68
	DAFTAR PUSTAKA	70
	LAMPIRAN	74



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Persamaan dan perbedaan penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 2.1	Kompetensi Inti.....	28
Tabel 2.3	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi IPA.....	29
Tabel 2.4	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Bahasa Indonesia	29
Tabel 2.5	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi SBdp	30
Tabel 3.1	Prosedur model pengembangan ADDIE.....	33
Tabel 3.2	Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor Menjadi Nilai dengan Lima Kategori	43
Tabel 3.3	Skala Presentase Penilaian.....	45
Tabel 4.1	Hasil Penilaian Ahli Materi Pada Media Pembelajaran Tematik Sub Tema Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat	51
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Ahli Media Pada Media Pembelajaran Tematik Sub Tema Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat	54
Tabel 4.3	Penilaian Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	56
Tabel 4.4	Penilaian Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	58
Tabel 4.5	Saran perbaikan dan rekomendasi validasi ahli materi.....	60
Tabel 4.6	Saran perbaikan dan rekomendasi validasi ahli materi.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 3.1	Model Pengembangan ADDIE	33
Gambar. 3.2	Desain Kerangka Pengembangan dan Penilaian Produk ..	36
Gambar. 3.3	Tahap-tahap Pengembangan Model ADDIE	38



DAFTAR LAMPIRAN

A. Lampiran Dokumentasi Sekolah	83
Lampiran 1. Sejarah Sekolah.....	
Lampiran 2. Profil Sekolah.....	
Lampiran 3. Prota	
Lampiran 4. Promes.....	
Lampiran 5. Silabus	
Lampiran 6. RPP.....	
Lampiran 7. Materi	
Lampiran 8. Daftar Nama Siswa	
Lampiran 9. Lembar Observasi	
B. Lampiran Tahap Desain Produk.....	84
Lampiran 10. Kisi-kisi Instrumen Validasi Produk.....	
Lampiran 11. Instrumen Validasi Produk Untuk Ahli Materi.....	
Lampiran 12. Instrumen Validasi Produk Untuk Ahli Media	
Lampiran 13. Instrumen untuk Siswa.....	
C. Lampiran Tahap Validasi dan Evaluasi	85
Lampiran 14. Daftar Validator	
Lampiran 15. Subjek Penelitian.....	
Lampiran 16. Rekapitulasi Data Validasi Produk Oleh Ahli Materi	
Lampiran 17. Rekapitulasi Data Validasi Produk Oleh Ahli Media	
Lampiran 18. Rekapitulasi Data Angket Siswa Pada Uji Coba Produk	
Lampiran 19. Analisis Perhitungan Kualitas Media Menurut Ahli Materi	
Lampiran 20. Analisis Perhitungan Kualitas Media Menurut Ahli Media	
Lampiran 21. Analisis Perhitungan Hasil Uji Coba Produk ke siswa	

D. Foto-foto Kegiatan Penelitian dan <i>Curriculum Vitae</i>	86
Lampiran 23. Lampiran Foto-foto Kegiatan Penelitian.....	
Lampiran 24. <i>Curriculum Vitae</i>	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat pada era globalisasi baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Hal tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan.

Dunia pendidikan banyak mengalami perubahan. Perubahan itu sendiri dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil pendidikan dengan mutu yang lebih baik dari pada sebelumnya. Perubahan-perubahan dalam pendidikan secara kasat mata dapat kita lihat melalui kaca mata kurikulum. Apabila kita amati, kurikulum di negara Indonesia berganti-ganti. Salah satunya yang dapat kita lihat adalah perubahan kurikulum dari KBK menjadi kurikulum KTSP dan kemudian saat ini berubah lagi menjadi kurikulum 2013 yang kerap disebut dengan K-13.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu jenis dari pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan menurut Suryosubroto (2009: 133). Salah satu pembelajaran tematik yaitu pada kelas Va, pada tema 3 tentang makanan sehat, Subtema 3 yang membahas tentang pentingnya menjaga asupan makanan sehat.

Pendidikan dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dalam proses pendidikan, salah satunya multimedia yang berperan dalam penggunaan media. Seperti pendapat yang di kemukakan oleh Arsyad (2011: 15) bahwasanya pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan mengajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ مَا لِلنَّاسِ نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya:

“Kami turunkan kepadamu Al- Qur’an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”. (Kementerian Agama RI, 16: 14)

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.

Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dan juga untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kesiswa untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis sesuai dengan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 40 (2).

Sumber dan media pembelajaran pada hakekatnya dapat diperoleh dari berbagai bentuk apapun, selama masih mengandung unsur memantapkan kemampuan siswa dalam memahami konsep. Namun, kurang bervariasi dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar. Hal ini sangat disayangkan, karena bertolak belakang dengan tujuan media pembelajaran, yakni sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MIN 3 Kotawaringin Barat, media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas yakni penggunaan buku paket, modul, dan menggunakan *power point* (ppt) yang masih sederhana, serta video hasil *download* dari internet ketika pembelajaran berlangsung masih belum dapat menarik minat belajar siswa. Sehingga siswa masih ada yang kurang fokus dan asik dengan kegiatannya sendiri.

Permasalahan diatas diberikan alternatif solusi dengan pengembangan media pembelajaran tematik sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat dengan menggunakan *adobe flash 8* di kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat untuk melengkapi keterbatasan pada media pembelajaran *powerpoint* dan juga sekaligus membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan yang telah dipaparkan di atas melatarbelakangi peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Sub Tema Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat berbasis *Adobe flash* di Kelas V Min 3 Kotawaringin Barat” yang diharapkan dapat

berjalan dengan baik dan diharapkan juga dapat menarik minat siswa untuk belajar sehingga materi dapat diserap dengan baik pula.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penulis mendeskripsikan penelitian sebelumnya yang ada relevansinya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Subtema pentingnya menjaga asupan makanan sehat Berbasis *Adobe flash* di Kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat” karya tersebut antara lain:

- 1. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan *Macromedia Flash 8* Pada Materi Cahaya Di MTs Darul Ulum Palangka Raya.** Skripsi karya Kholif Fatur Rosidin (0981130006), mahasiswa IAIN Palangka Raya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Fisika tahun 2016.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk animasi pada materi cahaya menggunakan *Macromedia Flash 8*, Bagaimana hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media animasi *Macromedia Flash 8*, Bagaimana respon siswa terhadap hasil pengembangan media pembelajaran animasi *Macromedia Flash* di MTs Darul Ulum Palangka Raya.

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan media pembelajaran. penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan sampel kelas VIII-B MTs Darul Ulum Palangka Raya. Strategi yang ingin diketahui dalam penelitian ini merupakan strategi yang telah

dipersiapkan dalam bentuk lembar validasi materi dan media serta soal Tes Hasil Belajar. Sampel yang terpilih di ajar menggunakan media pembelajaran animasi yang dikembangkan dengan program *Macromedia Flash 8* pada materi cahaya.

Berdasarkan hasil penelitiannya, media pembelajaran yang dihasilkan berupa media pembelajaran animasi materi cahaya yang tersusun atas materi, animasi, gambar dan video. Secara klasikal pembelajaran menggunakan media animasi tuntas karena diperoleh 92,11% siswa tuntas dengan nilai rata-rata 74,5. Respon siswa secara umum 100% mengatakan senang dengan pembelajaran menggunakan media animasi lebih mudah untuk dipahami dan 97,37% siswa senang terhadap suasana kelas saat pembelajaran berlangsung menggunakan media animasi.

2. Pengembangan Bahan Ajar Materi Mengkafani Jenazah Mata Pelajaran PAI Kelas XI Menggunakan *Adobe Flash*. Skripsi karya Norsri Nati Rahman (1101111587). Mahasiswa IAIN Palangka Raya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam tahun 2016.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan bahan ajar materi penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) mata pelajaran PAI kelas XI dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6*, Bagaimana kualitas bahan ajar materi penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) mata pelajaran PAI kelas XI dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6*, Apa tanggapan guru dan siswa tentang bahan ajar materi penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) mata pelajaran PAI kelas XI dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6*.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick & Carrey dengan melakukan 10 tahapan. Namun penulis hanya menggunakan 9 tahapan pada penelitian pengembangan ini.

Dari data yang telah dikonversikan kedalam skala likert, maka dapat disimpulkan bahwa produk dapat dikategorikan sangat baik. Baik dari aspek tampilan dan materi serta layak untuk dijadikan bahan ajar mata pelajaran PAI materi penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 6*.

3. Pengembangan Media Animasi Menggunakan Adobe Flash CS6 Materi Termodinamika Untuk Siswa SMK Kelas XI Teknik Otomotif. Skripsi karya Supriyadi (1201130273). Mahasiswa IAIN Palangka Raya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Fisika tahun 2017.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana analisis kebutuhan media animasi menggunakan *Adobe Flash CS 6* materi termodinamika untuk siswa SMK kelas XI Teknik Otomotif, Bagaimana spesifikasi media animasi menggunakan *Adobe Flash CS 6* materi termodinamika untuk siswa SMK kelas XI Teknik Otomotif, Bagaimana kepraktisan tentang media animasi menggunakan *Adobe Flash CS 6* materi termodinamika untuk siswa SMK kelas XI Teknik Otomotif, Bagaimana keefektifan media animasi menggunakan *Adobe Flash CS 6* materi termodinamika untuk siswa SMK kelas XI Teknik Otomotif.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R & D)* tipe ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media animasi menggunakan *software Adobe Flash Profesional CS6* cukup efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berikut ini persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu:

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama peneliti, judul dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Skripsi karya Kholif Fatur Rosidin (0981130006), Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan <i>Macromedia Flash 8</i> Pada Materi Cahaya Di MTs Darul Ulum Palangka Raya, tahun 2016.	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan program <i>Macromedia</i> yang sekarang berpindah alih menjadi <i>Adobe Flash</i> • R & D (<i>Research and Development</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian pengembangan pada materi Cahaya di MTs Darul Ulum Palangka Raya • Penelitian sampai pada hasil belajar
2	Skripsi karya Norsri Nati Rahman (1101111587), Pengembangan Bahan Ajar Materi Mengkafani Jenazah Mata Pelajaran PAI Kelas XI Menggunakan <i>Adobe Flash</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan program <i>Adobe Flash</i> • R & D (<i>Research and Development</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian tentang bahan ajar • Penelitian dilakukan di Kelas XI pada mata pelajaran PAI materi mengkafani jenazah • Menggunakan model Dick & Carrey
3	Skripsi karya Supriyadi (1201130273), Pengembangan Media Animasi Menggunakan <i>Adobe Flash CS6</i> Materi Termodinamika Untuk Siswa SMK Kelas XI Teknik Otomotif.	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan program <i>Adobe Flash</i> • R & D (<i>Research and Development</i>) • Menggunakan model ADDIE 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini dilakukan di kelas XI SMK pada materi termodinamika • Penelitian ini memiliki 4 rumusan masalah

C. Identifikasi Masalah

Alasan yang mendorong penulis untuk memilih judul penelitian diatas, dapat didefinisikan permasalahan sebagai berikut:

1. Tuntutan era global yaitu sumber daya manusia yang memiliki kemampuan yang baik dalam berpikir berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi.
2. Kurangnya keinginan dan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran tematik sub tema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat.
3. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan yakni penggunaan buku paket, modul, dan menggunakan *power point* (PPT) yang masih sederhana serta video hasil video hasil *download* dari internet masih belum bisa menarik minat belajar siswa.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan pada identifikasi masalah, maka penelitian akan dibatasi dan akan berfokus hanya pada pengembangan media pembelajaran tematik sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat berbasis *adobe flash* di kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat, kelayakan media yang dibuat terhadap minat belajar siswa dan penelitian tidak dilakukan sampai pada hasil belajar siswa, serta pendapat siswa mengenai media pembelajaran tematik tersebut.

E. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam pengembangan ini, yaitu

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran tematik sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat berbasis *adobe flash* di kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran tematik sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat berbasis *adobe flash* di kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat?

F. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran tematik sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat berbasis *adobe flash* di kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat.
2. Mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran tematik sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat berbasis *adobe flash* di kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat?

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

1. Siswa, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran tematik menggunakan media pembelajaran.
2. Guru, sebagai masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat membuat pembelajaran tematik menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

3. Peneliti, Sebagai pengalaman berharga bagi calon guru profesional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran.
4. Peneliti lain, sebagai motivasi untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang pembuatan media pembelajaran.
5. Sekolah, sebagai referensi bagi peningkatan dan kualitas pendidikan yang dilaksanakan sehingga tercipta suasana edukatif, kreatif, dan imajinatif.

H. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Merupakan media pembelajaran tematik sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat berbasis *adobe flash* di kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat yang dapat disimpan di hp, *flash disk*, maupun dimuat dalam bentuk CD..
2. Spesifikasi perangkat lunak yang dihasilkan adalah multimedia *flash player* untuk kelas Va MIN 3 Kotawaringin Barat dengan tema 3 “Makanan Sehat”, sub tema 3 “Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat”.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk multimedia yang didalamnya terdapat berbagai komponen seperti materi, KI/KD, Video, Musik, Animasi, dan lain-lain. Sehingga, penggunaannya dalam pembelajaran memerlukan komputer, atau minimal LCD untuk ditampilkan kepada siswa.

4. Produk yang akan dikembangkan berupa program media pembelajaran tematik yang berisi berbagai macam komponen seperti gambar, teks, warna, dan musik. Lebih jelas mengenai isi dari program media pembelajaran yaitu sebagai berikut:
 - a. Dari segi tampilan layar pembuka, berisi judul tema “Makanan Sehat” .
 - b. Dari segi tampilan cover berisi judul sub tema 3 “Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat”.
 - c. Dari segi tampilan menu terdiri dari:
 - 1) Tampilan menu berisi judul “Pembelajaran 2”.
 - 2) Author, berisi tentang biodata pembuat.
 - 3) Petunjuk, berisi tentang petunjuk penggunaan media.
 - 4) Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran.
 - 5) Materi pembelajaran yang terdiri dari materi I, materi II, dan Materi III.
 - d. Bahan penarik minat dan motivasi yang dapat merangsang perhatian siswa antara lain:
 - 1) Gambar,
 - 2) Animasi,
 - 3) Teks,
 - 4) Warna,
 - 5) Musik,
 - 6) Video

- 7) Tombol Navigasi.
- e. Program *Software* pembelajaran ini menggunakan program *adobe flash*. Prgram ini digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat interaktif dan dilengkapi dengan materi.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran tematik menggunakan *adobe flash* dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, yaitu:

- a. *Computer Technology Research* (Munir, 2012: 6) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Dengan menggunakan multimedia, dapat menyajikan informasi yang sekaligus dilihat, didengar, dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pembelajaran.
- b. Penggunaan media pada pembelajaran membuat peserta didik dapat mempelajari materi ajar berupa teks, gambar, chart, suara, video, dan sebagainya yang dikemas dalam *adobe flash*.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* ini terdapat beberapa keterbatasan terkait dengan penggunaan dan pembuatannya, antara lain:

- a. Penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas untuk sub tema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat di kelas Va MIN 3 Kotawaringin Barat.
- b. Memerlukan waktu yang lebih lama untuk membuat multimedia dalam pembelajaran dari pada hanya membuat slide *Powerpoint*.
- c. Keterbatasan waktu yang tersedia menyebabkan pengembangan media pembelajaran tidak dapat dilakukan secara optimal.
- d. Ketersediaan media pembelajaran elektronik seperti komputer dan LCD yang mendukung pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran masih terbatas.

J. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber yang terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

2. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga diharapkan dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dalam proses pembelajaran tematik, lebih menekankan pada keaktifan siswa sehingga dapat memperoleh pengalaman langsung dan menemukan pengetahuan secara mandiri.

3. *Adobe flash*

Adobe flash adalah nama lain yang dulunya adalah *Macromedia*. *adobe flash* merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan saran interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan flash bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya.

K. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini diperlukan dalam rangka mengarahkan tulisan agar runtun, sistematis dan mengerucut pada pokok permasalahan, sehingga akan memudahkan pembaca dalam memahami kandungan dari suatu karya ilmiah. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I : Tahap ini ditulis Pendahuluan yaitu Latar Belakang Masalah, Penelitian Yang Relevan, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk yang Dikembangkan, Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, dan Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II : Tahap ini ditulis Kajian Pustaka yaitu Kerangka Teoritis, dan Kerangka Berpikir.

Bab III: Tahap ini ditulis tentang Metode Penelitian yaitu Desain Penelitian, Model Pengembangan, Prosedur Penelitian, Uji produk, Jenis Data, Instrumen Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

Bab IV: Tahap ini ditulis Hasil Pengembangan yang berisikan Hasil Pengembangan, Analisis validitas dan Tanggapan Siswa terhadap Media pembelajaran tematik.

Bab V : Tahap ini ditulis Kesimpulan yang berisikan Kesimpulan, Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Tindak Lanjut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik

a. Pengembangan

1) Pengertian Pengembangan

Dikutip dari *Borg and Gall* dalam sugiyono (2015: 28) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Menurut Sugiyono (2012: 407), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pengembangan adalah usaha meningkatkan kualitas yaitu seperti dalam proses pembelajaran, baik secara material maupun metode dan substansinya. Secara material, artinya dari aspek bahan ajar yang diserasikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis (Hamid, 2013: 125).

2) Prinsip Pengembangan

Amri dan Ahmadi (2010: 160) menyebutkan bahwa prinsip pengembangan dalam pembelajaran harus secara berurutan seperti dibawah ini:

- a) Mulai dari yang mudah untuk memahai yang sulit, dari yang kongkret untuk memahami yang abstrak,
- b) Pengulangan akan memperkuat pemahaman,
- c) Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik,
- d) Motivasi belajar tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar,
- e) Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.

b. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائط) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal

(Arsyad, 2011:3).

Menurut AECT yang dikutip oleh Munadi (2008: 8) mengatakan pengertian media yaitu:

“ Disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi”.

Dikemukakan oleh Gagne dan Briggs dikutip oleh Rodhatul (2009: 2) mengatakan bahwa:

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisis yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Di pihak lain, National Education Association mendefinisikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian, media dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, ataupun dibaca.

Sharon (2011: 7) menyimpulkan pengertian media yaitu sebagai berikut:

Media, bentuk jamak dari perantara (*mediun*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* “antara” , istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perakayasa (*manipulative*) (benda-benda), dan orang-orang. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar. Media yang paling umum digunakan adalah teks. Teks merupakan karakter alfanumerik yang mungkin

ditampilkan dalam format apapun. Buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan sebagainya.

Sumber dan media pembelajaran pada hakekatnya dapat diperoleh dari berbagai bentuk apapun, selama masih mengandung unsur memantapkan kemampuan siswa dalam memahami konsep. Begitu pentingnya media pembelajaran maka di kembangkanlah sejak dini dengan alasan dapat menjadi peran belajar yang lebih baik dan kuat. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik dalam Arsyad (2011: 15) bahwasanya pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan mengajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Rusman (2012: 85), “belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan. Rusman (2012: 93) pembelajaran merupakan suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk membuat suatu kondisi dimana siswa dapat belajar. Kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian mungkin agar dapat memberikan pengalaman belajar yang melibatkan mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.

Pembelajaran menggunakan media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peran penting, yaitu:

- a) Media sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai dependent media karena karena posisi disini sebagai alat bantu (efektifitas)
- b) Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri atau disebut dependent media. Dependent media dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh Rusman (2012: 140). Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat.

Beberapa manfaat yang akan diperoleh, sebagaimana dikemukakan oleh Rusman (2012: 142) yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan guru kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apabila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- c) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- d) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Menurut ibu eka yang merupakan salah satu guru di Min 3 Kotawaringin barat, Mengatakan bahwa media pembelajaran

sangatlah penting dan sangat bagus untuk membuat pembelajaran dikelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan yang apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media banyak sekali manfaat yang akan kita dapatkan dan guru juga akan mudah dalam membelajarkan peserta didik serta pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Sehingga dapat memberikan pengalaman yang melibatkan mental dan fisik peserta didik melalui interaksi - interaksi yang dilakukan.

2) Peran Media Pembelajaran

Menurut Hamid (2008: 170) media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Disamping dapat menarik perhatian

siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Di dalam penerapan pembelajaran sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang inovatif, kreatif dan variatif, sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar.

3) Kriteria pemilihan media pembelajaran

Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media Rodhatul (2009: 37-38);

- a) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran.
Artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
- b) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran.
Artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami pembelajar.
- c) Kemudahan memperoleh media.
Artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh pembelajar pada waktu mengajar.
- d) Keterampilan pembelajar dalam menggunakannya.
Apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah pembelajar dapat menggunakannya dalam pembelajaran.
- e) Tersedianya waktu untuk menggunakannya.
Media pembelajaran tersebut dapat bermanfaat bagi pembelajar selama pembelajaran berlangsung.
- f) Sesuai dengan taraf berpikir pembelajar.
Memilih media untuk pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir pembelajar, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para pembelajar.

c. Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu jenis dari pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan menurut Suryosubroto (2009: 133).

Menurut Trianto (2010: 83) menyatakan bahwa pembelajaran terpadu atau tematik menawarkan pembelajaran yang menjadikan aktivitas belajar itu relevan dan penuh makna bagi siswa, kebermaknaan pengalaman siswa akan menjadi proses pembelajaran lebih efektif dan menarik. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik yang diajarkan oleh guru di SD dipadukan melalui tema-tema yang telah ditetapkan serta disediakan pada buku guru dan buku siswa.

Menurut Kemendikbud (2013: 194), dalam penerapannya pembelajaran tematik memiliki tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 5) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 7) Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan

diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.

- 8) Budi pekerti dan modal peserta didik dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Pembelajaran tematik memiliki keunggulan dan kekurangan.

Menurut Suryosubroto (2009: 136) keunggulan dari pembelajaran tematik antara lain, pembelajaran menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, pengalaman dan kegiatan relevan dengan tingkat perkembangan serta kebutuhan siswa, hasil belajar akan lebih lama karena lebih berkesan serta bermakna, dan menumbuhkan keterampilan sosial. Sedangkan kekurangan yang ada pada pembelajaran tematik adalah guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi dan tidak semua guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada pada mata pelajaran secara tepat (Suryosubroto, 2009: 137).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa, pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan kedalam satu tema. Sehingga menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

2. Adobe flash

a. Pengertian Adobe flash

Menurut Vistha (2010: 50), *Adobe flash* adalah *software* yang berisi fasilitas untuk desain, media interaktif secara profesional, serta

hal-hal yang berkaitan dengan sarana yang dibutuhkan menyusun sebuah konten multimedia. Adapun pengertiannya yaitu *adobe flash* atau nama lainnya dulu yaitu *macromedia* adalah sebuah program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan desain dalam membuat media pembelajaran interaktif, menarik dan dinamis. Animasi-animasi dapat dibuat dengan lebih sederhana, cepat dan lebih menarik menggunakan *adobe flash*.

Menurut Rahman (2008: 5) *adobe flash* adalah *Software* yang banyak dipakai oleh para *profesional web* karena kemampuannya yang mengagumkan dalam menampilkan *multimedia*. Menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara serta *interaktivitas* bagi pengguna program animasi internet. Menurut Astuti Salim (2011: 2) *adobe flash* adalah salah satu *Future Splash* animator yang memudahkan pembuatan animasi pada layar komputer dalam menampilkan gambar secara *audio visual* dan lebih menarik.

Flash merupakan suatu teknologi animasi yang berkembang di media web. *Flah* adalah program animasi berbasis vektor yang sangat populer hingga banyak digunakan saat ini untuk membuat animasi dan aplikasi *web professional* yang dinamis dan interaktif.

Media pembelajaran tematik menggunakan *adobe flash* yang ideal harus mampu mampu berfungsi sebagai media presentasi informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi, latihan-latihan, analisis kuantitatif, dan umpan balik langsung.

b. Sejarah Perkembangan Flash

Sejak diperkenalkan pertama kali oleh *Macromedia* pada 1997, Flash telah memiliki standar interaktif dan animasi berkualitas tinggi pada web, mulai versi keudanya, flash dilengkapi dengan fitur untuk mengekspor animasi ke dalam format video. Salah satu animasi Flash pertama yang ditampilkan di televisi adalah animasi buatan Honkworm Internasional yang berjudul *Fishbar*. Animasi ini ditayangkan oleh stasiun televisi bertaraf internasional MTV dalam *MTV's Cartoon Sushi* pada tahun 1998.

Ada banyak software yang dapat dimanfaatkan untuk membangun sebuah pembelajaran multimedia, terutama sekali dengan memanfaatkan kualitas software serta dukungan spesifikasi komputer yang anda miliki.

c. Fungsi *Adobe flash*

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

d. Kelebihan dan Kekurangan *Adobe Flash*

Adapun kelebihan dan kekurangan *adobe flash* adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Flash dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau obyek lain,
- b) Flash dapat membuat atau mengubah transparansi warna didalam movie,
- c) Flash mampu membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk yang lain,
- d) Flash dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan,
- e) Flash dapat dikonfirmasi keberbagai tipe yang lebih kecil,
- f) Flash dapat membuat dan mengolah animasi dari obyek-obyek vector,
- g) Flash program animasi vektor memiliki fleksibilitas dalam pembuatan obyek-obyek vektor.

2) Kekurangan

- a) *Adobe flash* hanya dapat dilihat dengan komputer atau VCD palyer,
- b) Proses belajar *adobe flash* tidak dapat dilakukan sendiri dikarenakan tampil dan proses yang terjadi cukup rumit,

- c) *adobe flash* hampir sama dengan *microsoft power point* sehingga memerlukan pembeda yang jelas agar dapat dibedakan oleh pengguna awam.

3. Sub Tema Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat

Pokok materi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pokok materi yang diambil dari Silabus Kurikulum 2013 yang berbasis pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada Tema 3 Makanan Sehat Sub 3 Tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat kelas V di MIN 3 Kotawaringin Barat.

Peneliti akan memuat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi yang sesuai dengan Silabus Kurikulum 2013. Kompetensi inti dari sub tema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat pada pembelajaran 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Kompetensi Inti

KOMPETENSI INTI	
KI-3	Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI-4	Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi pada tema 3 sub tema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat pada pembelajaran 2 terdiri dari beberapa gabungan mata pelajaran yaitu IPA, Bahasa Indonesia dan SBdP, Kompetensi Dasar dan Indikator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi IPA

KOMPETENSI DASAR		
3.3		Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.
4.3		Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.
Indikator	3.3.1	Mamampu menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.
	4.3.1	Mampu menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.

Tabel 2.3 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Bahasa Indonesia

KOMPETENSI DASAR		
3.4		Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.
4.4		Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.
Indikator	3.4.1	Mampu menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.
	4.4.1	Mampu memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.

Tabel 2.4 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi SBdP

KOMPETENSI DASAR		
3.4		Memahami karya seni rupa daerah
4.4		Membuat karya seni rupa daerah
Indikator	3.4.1	Mampu memahami karya seni rupa daerah
	4.4.1	Mampu membuat karya seni rupa daerah

Tujuan Pembelajaran yang ada dalam tema 3 makanan sehat sub tema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat pada pembelajaran 2 adalah sebagai berikut:

- a. Dengan mencermati teks naskah iklan elektronik, siswa dapat menjelaskan isi iklan dan mendemonstrasikan keunggulan produk/jasa dari iklan tersebut.
- b. Dengan melakukan kegiatan dalam kelompok, siswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai macam penyakit yang mempengaruhi organ pencernaan manusia.
- c. Dengan mencermati dan mengemas teks informasi, siswa dapat mengidentifikasi berbagai jenis karya seni rupa daerah dan fungsinya.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R & D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran tematik sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat berbasis *macromedia* di kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat.

Menurut *Borg* dan *Gall* pengertian dan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses yang dimaksud adalah berupa strategi atau langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melakukan penelitian ini yaitu meliputi kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji coba lapangan. Semua langkah tersebut akan terdapat dalam model pengembangan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

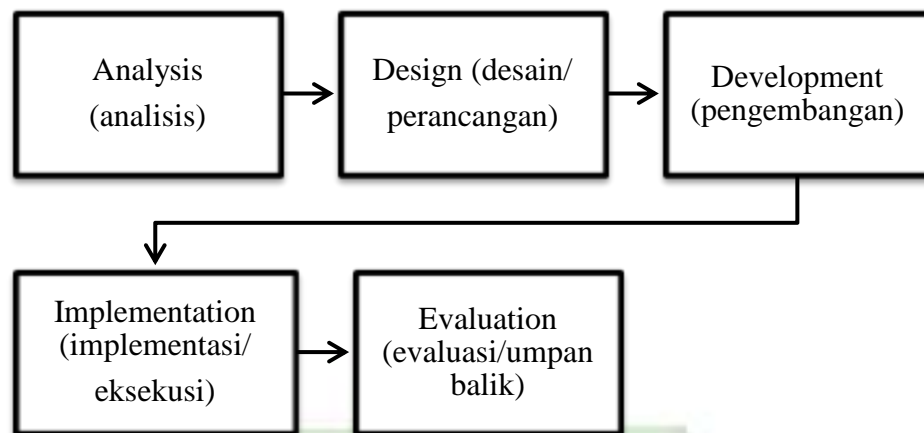
Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Kotawaringin Barat di Jl. H. M. TAHER No. 61 Rt. 16 Kecamatan Kumai Hilir Kab. Kotawaringin Barat Kalimantan Tengah. Sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian karena ingin mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran tematik sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat berbasis *adobe flash* kelas Va di MIN 3 Kotawaringin Barat.

Sedangkan, waktu yang diberikan penelitian ini selama 2 (dua) bulan yaitu 3 September 2019 sampai dengan 4 November 2019. Penelitian sudah terlaksana serta selesai pada tanggal 3 Oktober 2019.

C. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model prosedural, yakni model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk (Setyosari, 2015: 284).

Menurut Ardy (2013: 42), Tahapan pengembangan yang digunakan pada model ini ada lima, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (menerapkan), dan *Evaluation* (mengevaluasi). Salah satu fungsi dari model ADDIE, yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Adapun lima tahap pengembangan model ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Prosedur model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 1 Prosedur model pengembangan ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
<i>Analysis</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan. • Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/ materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.
<i>Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang konsep produk baru diatas kertas. • Merancang perangkat pengembangan produk baru. Rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran. petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci.
<i>Development</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan dan alat) yang sesuai dengan struktur model.
<i>Implementation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memulai menggunakan media produk baru

	<p>dalam pembelajaran atau lingkungan nyata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi.
<i>Evaluation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara kritis. • Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk • Mengukur apa yang telah mampu dicapai sasaran. • Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik

D. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 5 (lima) tahap, yaitu:

1. Tahap *Analysis* (analisis)

a. Analisis Karakter Siswa

Peneliti menganalisis karakter siswa untuk mengetahui bagaimana siswa pada kelas yang diteliti, bagaimana cara belajar siswa saat proses belajar mengajar dikelas, apa saja yang menjadi kendala atau kesulitan yang dihadapi siswa ketika belajar. Analisis karakter siswa dilakukan agar media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

b. Analisis Materi

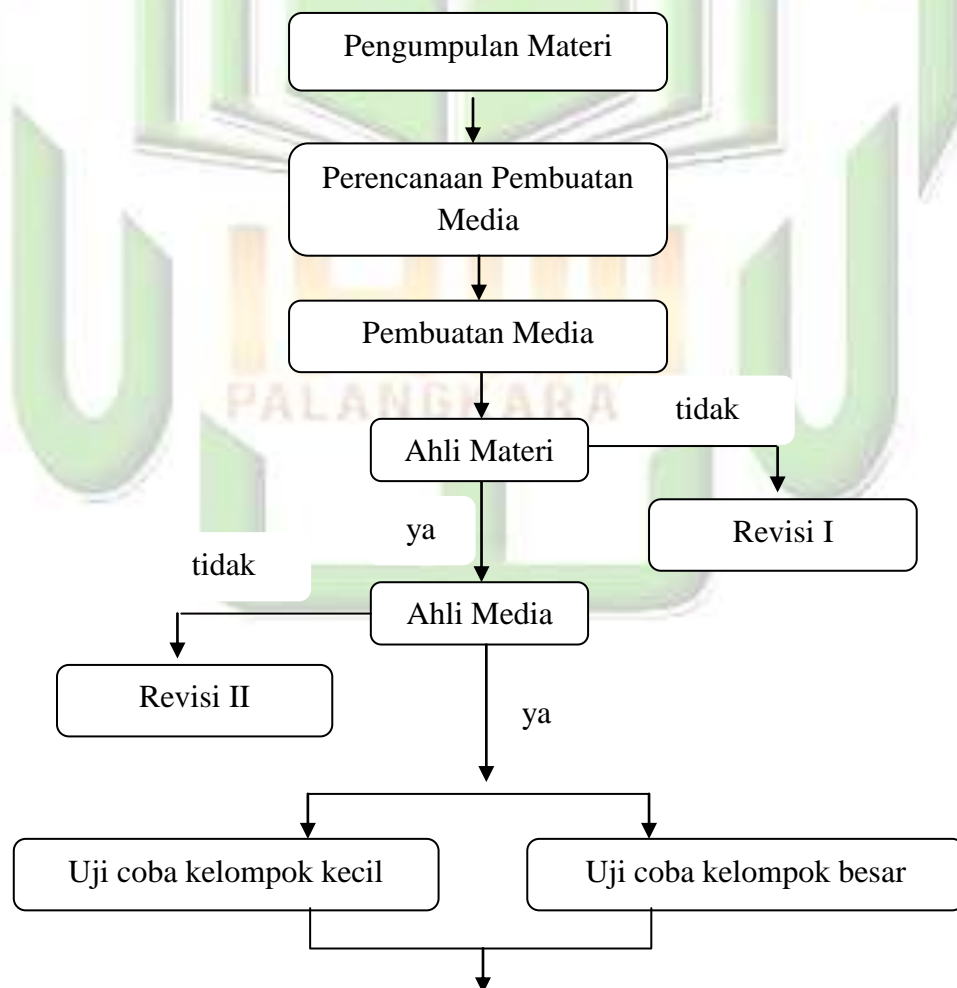
Materi yang digunakan dalam media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* adalah tema 3 makanan sehat sub tema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat pembelajaran 2.

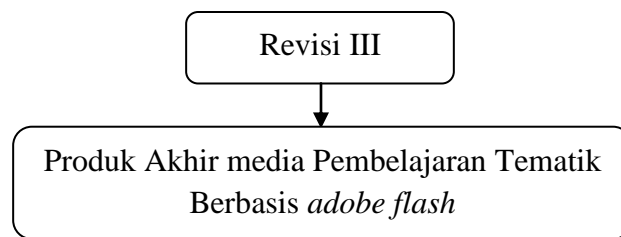
2. Tahap *Design* (Perancangan)

a. Penyusunan kerangka

Tahap ini dilakukan membuat kerangka media pembelajaran tematik dan merancang serta membuat media pembelajaran tematik secara keseluruhan. Alur kerangka ditampilkan dalam bentuk bagan sehingga mempermudah untuk penyusunan pengembangan media pembelajaran.

Berikut bagan dari desain kerangka pengembangan dan penilaian produk dibawah ini.





Gambar 3.2 Desain kerangka pengembangan dan penilaian produk

b. Penentuan Sistematika

Menentukan sistematika yang akan ditampilkan dalam media. Dalam tahap ini ditentukan urutan strategi penyajian materi dan desain yang digunakan. Sistematika materi dalam media ini dibuat berurutan dimulai dari cover, menu, author, petunjuk, KI/KD, tujuan pembelajaran, materi dan video.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini membutuhkan proses para ahli dibidang didaktik, isi, tampilan, dan bahasa. Dalam tahap pengembangan ini dilakukan validitasi sehingga media pembelajaran tematik penyajian data tersebut tepat dan efisien.

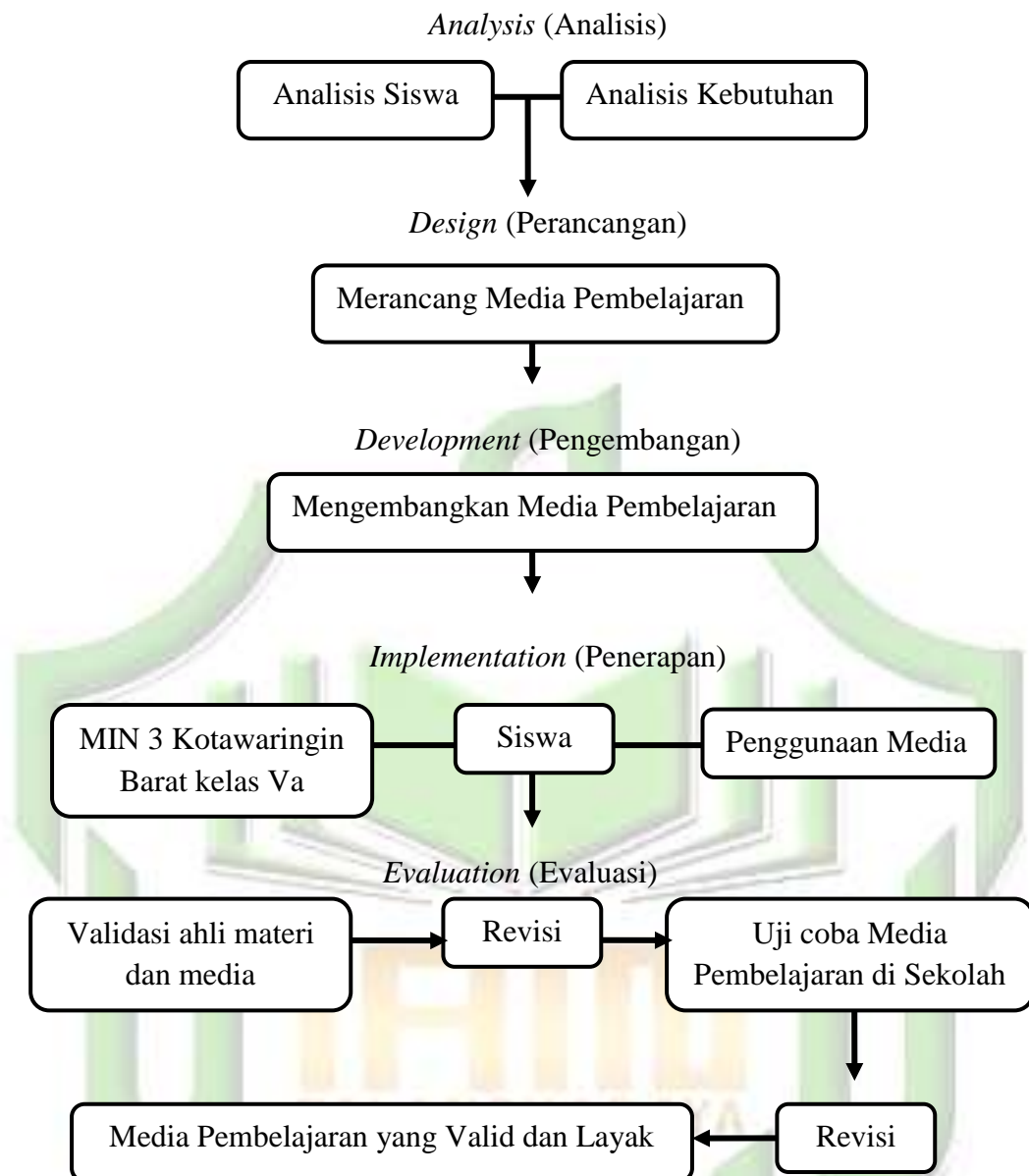
Revisi I dan revisi II dilakukan sesuai masukan dari penyunting (ahli media dan ahli materi). Langkah ini disebut sebagai tahap produksi final sebelum penelitian. Tahap ini dimulai dengan membuat media pembelajaran, apabila belum layak untuk digunakan sebagai sumber belajar. Maka, dilakukan penyempurnaan pengembangan media yang akan di uji cobakan ke siswa.

4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Tahap Implementasi ini, Media pembelajaran yang dikembangkan akan di uji coba kepada siswa setelah sebelumnya dinyatakan layak oleh ahli media yaitu bapak H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd dan ahli materi yaitu ibu Marwiyah, S. Pd. I. Pada tahap selanjutnya yaitu proses analisis tanggapan dari peserta didik yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kecil yang berjumlah 3 orang dan kelompok besar yang berjumlah 20 Orang. penerapan akan dilakukan oleh guru kepada peserta didik dan kemudian melakukan proses penganalisisan terhadap tanggapan dari dari peserta didik . kemudian masukan dan saran akan diseleksi relevansinya dan dijadikan dasar untuk melakukan revisi akhir (revisi III).

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi ini meliputi penilaian terhadap media pembelajaran secara menyeluruh dengan berpedoman kepada angket yang diberikan peneliti kepada validator ahli, dan siswa. Berikut adalah bagan tahap-tahap model ADDIE pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 Tahap-tahap Pengembangan Model ADDIE

E. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba Produk

Uji produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan dari produk yang dihasilkan.

Produk berupa media pembelajaran Tematik berbasis *adobe flash*, sebagai hasil dari pengembangan ini diuji kelayakannya. Tingkat kevalidan dan keefektifan media pembelajaran Tematik diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji produk yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

- a. Uji validitas oleh pakar
- b. Uji lapangan disekolah untuk melihat keefektifan media

Dalam kegiatan pengembangan, pengembang hanya melewati uji validitas oleh pakar sampai uji lapangan disekolah untuk melihat kelayakan media. Hal ini sangat tergantung pada urgensi dan data yang dibutuhkan melalui uji produk itu.

2. Subjek Uji Produk

Uji coba ini perlu dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas media pembelajaran tematik sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat berbasis *adobe flash* di MIN 3 Kotawaringin Barat kelas V yang dikembangkan berdasarkan data dari hasil uji coba disekolah dengan siswa berjumlah 23 orang yang dibagi mejadi kelompok kecil 3 orang dan kelompok besar 20 orang. Kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan. Dengan uji coba, kualitas produk tersebut dapat diuji.

F. Jenis Data

Untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan dan untuk mempermudah analisisnya dapat menggunakan data kuantitatif berupa skor dari tanggapan tentang penilaian produk oleh ahli materi, ahli media dan siswa. Jenis data yang didapat dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif yang didapatkan dari angket dengan pertanyaan-pertanyaan terstruktur yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan siswa. Data yang digali dalam penelitian ini adalah:

1. Ketepatan materi dalam media pembelajaran yang diperoleh dari validitas ahli materi yaitu guru kelas V MIN 3 kotawaringin Barat.
2. Ketepatan desain isi media pembelajaran yang diperoleh dari validitas ahli media .
3. Tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran pada pembelajaran tematik tema 3 makanan sehat sub tema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat dari siswa kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Data bisa memiliki berbagai wujud, mulai dari gambar, suara, huruf, angka, bahasa, simbol, bahkan keadaan.

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan atau pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan (Anas, 2005: 76).

Observasi dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Observasi disini dilakukan secara langsung dalam rangka untuk mengetahui kelayakan dari produk pengembangan. Melalui instrumen ini diperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran tematik tema 3 subtema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat di MIN 3 Kotawaringin Barat kelas Va.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan penelitian, menurut Arikunto (2006: 206) menyimpulkan pengertian dokumentasi sebagai berikut:

“Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, rapot, agenda dan sebagainya.”

Data yang diperoleh melalui dokumentasi ini adalah:

- a. Sejarah singkat berdirinya MIN 3 Kotawaringin Barat
- b. Profil MIN 3 Kotawaringin Barat
- c. Prota

- d. Promes
- e. Silabus
- f. RPP
- g. Buku Guru dan buku Siswa terkhusus pada subtema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat pembelajaran 2.
- h. Daftar nama siswa

Selain itu, dokumentasi (foto) juga sebagai bukti dilakukannya uji coba di sekolah pada pembelajaran tematik sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat di MIN 3 Kotawaringin Barat pada kelas Va.

3. Angket atau Kuisisioner

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.

Angket digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Angket yang akan digunakan untuk mengetahui respon peserta didik adalah bentuk angket terbuka. Sedangkan, instrumen untuk validator ahli media dan ahli materi menggunakan *check list* (✓) pada sebuah daftar dimana responden yang memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang tersedia.

Kisi – kisi instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* yang diadaptasi dari Indriana (2012)

meliputi aspek isi, aspek kebahasaan/ komunikasi, aspek penyajian, efek bagi strategi pembelajaran, dan tampilan menyeluruh.

H. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui kualitas produk pengembangan yang dihasilkan. Data berupa saran maupun kritik dari para ahli dan siswa dianalisis dengan pendekatan kualitatif, sedangkan data mengenai kelayakan media akan dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif

Selanjutnya data melewati beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan tabulasi/ rekapitulasi data hasil penelitian.
2. Menghitung skor rata-rata dan instrumen dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata.

$\sum x$ = Jumlah Skor.

N = Jumlah subjek uji coba.

3. Menginterpretasi secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skala 5 (Penilaian Acuan Kriteria/ *Criterion Reference Evaluation*) dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor Menjadi Nilai dengan Lima Kategori.

Skor	Interval Skor	Nilai	Kategori
1	$\bar{X}_t + 1,80 S_{bi} < X$	A	Sangat Baik

2	$\bar{X}_t + 0,60 S_{bi} < X \leq \bar{X}_t + 1,80 S_{bi}$	B	Baik
3	$\bar{X}_t - 0,60 S_{bi} < X \leq \bar{X}_t + 0,60 S_{bi}$	C	Cukup
4	$\bar{X}_t - 1,80 S_{bi} < X \leq \bar{X}_t - 0,60 S_{bi}$	D	Kurang
5	$X \leq \bar{X}_t - 1,80 S_{bi}$	E	Sangat Kurang

Sumber: Sukardjo (2012: 98)

Keterangan :

- a. Skor Maksimal = 5.
- b. Skor Minimal = 1.
- c. Skor Maksimal Ideal = Jumlah Indikator x Skor Tertinggi
- d. Skor Minimal Ideal = Jumlah Indikator x Skor Terendah
- e. X = Skor yang diperoleh
- f. Rerata Ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maks. Ideal + skor mi. ideal).
- g. Simpangan baku skor ideal (Sbi) = $\frac{1}{6}$ (skor maks. Ideal – skor min. ideal).

Selain kriteria pada tabel 3.2 di atas, dapat pula ditentukan kriteria kelayakan media pembelajaran tematik secara keseluruhan yaitu dengan mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan. Digunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan tiap aspek (\%)} = \frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor ideal}} \times 100 \%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk presentase, langkah selanjutnya mendeskripsikan

dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3 Tabel Skala Presentase Penilaian

Presentase Penilaian	Interpretasi
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21 – 40%	Kurang Layak
0 – 20%	Tidak Layak

Sumber : Arikunto (2010: 44)

Pada tabel 3.3 di atas disebutkan kriteria presentase penilaian dan intrepretasi. Untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel diatas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli materi dan ahli media.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Sub Tema Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat Berbasis *Adobe Flash* DI Kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat

Pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Bentuk dan sistem pendidikan yang ditawarkan sangat mempengaruhi tingkat penerimaan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. bahwa pembelajaran pada saat ini tidak hanya berfokus pada aspek metode ceramah saja dengan sistem yang monoton dan membosankan, melainkan juga perlu untuk mengasah keterampilan dan pemahaman peserta didik melalui aspek visualnya sehingga dapat berfikir dan berimajinasi.

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi yang merupakan langkah awal dari model pengembangan. Telah diketahui bahwa pembelajaran tematik tema 3 makanan sehat khususnya pada sub tema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat pembelajaran 2 di MIN 3 Kotawaringin Barat telah didapatkan data bahwa kurangnya mengadakan variasi dalam media pembelajaran. meskipun guru sudah memanfaatkan media yang ada, namun dikelas masih kurang efektif karena masih ada siswa yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Dengan adanya kenyataan tersebut, media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* yang

dikembangkan ini sangat berperan penting dalam menjawab permasalahan di atas.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa MIN kelas V Semester 1. Media pembelajaran ini memiliki bentuk seperti aplikasi yang memiliki berbagai macam tombol perintah yang terhubung sesuai dengan judul perintah tersebut, dan juga terdapat animasi dan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

Sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Rancangan media pembelajaran tematik yang dikembangkan dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu cover, menu, author, petunjuk, KD dan tujuan pembelajaran, materi, dan video. Materi sendiri terdiri dari gabungan beberapa mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP. Urutan materi ini sesuai dengan materi yang ada di buku dan KD yang ada.

1. Tahapan Analisis

a. Analisis Karakter Siswa

Dalam penelitian ini diperlukan analisis karakter siswa, ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sifat ataupun watak siswa pada saat proses belajar. Adapun hasil identifikasi dapat dikemukakan bahwa sifat atau karakteristik siswa dalam mengikuti pembelajaran cenderung ribut dan asik sendiri serta siswa cepat

merasa bosan dan akhirnya hilang fokus pada saat pembelajaran di kelas.

Kemudian merencanakan dan memilih jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran tematik disini diolah dengan menggunakan komputer kemudian didesain berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga dapat menarik minat siswa untuk lebih tahu dan termotivasi untuk fokus belajar.

b. Analisis Materi

Menganalisis materi tema 3 makanan sehat sub tema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat pada pembelajaran 2 di kelas V MI sesuai dengan KI dan KD untuk disampaikan melalui media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* serta juga tujuan pembelajarannya. Pada pembelajaran 2 terdapat beberapa kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yaitu IPA, Bahasa Indonesia dan SBdP.

2. Tahapan Perancangan

Pada tahap desain yaitu tahap pembuatan desain media yang akan dikembangkan. Pada tahap desain ini peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan.

a. Penyusunan Kerangka

Langkah pertama ini pada penyusunan kerangka, peneliti melakukan penentuan alur pengembangan media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* dan penilaian produk yang akan dibuat dengan membuat bagan. Untuk gambar bagan bisa dilihat di bab III di prosedur pengembangan.

b. Penentuan Sistematika

Langkah kedua penentuan sistematika, peneliti membuat alur yang merupakan garis besar isi produk media pembelajaran tematik secara umum yang meliputi desain *template* dan materi serta merencanakan isi dalam penyajian materi dan mengumpulkan komponen-komponen yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

3. Tahapan Pengembangan

Tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran tematik itu sendiri. Langkah pertama pada tahap ini dalam pengembangan produk media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash*, peneliti terlebih dahulu menentukan alur materi yang akan dimasukkan ke media. Setelah itu menentukan materi tambahan, animasi dan gambar-gambar yang mampu mendukung materi yang terdapat di tiap tampilan media pembelajaran tematik. Tujuan adanya penentuan alur yang tepat disini yaitu supaya proses pengembangan produk dapat dengan mudah dipahami dan dilalui serta diikuti secara menyeluruh dan bermakna.

Langkah kedua peneliti melanjutkan dengan pembuatan media dan desain yang telah dibuat. Selain itu, hal-hal yang dilakukan antara lain: pengetikan materi dan bahan-bahan yang terkait. Langkah ketiga disini peneliti melakukan penyempurnaan media yang akan dihasilkan melalui penyuntingan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. **Revisi I** dilakukan setelah adanya penilaian, komentar dan saran dari ahli materi terhadap media pembelajaran yang sudah diproduksi oleh peneliti dengan mempublish program media pembelajaran tematik kedalam bentuk exe atau swf, selanjutnya dilanjutkan **Revisi II** setelah mendapat penilaian, komentar dan saran dari ahli media terhadap media pembelajaran yang sudah diproduksi oleh peneliti dengan mempublish program media pembelajaran tematik kedalam bentuk exe atau swf. Setelah dilakukan penilaian dan revisi kemudian diuji cobakan pada siswa dalam uji coba kelompok kecil 6 orang dan uji coba kelompok besar 12 orang.

4. Tahapan Implementasi

Media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh bapak H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd dosen ahli media dan ibu Marwiyah, S.Pd.I guru kelas VA MIN 3 Kotawaringin Barat sebagai ahli materi pada revisi I dan revisi II. Selanjutnya di uji cobakan kepada para siswa melalui uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 orang dan uji coba kelompok besar berjumlah 20 orang (1 kelas). Untuk masukan kritikan dan saran akan digunakan

sebagai referensi pada revisi III. Hal ini bertujuan untuk mengetahui segi kelayakan media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* tersebut.

5. Tahapan Evaluasi

a. Uji Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi adalah media pembelajaran yang sudah diproduksi oleh peneliti dengan mempublish program media pembelajaran tematik kedalam bentuk exe atau swf. Berikut ini penilaian kelayakan materi pada media yang dikembangkan. Berikut ini adalah hasil penilaian ahli materi ditinjau dari kriteria (Sukardjo, 2005: 53):

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi Pada Media Pembelajaran Tematik Sub Tema Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat

Variabel	Indikator	Skor	Kriteria
Materi	1. Kesesuaian isi Materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran.	5	Sangat Baik
	2. Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan.	5	Sangat Baik
	3. Penyajian apersepsi mengingatkan siswa pada materi yang sebelumnya.	5	Sangat Baik
	4. Kejelasan topik pembelajaran.	5	Sangat Baik
	5. Keruntutan materi.	5	Sangat Baik
	6. Cakupan materi.	4	Baik
	7. Ketuntasan Materi.	4	Baik

	8. Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif peserta didik MIN Kelas V.	4	Baik
	9. Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar.	5	Sangat Baik
	10. Kejelasan contoh yang diberikan	5	Sangat Baik
	11. Ketepatan materi dan contoh untuk mengembangkan kemandirian belajar.	5	Sangat Baik
	12. Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran.	5	Sangat Baik
	13. Kebenaran kunci jawaban yang disajikan.	5	Sangat Baik
	14. Ketepatan Praktikum, soal dan permainan dengan materi.	5	Sangat Baik
	15. Muatan aspek kognitif, psikomotor dan afektif pada materi yang disampaikan.	4	Baik
Kebahasaan	16. Kejelasan petunjuk penggunaan media.	5	Sangat Baik
	17. Ketepatan istilah.	5	Sangat Baik
	18. Kemudahan memahami alur materi melalui Penggunaan bahasa.	5	Sangat Baik
	19. Kesantunan penggunaan bahasa.	5	Sangat Baik
	20. Ketepatan penjelasan dengan materi.	5	Sangat Baik
Penyajian	21. Dukungan media terhadap keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran.	5	Sangat Baik
	22. Penyajian gambar	5	Sangat Baik
	23. Kejelasan alur pembahasan yang mendukung untuk memahami materi.	5	Sangat Baik

Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran	24. Kemudahan penggunaan.	5	Sangat Baik
	25. Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik.	5	Sangat Baik
	26. Kemampuan media untuk Meningkatkan motivasi peserta didik.	5	Sangat Baik
	27. Kemampuan media menambah pengetahuan.	5	Sangat Baik
	28. Kemampuan Media memperluas wawasan siswa.	5	Sangat Baik
Penampilan Menyeluruh	29. Kemenarikan media pembelajaran.	5	Sangat Baik
	30. Kemudahan dalam membaca teks/tulisan.	5	Sangat Baik
Total Skor		146	
Rerata Skor		4,87	

Hasil Penilaian oleh ahli materi ditinjau dari acuan kriteria (Sukardjo, 2005: 53) mendapatkan total skor 146 sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* masuk pada kategori “Sangat Baik”, Analisis perhitungan dapat dilihat pada halaman 84 lampiran ke 19.

b. Uji Ahli Media

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah media pembelajaran yang sudah diproduksi oleh peneliti dengan mempublish program media pembelajaran tematik kedalam bentuk exe atau swf. Berikut ini penilaian kelayakan media yang

dikembangkan. Berikut ini adalah hasil penilaian ahli media ditinjau dari kriteria (Sukardjo, 2005: 53):

Tabel 4.2. Hasil Penilaian Ahli Media Pada Media Pembelajaran Tematik Sub Tema Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat

Variabel	Indikator	Skor	Kriteria
Penyajian	1. Keruntutan penyajian media pembelajaran tematik.	4	Baik
	2. Dukungan cara penyajian media pembelajaran tematik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	4	Baik
	3. Penyajian tokoh.	5	Sangat Baik
Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran	4. Kemudahan penggunaan.	4	Baik
	5. Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa.	5	Sangat Baik
	6. Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari tematik.	4	Baik
	7. Kemampuan media memperluas wawasan siswa.	4	Baik
	8. Kemampuan media memperluas wawasan siswa.	4	Baik
Penampilan Menyeluruh	9. Kemenarikan media pembelajaran tematik.	4	Baik
	10. Keteraturan desain media pembelajaran	5	Sangat Baik
	11. Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik	5	Sangat Baik
	12. Kesenambungan transisi antar halaman	5	Sangat Baik
	13. Kemudahan untuk membaca teks/ tulisan	4	Baik
	14. Pemilihan warna	4	Baik

	15. Keseuaian media dan materi	5	Sangat Baik
	16. Penyelesaian media pembelajaran tematik	5	Sangat Baik
Total Skor		71	
Rerata Skor		4,44	

Hasil Penilaian Penilaian oleh ahli media ditinjau dari acuan kriteria (Sukardjo, 2005: 53) mendapat total skor 71 sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* masuk pada kategori “Sangat Baik”, Analisis perhitungan dapat dilihat pada halaman 84 lampiran ke 20.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Data rekapitulasi mengenai pendapat siswa dalam angket terbuka pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat di lampiran 21 halaman 84, selanjutnya kita dapat melihat perhitungan persentase dari jawaban yang diberikan siswa pada tabel 4.3 berikut ini:

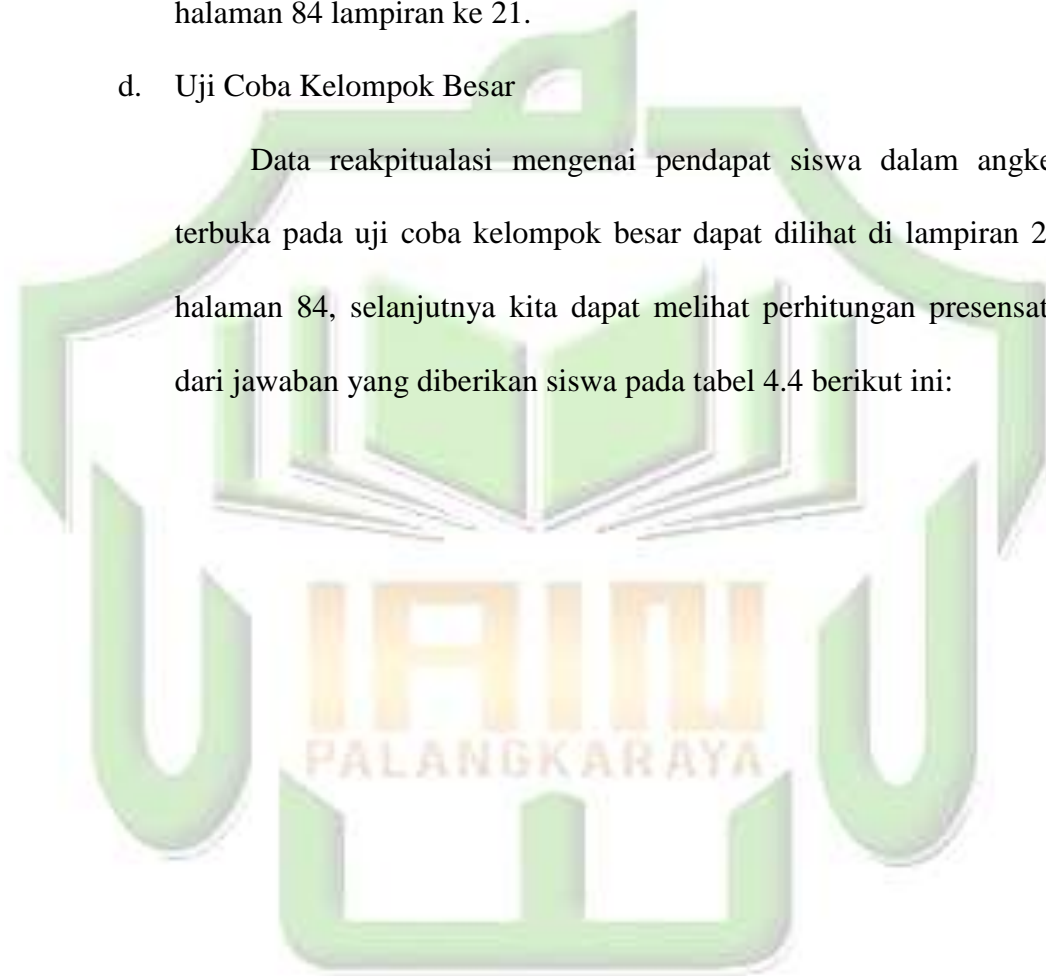
Tabel 4.3 Penilaian Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Responden			$\sum x$	Rerata	%
		n1	n2	n3			
1	Petunjuk penggunaan media pembelajaran tematik disampaikan dengan jelas.	4	4	4	12	4	11,4285714286
2	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa.	4	4	5	13	4,3	12,380952381
3	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa.	4	4	4	12	4	11,4285714286
4	Kemampuan media menambah pengetahuan.	4	4	4	12	4	11,4285714286
5	Kemampuan media memperluas wawasan siswa.	4	4	4	12	4	11,4285714286
6	Kejelasan contoh yang diberikan.	3	4	3	10	3,3	9,5238095238
7	Kemudahan untuk membaca teks/tulisan.	4	3	5	12	4	11,4285714286
Total Skor		83				28	79,0476190478
Rerata Skor		PALANGKARAY				28,33	79,05

Berdasarkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba kelompok kecil pada tabel 4.3 di atas, jika ditinjau dari acuan kriteria (Sukardjo, 2012: 98) adalah 28,33. maka dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* masuk pada kategori “Baik”, Analisis perhitungan dapat dilihat pada halaman 84 lampiran ke 21.

d. Uji Coba Kelompok Besar

Data rekapitulasi mengenai pendapat siswa dalam angket terbuka pada uji coba kelompok besar dapat dilihat di lampiran 21 halaman 84, selanjutnya kita dapat melihat perhitungan persentase dari jawaban yang diberikan siswa pada tabel 4.4 berikut ini:



Tabel 4.4 Penilaian Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Indikator	Responden																				$\sum x$	Rerata	%
		n1	n2	n3	n4	n5	n6	n7	n8	n9	n10	n11	n12	n13	n14	n15	n16	n17	n18	n19	n20			
1	Petunjuk penggunaan media pembelajaran tematik disampaikan dengan jelas.	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	88	4,4	12,57	
2	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	83	4,15	11,86	
3	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa.	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	89	4,45	12,71	
4	Kemampuan media menambah pengetahuan.	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	86	4,3	12,28
5	Kemampuan media memperluas wawasan siswa.	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	87	4,35	12,43
6	Kejelasan contoh yang diberikan.	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	88	4,4	12,57
7	Kemudahan untuk membaca teks/ tulisan.	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	90	4,5	12,86
Total Skor		611																					30,55	87,28
Rerata Skor																							30,55	87,28

Berdasarkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba kelompok besar pada tabel 4.4 di atas, jika ditinjau dari acuan kriteria (Sukardjo, 2012: 98) adalah 30,55. maka dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* masuk pada kategori “Sangat Baik”, Analisis perhitungan dapat dilihat pada halaman 84 lampiran ke 21.

B. Kelayakan Media Pembelajaran Tematik Sub Tema Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat Berbasis *Adobe Flash* di Kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat

1. Kelayakan Media Menurut Ahli Materi

Presentase kelayakan media pembelajaran tematik berdasarkan penilaian ahli materi adalah sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\sum \text{Skor Penilaian}}{\sum \text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{146}{150} \times 100\%$$

$$(\%) = 97,33 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan penilaian ahli materi diatas, Hasil perhitungan presentase kelayakan media pembelajaran tematik adalah 97,33%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”. Sehingga tidak perlu direvisi.

Berdasarkan kualitatif mengenai saran dan masukan yang diberi oleh ahli materi pada prodeuk media pembelajaran tematik sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat.

Tabel 4.5. Saran perbaikan dan rekomendasi validasi ahli materi

Saran	Komentar
<ul style="list-style-type: none"> Media sudah bagus ditingkatkan lagi supaya mahir membuat media sejenis ini, biar bisa ditularkan nanti ilmunya kepada bapak/ ibu guru di MIN 3 Kobar. 	<ul style="list-style-type: none"> Media yang digunakan sudah bagus karena mampu menarik perhatian siswa untuk nelajar dengan lebih semangat. Siswa termotivasi berbicara dengan menggunakan media tersebut.

2. Kelayakan Media Menurut Ahli Media

Presentase kelayakan media pembelajaran tematik berdasarkan penilaian ahli media adalah sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\sum \text{Skor Penilaian}}{\sum \text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{71}{80} \times 100\%$$

$$(\%) = 88,75\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan penilaian ahli media diatas, Hasil perhitungan presentase kelayakan media pembelajaran tematik adalah 88,75%. Setelah di konversikan dengan acauan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”. Sehingga tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data kualitatif, mengenai saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media pada produk media pembelajaran tematik

berbasis *adobe flash* sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat ada beberapa masukan yang perlu diperbaiki.

Tabel 4.6 Saran perbaikan dan rekomendasi validasi ahli media

Komentar	Saran
1. Suara overlop, sehingga mengganggu konsentrasi pengguna,	1. Suara dihapus pada tombol,
2. Tombol/ <i>button</i> yang digunakan ada beberapa tidak tepat penggunaannya.	2. Suara selamat datang dihilangkan,
	3. Ada resitasi suara untuk setiap materi,
	4. Perkaya lagi pengetahuan yang digunakan.

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media penulis melakukan perbaikan, sebagai berikut.

Revisi I:

- 1) Tombol/*button* yang digunakan ada beberapa tidak tepat penggunaannya

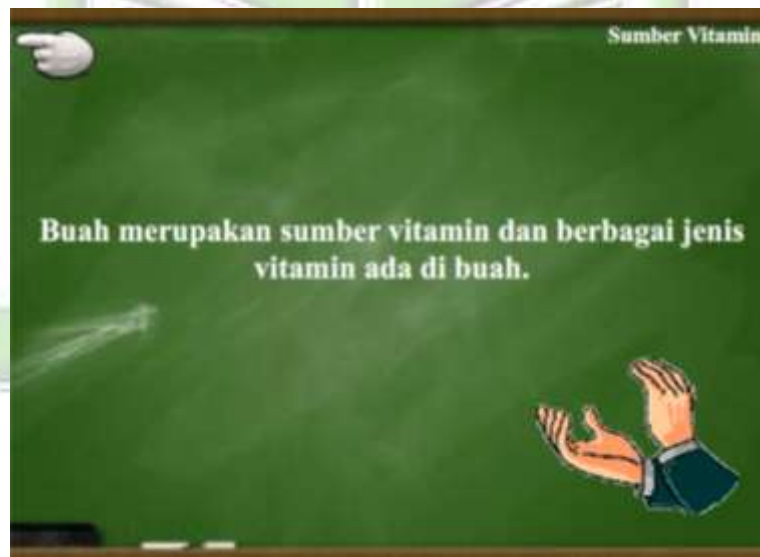


Sebelum Diperbaiki



Sesudah Diperbaiki

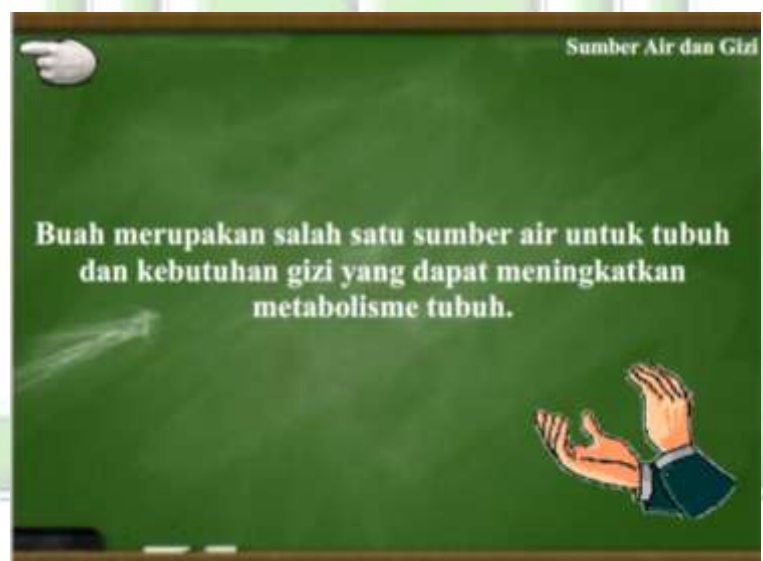
2) Per kaya lagi pengetahuan yang digunakan



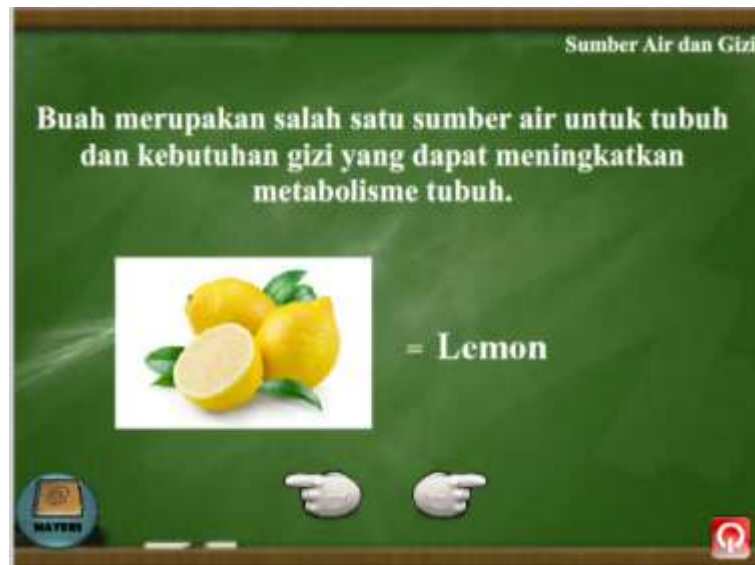
Sebelum Diperbaiki



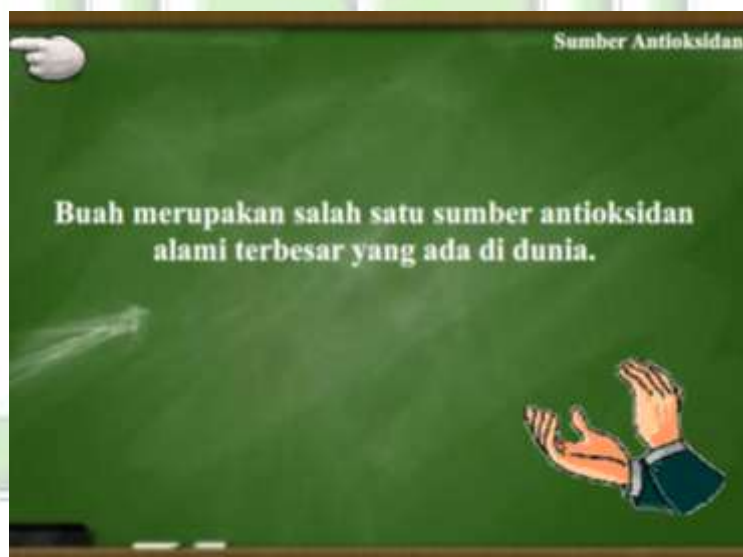
Sesudah Diperbaiki



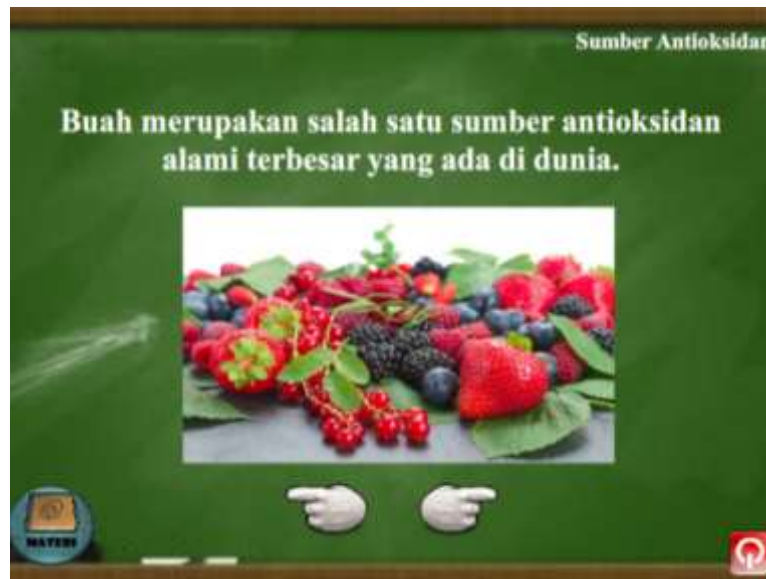
Sebelum Diperbaiki



Sesudah Diperbaiki



Sebelum Diperbaiki



Sesudah Diperbaiki

3. Uji Coba Kelompok Kecil

Presentase kelayakan media pembelajaran tematik berdasarkan uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\sum \text{Skor} \times \text{bobot responden}}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{83}{105} \times 100\%$$

$$(\%) = 79,05 \% \text{ (Layak)}$$

Menurut keterangan dari hasil penilain uji coba kelompok kecil diatas menyebutkan bahwa presentasinya adalah 79,05%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Layak”.

4. Uji Coba Kelompok Besar

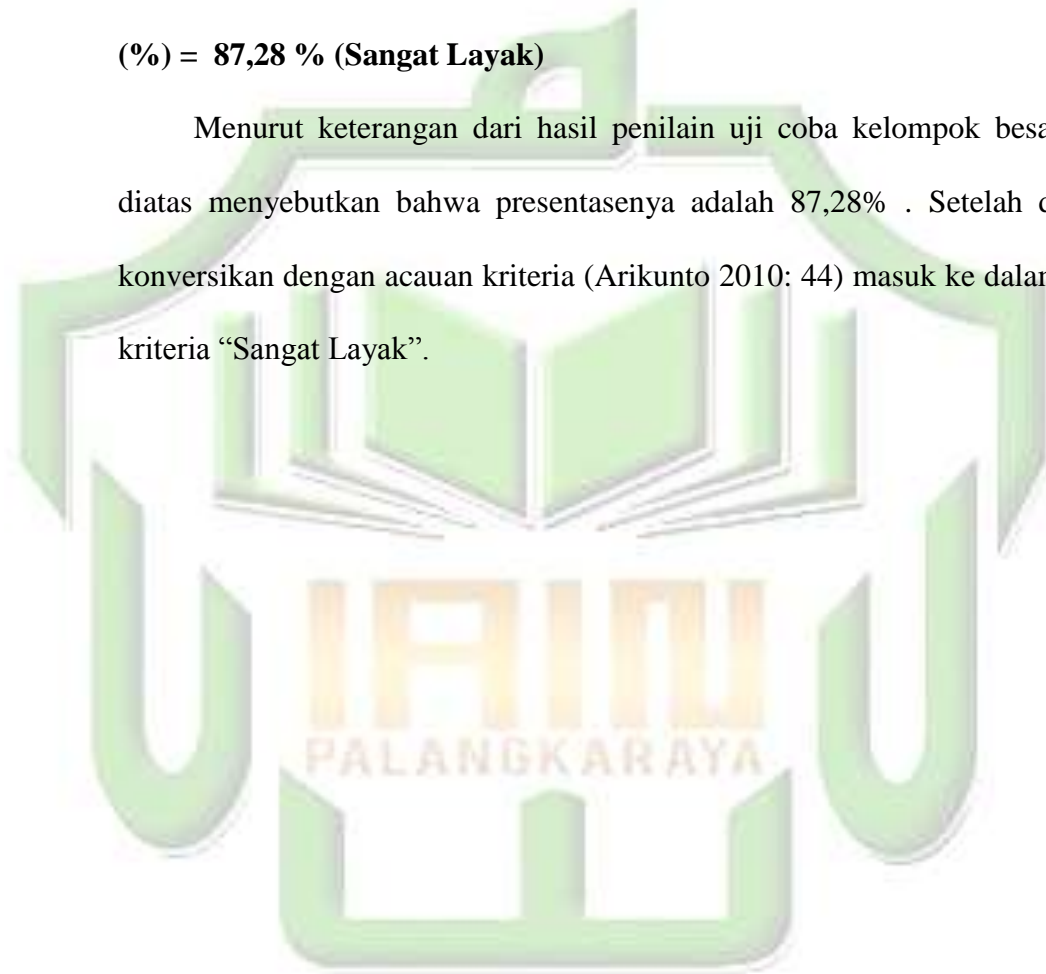
Presentase kelayakan media pembelajaran tematik berdasarkan uji coba kelompok besar adalah sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\sum \text{Skor} \times \text{bobot responden}}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{611}{700} \times 100\%$$

$$(\%) = 87,28 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

Menurut keterangan dari hasil penilain uji coba kelompok besar diatas menyebutkan bahwa presentasinya adalah 87,28% . Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.



BAB V

PENUTUP

I. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran tematik sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat berbasis *adobe flash* di kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat ini dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran tematik sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat berbasis *adobe flash* telah melewati lima tahap pengembangan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap evaluasi meliputi validasi oleh ahli materi dengan jumlah skor total 146 masuk pada kategori “Sangat Baik” dan ahli media dengan skor total 71 masuk pada kategori “Sangat Baik”. Uji coba produk dilaksanakan pada siswa kelas Va MIN 3 Kotawaringin Barat yang dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok kecil mendapat skor total 28,33 masuk pada kategori “Baik” dan kelompok besar dengan skor total 30,55 masuk pada kategori “Sangat Baik”. Sebelum di ujicobakan, produk juga telah melewati 2 kali revisi dan telah dinyatakan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran pada tema 3 makanan sehat, sub tema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat pembelajaran ke 2 MIN kelas V oleh ahli matri dan ahli media.

- b. Kelayakan/ kualitas media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash*, Hasil Penilaian oleh ahli materi adalah 96,33% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* masuk pada kategori “Sangat layak, Hasil penilaian oleh ahli media adalah 88,75% sehingga masuk kategori “Sangat Layak”, Hasil uji coba kelompok kecil adalah 79,05% sehingga masuk kategori “Layak”, Hasil uji coba kelompok besar adalah 87,28% sehingga masuk kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil penilaian ini, artinya media pembelajaran tematik layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada tema 3 makanan sehat sub tema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat pembelajaran ke 2.

J. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Tindak Lanjut

1. Saran Pemanfaatan
 - a. Guru dapat menggunakan media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* pada saat memberikan arahan dikelas. Bertujuan agar peserta didik termotivasi untuk belajar dan apa yang telah dipelajari dikelas manfaatnya dapat direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.
 - b. Perlu adanya penelitian lebih lanjut seperti penelitian pengembangan untuk benar-benar mengukur kelayakan produk dan memperbanyak fakta uji lapangan sehingga diperoleh lebih banyak bahan untuk

memperbaiki produk dan pada akhirnya produk yang dihasilkan akan lebih baik lagi.

2. Diseminasi

Guru kelas harus memulai memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok dan menggunakan variasi yang berbeda. Dan media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran disekolah agar lebih menambah semangat belajar peserta didik.

3. Pengembangan produk tindak lanjut

Produk pengembangan media pembelajaran tematik berbasis *adobe flash* ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran tematik dengan suasana atau pendekatan yang lebih baik sesuai dengan karakteristik bidang studi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hamid, dkk. *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)*. Yogyakarta: UIN Malang Perss, 2008.
- Al-Qur'an an terjemah. Kementerian Agama Republik Indonesia. 2017.
- Amri, Sofan dan Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Anas, Sudijono. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- E. Smaldino, Sharon. 2011. *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*, Jakarta: Kencana.
- Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institute Agama Islam Negeri Palangka Raya. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi I*. Palangka Raya.
- Feny Mega, Vistha. 2010. "Pengembangan media pembelajaran geometri ruang berbasis multimedia pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa smp kelas VIII". Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fransiska Wahyu Ari Susilawati. 2017. *Tema 3 Makanan Sehat Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fransiska Wahyu Ari Susilawati. 2017. *Tema 3 Makanan Sehat Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hamid, Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*, Bandung: Pustaka Setia.

- Indriana Mey, Listiyani. 2012. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI.* (online). (<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/8860>, diakses 20 Oktober 2019).
- Jannah, Rhodatul. 2009. *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press.
- J. Rizky Rahma, dkk. 2008. *Optimalisasi Macromedia Flash Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Komputer pada Program Studi Ilmu Komputer FPMIPA UPI.* Jurnal Pendidikan teknologi informasi dan komunikasi, Vol.1 No.2, P. 1-10. ISSN: 1979-9264.
- Kemendikbud. 2013. *Kerangka Dasar Kurikulum 2013.* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar. Jakarta.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. 2015, *Al- Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Lajnah Pentashinan Mushaf Al-Qur'an.
- Kholif Fatur Rosidin. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Materi Cahaya Di MTs Darul Ulum Palangka Raya.*(Online). (digilib.iain-palangkaraya.ac.id, diakses 20 Mei 2019).
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru.* Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir and Dedi Rohendi. 2012. *Development Model For Knowledge Management System (Kms) To Improve University's Performance (Case Studies In Indonesia University Of Education).* International Journal Of Computer Science Issue. Vol. 9. Issue. 1.
- Nati Rahma, Norsis. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Materi Mengkafani Jenazah Mata Pelajaran PAI Kelas XI Menggunakan Adobe Flash.* (Online). (digilib.iain-palangkaraya.ac.id, diakses 20 Oktober 2019).
- Rusman. 2012. *Model - model Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Salim, A., Astuti., Ishafit dan Moh. Toifur. 2011. *Pemanfaatan Media Pembelajaran (Macromedia Flash) Dengan Pendekatan Konstruktivis Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Fisika Pada Konsep Gaya.* Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta, 14 mei 2019 F-279.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, Jakarta: Prenadamedia Group.

- Sugiyono. 2012. *Metode Peneletian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. 2012. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pps. UNY.
- Supriyadi. 2017. *Pengembangan Media Animasi Menggunakan Adobe Flash CS6 Materi Termodinamika untuk siswa SMK Kelas XI Teknik Otomotif*. (Online). (digilib.iain-palangkaraya.ac.id, diakses 15 September 2019).
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003 beserta Penjelasannya. Jakarta: Cemerlang. 2003.
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.