

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DENGAN APLIKASI
ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS 6 PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS IV SD**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH :

**SUTRIS BUDIONO
NIM. 16004135**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DENGAN APLIKASI ADOBE
FLASH CS6 PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD**

Nama : Sutris Budiono
NIM/BP : 16004135/2016
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 November 2022

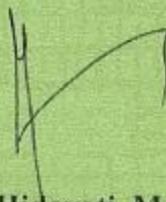
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

Ketua Departemen KTP FIP UNP



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Interaktif Dengan Aplikasi
Adobe Flash CS6 Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV
SD
Nama : Sutris Budiono
NIM/BP : 16004135/2016
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

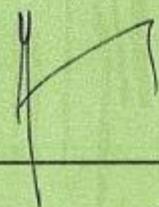
Padang, 18 November 2022

Tim Penguji

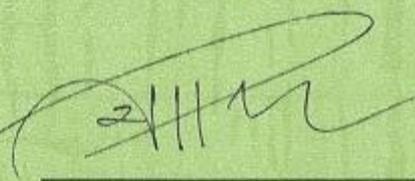
Nama

Tanda Tangan

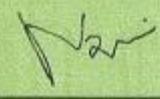
Ketua : Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002



Anggota : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D
NIP. 19590716 198602 1 001



Anggota : Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19781129 200312 1 001



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sutris Budiono
NIM/BP : 16004135/2016
Prodi : Teknologi Pendidikan
Dapartamen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Dengan Aplikasi Adobe
Flash CS6 Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 18 November 2022
Yang menyatakan



EFBAKX094522142

SUTPIS BUDIONO
NIM. 16004135

ABSTRAK

Sutris Budiono. 2022. Pengembangan Media Interkatif Dengan Aplikasi Adobe Flash Professional CS 6 Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan yang ada di SD 02 Padang Japang. Dimana proses pembelajaran Tematik kurang bervariasi. Guru masih menggunakan media konvensional, seperti gambar yang di tempel di papan tulis. Sekolah sudah memiliki fasilitas proyektor, namun guru tidak menggunakan fasilitas yang ada untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap pembelajaran kurang dan pembelajaran menjadi membosankan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan yaitu 1) *define* (pendefinisian) 2) *design* (perancangan) 3) *development* (pengembangan) dan 4) *disseminate* (penyebaran). Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket dan dokumentasi. Proses validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh 3 orang pakar, yaitu 2 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Kemudian dilakukan penelitian untuk uji praktikalitas.

Hasil uji validitas media berada pada kategori “**Sangat Valid**” dengan persentase sebesar **93%**, hasil validitasi media berada pada kategori “**Sangat Valid**” dengan Persentase sebesar **89,4%** sehingga produk multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *adobe flash professional CS6* dapat diujicobakan. Selanjutnya hasil uji praktikalitas produk berada pada kategori “**Sangat Praktis**” dengan persentase sebesar **89%**, sehingga produk media pembelajaran interaktif layak digunakan oleh siswa SD kelas IV sebagai media belajar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Adobe Flash Professional CS6*, Pembelajaran Tematik, SD Kelas IV.

ABSTRACT

Sutris Budiono. 2022. Development of interactive media with the adobe flash professional CS 6 application in thematic learning for IV grade elementary school. Faculty of education. Padang state university.

This research started from the reality in SD 02 Padang Japang. Where the thematic learning process is less varied. Teachers still use conventional media, such as pictures pasted on the blackboard. Schools already have projector facilities, but teachers don't use existing facilities to support the learning process. So that students' understanding of learning is lacking and learning becomes boring.

This type of research is development research using the 4-D development model proposed by Thiagarajan, namely 1) define 2) design 3) development and disseminate. Research instruments include validation sheets, questionnaires and documentation. This learning media validation process was carried out by 3 experts, namely 2 media experts and 1 material expert. The conducted research for practicality test.

The results of the material validity test are in the "**Very Valid**" category with a percentage of **93%**, the media validation results are in the "**Very Valid**" category with a percentage of **89.4%** so that flipbook-based learning media products can be tested. Furthermore, the results of the product practicality test are in the "**Very Practical**" category with a percentage of **89%**, so that interactive learning media products are suitable for use by IV grade elementary school students as learning media.

Keyword : Learning Media, Adobe Flash Professional CS6, Thematic Learning, Elementary Class IV.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Dengan Aplikasi Adobe Flash Professional CS 6 Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD”**.

Dalam penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, pelajaran, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Dr. Abda Hidayati, M.Pd selaku Kepala Departemen dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati kepada penulis, memberi saran, serta masukan yang sangat berarti bagi penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dr. Ulfia Rahmi M.Pd, selaku sekretaris Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Meldi Ade Kurnia Yustri, S.T., M.Pd,T selaku Validator media 1 yang telah memberikan saran, arahan, dan bimbingan sehingga media yang penulis kembangkan dapat diselesaikan dengan baik
4. Bapak Meldi Ade Kurnia Yustri, S.T., M.Pd,T selaku Validator media 1 yang telah memberikan saran, arahan, dan bimbingan sehingga media yang penulis kembangkan dapat diselesaikan dengan baik

5. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd.P.Hd selaku penguji 1 yang telah memberikan saran, dan masukan yang sangat berarti bagi penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik
6. Bapak Nofri Hendri, S.Pd.,M.Pd selaku penguji 2 yang telah memberikan saran, arahan, dan bimbingan masukan yang sangat berarti bagi penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik
7. Ibu Alismar, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 02 Padang Japang.
8. Bapak Maidarnis, S.Pd selaku guru mata pelajaran Tematik serta majelis guru di SD Negeri 02 Padang Japang yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama melakukan penelitian.
9. Bapak/ibu dosen dan staf dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah berkenan memberikan bekal ilmu wawasan selama perkuliahan.
10. Teristimewa kepada keluarga tercinta atas doa, bimbingan, nasehat, kasih sayang, motivasi, pengorbanan moril dan materil yang telah diberikan selama penulis menempuh studi ini.
11. Sahabat dan teman-teman departemen KTP teristimewa seperjuangan BP 2016 yang telah memberikan banyak kenangan terindah selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih perlu bimbingan, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang membangun dapat menjadi perbaikan dimasa yang akan datang.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang

telah membantu, semoga bantuan yang diberikan kepada penulis dapat menjadi amal ibadah dan mendapat balsan kebaikan disisi Allah SWT Amin.

Padang, November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATAPENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk	10
H. Pentingnya Pengembangan	12
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Landasan Teori	14
1. Media Pembelajaran	14
a. Pengertian Media Pembelajaran	14
b. Fungsi Media Pembelajaran	15
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	18
d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	19
e. Manfaat Media Pembelajaran	21
2. Media Interaktif	22
a. Konsep Dasar Media Interaktif	22
b. Karakteristik Media Interaktif	23
c. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif	24

3. <i>Software Adobe Flash Professional CS 6</i>	26
4. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash Professional CS 6</i>	31
5. Hakikat Pembelajaran Tematik	31
a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu	31
b. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik Terpadu	32
c. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu	33
6. Validitas dan Praktikalitas	34
a. Validitas	34
b. Praktikalitas	36
B. Penelitian Relevan	37
C. Kerangka Konseptual	39
BAB III METODE PENGEMBANGAN	40
A. Jenis Pengembangan	40
B. Model Pengembangan	40
C. Prosedur Pengembangan	43
D. Instrumen Pengumpulan Data	47
E. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Pengembangan	55
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	55
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	59
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	63
B. Pembahasan	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Awal <i>Adobe Flash professional CS 6</i>	28
2. Lembar Kerja <i>Adobe Flash professional CS 6</i>	28
3. <i>Toolbox</i> pada <i>Adobe Flash professional CS 6</i>	29
4. <i>Timeline</i> pada <i>Adobe Flash professional CS 6</i>	29
5. <i>Stage</i> pada <i>Adobe Flash professional CS 6</i>	30
6. <i>Panel properties</i> pada <i>Adobe Flash professional CS 6</i>	30
7. Kerangka Konseptual	39
8. Prosedur Penelitian Pengembangan Model 4-D (Four D)	43
9. <i>Open File Project</i>	60
10. Tampilan Lembar Kerja	60
11. Memasukan Data Ke <i>Library</i>	61
12. Mengatur ukuran lembar kerja	61
13. Mengatur ukuran lembar kerja	62
14. Memasukan <i>Action</i> Kedalam Tombol	62
15. Melakukan <i>Import File</i>	63
16. <i>Publishing</i>	63

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Angket Ahli Media	48
2. Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	49
3. Kisi-Kisi angket praktikalitas	51
4. Kriteria Interpretasi Skor	54
5. KI dan KD K-13 Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1	56
6. Hasil Penilaian Media Tahap Pertama	65
7. Hasil Penilaian Media Tahap Kedua	66
8. Hasil Penilaian Materi Tahap Pertama	68
9. Hasil Data Uji Coba Praktikalitas Pada Siswa	70
10. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas	72
11. Revisi Produk Media Pembelajaran Interaktif berdasarkan Saran dari Ahli Media	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Flowchart</i>	85
2. <i>Storyboard</i>	86
3. Surat Izin Penelitian	89
4. Surat Telah Melakukan Penelitian	90
5. Angket Validasi Ahli Media	91
6. Angkat Validasi Ahli Materi	107
7. Angkat Praktikalitas Siswa	111
8. Data Mentah Subjek Uji Coba	114
9. Dokumentasi	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memiliki pengaruh besar dalam berbagai bidang. Teknologi dimanfaatkan untuk berbagai macam kepentingan. Pendidikan tidak akan terlepas dari yang namanya perkembangan teknologi. Dimanfaatkan dalam mengembangkan media belajar bagi anak. Media belajar yang dapat digunakan oleh guru ketika mengajar dalam kelas maupun ketika anak belajar sendiri.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan atau proses belajar mereka. Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal 1 menggariskan pengertian bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Berdasarkan kutipan dapat dikemukakan bahwa penekanannya adalah agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran, dari hasil pembelajaran yang diharapkan adalah terwujudnya manusia yang berkualitas.

Menurut Purwanto (2014: 10), pendidikan merupakan usaha orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani

sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut serta mewariskan pada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan sebagai usaha manusia untuk melestarikan hidupnya. Sehingga manusia butuh belajar untuk bisa mengembangkan potensinya untuk mencapai tujuan serta bisa mewariskannya untuk ke generasi berikutnya.

Belajar merupakan proses yang wajib dilakukan manusia sepanjang hayatnya yang tidak akan berhenti selama manusia masih hidup di dunia dan dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun tanpa ada batasan ruang dan waktu. Menurut Vigotsky dalam Ulfia (2016: 1), belajar merupakan hal yang penting bagi manusia itu sendiri, dengan belajar dapat mempelajari tentang nilai, bahasa dan perkembangan budaya. Berdasarkan pengalaman dalam mengajar, dapat menentukan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran di samping faktor guru dan isi pelajaran itu sendiri. Media yang dirancang dengan memperhatikan sepenuhnya hal-hal yang berkaitan dengan siswa, baik minat, bakat, kemampuan termasuk gaya dan kemampuan siswa untuk belajar.

Di zaman sekarang ini, telah banyak dikembangkan penggunaan media pembelajaran untuk dijadikan tambahan dalam menunjang proses belajar mengajar siswa di sekolah dan dapat juga digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri di rumah, karena pembelajaran tidak selalu terjadi

dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan menjadi tepat sasaran dan sesuai dengan target kompetensi yang dibutuhkan. Dalam hal ini media tambahan tersebut dapat digunakan atau dibuat sendiri melalui kriteria sesuai dengan pembelajaran dan target pembelajaran yang telah ditetapkan, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan dibuat adalah media pembelajaran interaktif.

Perkembangan teknologi seperti media interaktif sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran agar peserta didik mendapatkan informasi-informasi penting baginya, sekaligus langsung mengalami proses pembelajaran. Pembelajaran yang dialami oleh peserta didik tersebut dapat mengembangkan pemahaman berfikir secara realita, kongkrit dan mengajarkan peserta didik dalam berfikir kritis. Menurut Daryanto (2016: 5), bahwa teknologi media pembelajaran interaktif mampu memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Media pembelajaran interaktif telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik. Sharon, dkk (2011: 178) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif menjadi nilai tambah untuk keberhasilan pembelajaran, terutama media interaktif. Keuntungan media interaktif dari penggunaan multimedia adalah karakteristiknya yang melibatkan para siswa untuk membuat pilihan untuk berpindah-pindah materi melalui cara-cara yang bermakna, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam belajar.

Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif maka proses pembelajaran menjadi lebih konkrit atau dengan menggunakan media interaktif siswa dapat merasakan pengalaman belajar secara nyata/ langsung, maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Sebaliknya, jika tidak ada penggunaan media pembelajaran abstrak seperti buku sumber maka pesan (informasi) akan sulit untuk diterima siswa dengan kata lain siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan mencerna apa yang disampaikan oleh guru.

Akan tetapi, didalam waktu yang singkat selama proses pembelajaran berlangsung di kelas, banyak membuat siswa kurang mengerti atau belum memahami sepenuhnya apa yang dijelaskan guru selama proses belajar berlangsung, ditambah lagi media yang digunakan hanyalah berupa media cetak atau Lembar Kerja Siswa (LKS) dan tidak ada variasi media lain sehingga siswa kesulitan dalam mengerti dan memahami materi yang disajikan oleh guru. Oleh karena itu penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu dan mempermudah guru dalam permasalahan menyampaikan informasi pada saat pembelajaran berlangsung di kelas, media mampu membuat penyampaian pembelajaran lebih cepat tersampaikan kepada peserta didik. Guru diharapkan mampu menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan ketertarikan siswa sehingga menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, guru harus mengikuti perkembangan teknologi di bidangnya,

menguasai dan menggunakan teknologi di dalam kelas dan mampu untuk menyediakan sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran.

Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran masa kini. Media pembelajaran berbasis teknologi yang lazim digunakan adalah komputer. Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa. Adapun media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran yaitu dengan pemanfaatan aplikasi *Adobe flash Professional Cs6*.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti di SDN 02 Padang Jopang pada saat melakukan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) tahun 2019, proses pembelajaran Tematik kurang bervariasi, guru masih menggunakan media konvensional, seperti gambar yang di tempel di papan tulis. Sekolah sudah memiliki fasilitas proyektor, namun guru tidak menggunakan fasilitas yang ada untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, membuat pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan monoton. Untuk itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menunjang pembelajaran khususnya pada mata pelajaran tematik yaitu berupa media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif ini selain dapat digunakan oleh guru sebagai bahan pelengkap pembelajaran juga dapat digunakan oleh siswa.

Pembelajaran harus dirancang dengan baik agar tercapainya tujuan pembelajaran, agar siswa lebih aktif serta siswa dapat menyerap pembelajaran dan fokus dengan pelajaran yang diajarkan. Dengan menggunakan multimedia interaktif guru dapat membuat siswa lebih aktif dan fokus dengan pembelajaran, dan dengan menggunakan multimedia interaktif ini membuat pembelajaran lebih bervariasi tidak membosankan dan menambah daya tarik siswa pada pembelajaran sehingga siswa mudah untuk menyerap pembelajaran, dan tujuan dari pembelajaran itu tercapai.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari & Harjono (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian *research and development* (R&D). Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk menumbuhkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal yang kurang lebih sama juga terdapat pada penelitian Sofyan, Rustono & Hamdu (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Pada Subtema Ayo Cintai Lingkungan”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *design based research* (DBR). Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan oleh guru maupun siswa sebagai media pembelajaran di kelas dan sebagai bahan

belajar mandiri. Penelitian lain juga mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Diputra (2016) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kela IX Sekolah Dasar”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengebangan (*Research and Development*). Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran tematik integrative yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan oleh sekolah, guru maupun sebagai sebagai bahan penunjang proses pembelajaran tematik.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Interaktif dengan Aplikasi *Adobe flash Professional CS 6* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD**”.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian dari latar belakang adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dinilai lebih efektif, namun kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis komputer masih terbatas.
2. Pendidik belum menerapkan media interaktif dalam pembelajaran dan perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran lainnya.
3. Minimnya media pembelajaran sehingga peserta didik bosan menggunakan buku dan teks saja.
4. Minat baca siswa rendah dikarenakan buku pembelajaran yang mereka anggap monoton dan tidak menarik untuk dibaca.

5. Peserta didik kurang antusias dalam proses belajar mengajar dikarenakan media pembelajaran yang kurang menyenangkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas supaya penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dapat dibatasi masalah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD/MI”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media interaktif pada pembelajaran Tematik kelas IV SD dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash Professional CS 6*?
2. Bagaimana validitas media interaktif yang dikembangkan pada pembelajaran Tematik kelas IV SD dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash Professional CS 6*?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media interaktif pembelajaran Tematik kelas IV SD dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash Professional CS 6*?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana proses pengembangan media interaktif pada pembelajaran Tematik kelas IV SD dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash Professional CS 6*.
2. Mengetahui hasil uji validitas media interaktif yang dikembangkan pada pembelajaran Tematik kelas IV SD dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash Professional CS 6*.
3. Mengetahui hasil uji praktikalitas pengembangan media interaktif pembelajaran Tematik kelas IV SD dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash Professional CS 6*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk hal-hal berikut ini.

1. Bagi guru, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat belajar secara mandiri dengan adanya media pembelajaran interaktif ini.
3. Bagi peneliti, menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe flash Professional CS 6*.
4. Bagi peneliti lain, sebagai bahan rujukan penelitian dalam mengembangkan media pelajaran dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash Professional CS 6*.

G. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk, produk yang diproduksi dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash Professional CS 6* sebagai sumber belajar bagi siswa. Media pembelajaran interaktif ini akan mendeskripsikan secara umum hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran Tema 3 Peduli terhadap lingkungan.

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe flash Professional CS 6* pada mata pembelajaran tematik yang valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan. Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berupa *Adobe flash Professional CS 6*.
2. Materi yang disajikan yaitu Tema 3 Peduli Terhadap Lingkungan
 - a. Materi 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
 - b. Materi 2 : Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkungan Rumahku
 - c. Materi 3 : Ayo Cintai Lingkungan
3. Aspek Pembelajaran

Dari aspek pembelajaran, media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan soal latihan atau evaluasi pembelajarannya.

4. Aspek media

Dari aspek media, media pembelajaran interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Halaman *Cover* merupakan halaman pembukaan yang berisikan informasi media, judul media dan identitas pembuat media. Pada halaman ini terdapat tombol *Start Now* yang akan mengarahkan pengguna menuju halaman Petunjuk penggunaan media interaktif.
- b. Setelah melalui halaman petunjuk penggunaan, selanjutnya akan muncul halaman *home menu*. Halaman *home menu* ini terdapat pilihan menu yang berupa, menu KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar), menu materi, menu evaluasi dan menu profil.
- c. Menu *Home* merupakan *Button* untuk kembali ke menu awal yang berupa halaman *Cover*.
- d. Ikon *Exit* merupakan tombol untuk keluar dari media.
- e. Menu profil berisi tentang profil dari pembuat media pembelajaran interaktif itu sendiri.
- f. Penggunaan media dapat digunakan secara *online* maupun *offline* oleh guru maupun siswa.
- g. Menu KI dan KD yang berisikan materi pelajaran yang akan dipelajari sesuai dengan KI dan KD yang ada di silabus maupun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

- h. Menu materi berisikan materi pembelajaran yang akan dipelajari, di setiap sub materi berisikan video sebagai pendukung dari materi yang dipelajari.
- i. Menu video merupakan kumpulan-kumpulan video tentang materi dari sub tema hewan dan tumbuhan dibelakang rumahku.
- j. Menu evaluasi berisikan tentang soal-soal latihan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.
- k. Setiap halaman terdapat tombol Lanjutkan dan Kembali. Tombol Lanjutkan berfungsi untuk menuju halaman berikutnya, sedangkan tombol Kembali berfungsi untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya.

H. Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan (*research & development*) pada industri merupakan ujung tombak dari suatu industri dalam menghasilkan produk-produk baru yang di butuhkan oleh pasar, dalam bidang sosial dan pendidikan peranan *research & development* masih sangat kecil dan kurang dari 1% dari biaya pendidikan secara keseluruhan. (Sugiyono, 2009:408)

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan sebagai memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran terkhusus pada pembelajaran Tematik. Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif ini, diharapkan proses belajar mengajar akan lebih mudah dan dimengerti oleh siswa karena media pembelajaran akan memperjelas pembelajaran. Selain itu, dengan adanya

media pembelajaran interaktif ini akan dapat mengoptimalkan fungsi dan tujuan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran interaktif memiliki peranan yang penting dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi dan menumbuhkan minat belajar siswa. Namun permasalahannya, penggunaan media pembelajaran interaktif masih banyak yang belum digunakan oleh guru. Semoga dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi sekaligus sebagai cara meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar siswa terutama pada pembelajaran Tematik kelas IV SD. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan dan waktu, maka penulisan terdapat keterbatasan dan penulis hanya mengambil materi Tema 3 Peduli Terhadap Lingkungan.