

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE ANIMATE CREATIVE CLOUD PADA
MATERI LUAS BANGUN DATAR DENGAN
MODEL *DISCOVERY LEARNING*
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
TIA AULIA NINGRUM
NIM.19129068

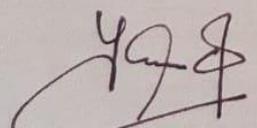
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE ANIMATE CREATIVE CLOUD PADA
MATERI LUAS BANGUN DATAR DENGAN
MODEL *DISCOVERY LEARNING*
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nama : Tia Aulia Ningrum
NIM/BP : 19129068/2019
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



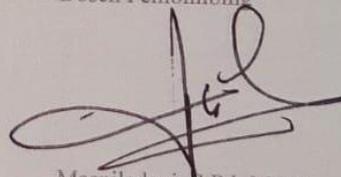
Dra. Yetti Ariani, M.Pd.

NIP.19601202 198803 2 001

Padang, Juni 2023

Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing



Masniladevi, S.Pd., M.Pd.

NIP.19631228 198803 2 001

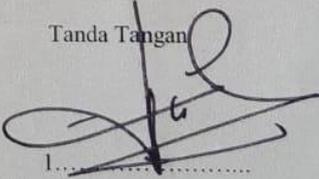
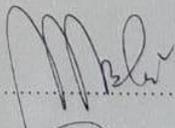
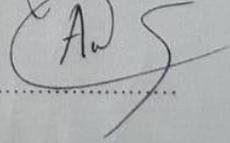
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* Pada Materi Luas Bangun Datar Dengan Model *Discovery Learning* Di Kelas IV Sekolah Dasar
Nama : Tia Aulia Ningrum
NIM : 19129068
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Masniladevi, S.Pd., M.Pd.	1. 
2. Anggota	: Dr. Melva Zainil, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Ari Suriani, S.Pd., M.Pd.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Tia Aulia Ningrum

NIM : 19129068

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* Pada Materi Luas Bangun Datar Dengan Model *Discovery Learning* Di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya saya sendiri dengan bantuan Ibu dosen pembimbing, Bapak/Ibu dosen penguji dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

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

Padang, Juni 2023



Tia Aulia Ningrum

19129068

ABSTRAK

Tia Aulia Ningrum. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* Pada Materi Luas Bangun Datar Dengan Model *Discovery Learning* Di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari kenyataan yang terdapat di sekolah dasar bahwa media pembelajaran matematika menggunakan *Adobe Animate Creative Cloud* belum dikembangkan. Media pembelajaran yang digunakan guru di pada kegiatan pembelajaran cenderung media konvensional. Sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bahwa media pembelajaran tidak hanya dari buku siswa, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* pada materi luas bangun datar dengan model *discovery learning* di kelas IV sekolah dasar yang valid dan praktis.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan /produksi), Implementation (implementasi / penyampaian), Evaluate (evaluasi). Pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi media terdiri dari validasi materi, validasi bahasa, dan validasi desain media. Angket respon terdiri dari angket respon peserta didik dan angket respon guru. Subjek uji coba media pembelajaran dilaksanakan di kelas IV SDN 13 Sitiung dan penyebaran media pembelajaran dilakukan di kelas IV SDN 18 Sitiung.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* pada materi luas bangun datar dengan model *discovery learning* di kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan telah divalidasi dan dinyatakan valid dengan rata-rata skor validasi 88,98% kategori sangat valid. Hasil rata-rata skor kepraktisan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* pada materi luas bangun datar dengan model *discovery learning* di kelas IV sekolah dasar respon guru yaitu 93,75% kategori sangat praktis dan respon peserta didik 94% kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* telah valid dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci : Media pembelajaran, *Adobe Animate Creative Cloud*, Luas bangun datar, ADDIE.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur atas kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan kesempatan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi hingga akhir, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* Pada Materi Luas Bangun Datar Dengan Model *Discovery Learning* Di Kelas IV Sekolah Dasar”. Shalawat serta salam tercurah kepada Nabi Muhammad Shallallahu alaihi wasallam yang telah memberi petunjuk kepada umat manusia sehingga dapat menjadi tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan S1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd., selaku kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd., selaku sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

3. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd., selaku ketua UPP III Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan dan izin untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Masniladevi, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu memberikan arahan dan bimbingan serta saran pada peneliti sehingga skripsi ini dapat selesai di waktu yang telah ditentukan.
5. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd., selaku dosen penguji I dan Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran dan masukan yang membangun untuk kesempurnaan penulisan skripsi.
6. Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd., Bapak Mansurdin, S.Sn., M.Hum., Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd., Ph.D., selaku validator yang telah meluangkan waktu serta memberikan saran dan masukan untuk kesempurnaan produk pada penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu staf dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat kepada peneliti.
8. Ibu Hj. Suhada, S.Pd., selaku Kepala sekolah dan Ibu A. Christiani, S.Pd selaku guru kelas IV dan peserta didik di SDN 13 Sitiung yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji coba produk, memberikan informasi, serta kemudahan selama kegiatan penelitian.
9. Ibu Yulli Masni, S.Pd., selaku Kepala sekolah dan Ibu Lylga Febrina, S.Pd., selaku guru kelas IV dan peserta didik di SDN 18 Sitiung yang

telah memberikan izin untuk melaksanakan implementasi penyebaran produk, memberikan informasi, serta kemudahan selama kegiatan penelitian.

10. Teristimewa terima kasih kepada keluarga tersayang, Bapak Satino, Mamak Sunarsih, Adik Faqih Aulia Ardan dan seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan, memberikan semangat, serta dukungan baik moril dan materil kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikan ini.
11. Teman-teman yang sudah membantu dan memberikan semangat kepada peneliti mulai dari awal perkuliahan hingga pada tahap akhir skripsi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.
12. Kepada diri sendiri yang sudah berusaha dan tetap berjuang untuk menyelesaikan langkah demi langkah perkuliahan hingga akhir.

Semoga bantuan, bimbingan, motivasi, dan kemudahan yang Bapak, Ibu, keluarga, dan teman-teman semua mendapatkan balasan yang berlipat dari Allah SWT. Aamiin.

Padang, 2023

Tia Aulia Ningrum

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan	10
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
E. Manfaat Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
G. Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teori	14
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	14
2. Hakikat Media Adobe Animate Creative Cloud.....	20
3. Ruang Lingkup Materi.....	34
4. Hakikat Model Pembelajaran Discovery Learning.....	41
B. Penelitian Relevan.....	50

C.	Kerangka Berpikir	53
BAB III METODE PENGEMBANGAN		55
A.	Model Pengembangan	55
B.	Prosedur Pengembangan	56
1.	Studi Pendahuluan	56
2.	Pengembangan Model.....	56
C.	Uji Coba Produk	62
1.	Subjek Uji Coba.....	62
2.	Jenis Data.....	63
3.	Instrumen Pengumpulan Data.....	63
4.	Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN		68
A.	Penyajian Data Uji Coba	68
1.	Penyajian Produk Hasil Pengembangan	68
2.	Penyajian Data Hasil Uji Coba	81
B.	Analisis Data	84
1.	Analisis Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran	84
2.	Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran.....	88
C.	Revisi Produk	96
1.	Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	96
2.	Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa.....	97
3.	Hasil Revisi Validasi Ahli Desain Media	97
D.	Pembahasan	98
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		104
A.	Simpulan.....	104

B. Saran.....	105
DAFTAR RUJUKAN.....	106
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tool aplikasi <i>Adobe Animate Creative Cloud</i>	28
Tabel 2. Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran	65
Tabel 3. Kategori validitas	66
Tabel 4. Skala Penilaian angket peserta didik dan guru.....	66
Tabel 5. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	67
Tabel 6. Dosen Validasi Media Pembelajaran	79
Tabel 7. Hasil validasi media pembelajaran	88
Tabel 8. Kategori validitas	88
Tabel 9. Analisis angket respon guru SDN 13 Sitiung	90
Tabel 10. Analisis angket respon guru SDN 18 Sitiung	90
Tabel 11. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	92
Tabel 12. Hasil analisis uji praktikalitas	93
Tabel 13. Saran dan reviai ahli materi	96
Tabel 14. Saran dan revisi ahli bahasa	97
Tabel 15. Saran dan revisi ahli desain media	98
Tabel 16. Kategori validitas	100
Tabel 17. Rekapitulasi uji validitas.....	100
Tabel 18. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	101
Tabel 19. Rekapitulasi uji praktikalitas.....	102

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Animate Creative Cloud</i> Pada Materi Luas Bangun Datar Dengan Model <i>Discovery Learning</i> Di Kelas IV Sekolah Dasar.....	54
Bagan 3.1 Alur Pengembangan Media Pembelajaran.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal aplikasi <i>Adobe Animate Creative Cloud</i>	23
Gambar 2.2 Tampilan custome size	24
Gambar 2.3 Tampilan lembar kerja/stage	24
Gambar 2.4 Tampilan menu bar.....	25
Gambar 2.5 Timeline aplikasi <i>Adobe Animate Creative Cloud</i>	25
Gambar 2.6 Tampilan properties.....	25
Gambar 2.7 Tampilan library	26
Gambar 2.8 Tampilan lembar kerja	26
Gambar 2.9 Tampilan action panel	27
Gambar 2.10 Tampilan toolbox	28
Gambar 2.11 Tampilan action script 3.0.....	31
Gambar 2.12 Tampilan untuk menambahkan suara.....	32
Gambar 2.13 Tampilan pilihan musik.....	32
Gambar 2.14 Tampilan musik yang sudah dipilih	32
Gambar 2.15 Tampilan action script untuk musik	33
Gambar 2.16 Tampilan scene.....	33
Gambar 2.17 Tampilan scene baru.....	34
Gambar 2.18 Bangun datar persegi panjang	36
Gambar 2.19 Bangun datar persegi	38
Gambar 4.1 Tampilan awal media pembelajaran matematika	71
Gambar 4.2 Tampilan fungsi tombol	72
Gambar 4.3 Tampilan capaian pembelajaran.....	72
Gambar 4.4 Tampilan tujuan pembelajaran	73
Gambar 4.5 Tampilan menu utama.....	73
Gambar 4.6 Tampilan materi luas bangun datar	74
Gambar 4.7 Memindahkan petak satuan.....	74
Gambar 4.8 Penjelasan luas persegi panjang	75

Gambar 4.9 Materi luas persegi	75
Gambar 4.10 Memindahkan petak satuan.....	76
Gambar 4.11 Menghitung petak satuan	76
Gambar 4.12 Menu soal evaluasi	77
Gambar 4.13 Soal evaluasi.....	77
Gambar 4.14 Penutup kegiatan pembelajaran.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi.....	112
Lampiran 2. Surat Keterangan Balasan Izin Observasi	114
Lampiran 3. Surat izin uji coba media pembelajaran.....	116
Lampiran 4. Surat balasan izin uji coba media pembelajaran.....	117
Lampiran 5. Surat izin penelitian/penyebaran media pembelajaran	118
Lampiran 6. Surat balasan izin penelitian/penyebaran media pembelajaran	119
Lampiran 7. Lembar wawancara guru	120
Lampiran 8. Instrumen Observasi Guru dan Peserta Didik	121
Lampiran 9. Lembar Hasil Observasi Guru dan Peserta Didik.....	122
Lampiran 10. Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru	124
Lampiran 11. Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru.....	125
Lampiran 12. Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik	126
Lampiran 13. Rekapitulasi Angket Kebutuhan Peserta Didik	127
Lampiran 14. Surat izin validasi materi, bahasa, desain media	128
Lampiran 15. Kisi-kisi lembar validasi	129
Lampiran 16. Lembar validasi media pembelajaran (Ahli materi)	130
Lampiran 17. Kisi-kisi lembar validasi (Ahli bahasa)	139
Lampiran 18. Lembar validasi media pembelajaran (Ahli Bahasa).....	141
Lampiran 19. Kisi-kisi lembar validasi (Ahli media/desain).....	156
Lampiran 20. Lembar validasi media pembelajaran (Ahli Media/desain).....	158
Lampiran 21. Kisi-kisi angket praktikalitas respon guru	167
Lampiran 22. Lembar Angket kepraktisan respon guru.....	168
Lampiran 23. Perhitungan lembar praktikalitas respon guru	174
Lampiran 24. Kisi-kisi angket praktikalitas respon peserta didik.....	176
Lampiran 25. Lembar Angket kepraktisan respon peserta didik	177
Lampiran 26. Perhitungan lembar praktikalitas respon peserta didik.....	183
Lampiran 27. Alur Tujuan Pembelajaran.....	185
Lampiran 28. Modul Ajar	186
Lampiran 29. Bahan Ajar.....	197
Lampiran 30. LKPD.....	201

Lampiran 31. Kisi-kisi soal	212
Lampiran 32. Soal evaluasi	214
Lampiran 33. Instrumen penilaian	218
Lampiran 34. Dokumentasi observasi dan wawancara	222
Lampiran 35. Dokumentasi penelitian	223

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi memiliki peran penting di bidang pendidikan saat ini. Pembelajaran pada era revolusi industri harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi. Dalam dunia pendidikan diharapkan perkembangan teknologi dapat menghasilkan inovasi untuk kemajuan pendidikan (Ahmadi, 2017). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh pada penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah dan lembaga lainnya. Penggunaan alat bantu mengajar berupa audio, visual, audio-visual dan perlengkapan lainnya disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Hal penting yang harus diperhatikan dalam pemanfaatan teknologi yaitu peralatan dan perlengkapan sekolah harus memadai, harus sesuai dengan tuntutan kurikulum dan materi, serta kemampuan guru dalam menggunakan kecanggihan teknologi agar tujuan pembelajaran tercapai (Sanaky, 2015).

Upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Kemajuan teknologi pada era revolusi saat ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tergantung bagaimana proses

pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik (Erita, 2022). Teknologi memiliki hubungan timbal balik dengan pembelajaran di kelas, maka dari itu perlu adanya inovasi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan teknologi saat ini (Zainil, dkk, 2020). Guru diharapkan dapat menggunakan berbagai jenis media sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas, baik media yang dibuat sendiri maupun alat peraga yang tersedia di sekolah. Banyak sistem pembelajaran yang telah memanfaatkan perkembangan teknologi yang dapat memudahkan guru untuk menyusun, merancang, melaksanakan pembelajaran, penilaian, dan diskusi (Ariani, Helsa, & Zainil, 2020). Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan media pembelajaran yang bekerja dengan data digital yang dapat diolah, diakses dan didistribusikan menggunakan perangkat digital.

Penggunaan media berbasis teknologi diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan juga berpengaruh pada kurikulum pendidikan. Kurikulum merupakan program dan pengalaman belajar serta hasil belajar yang diharapkan, yang tersusun secara sistematis, Sudjana dalam (Lismina, 2017). Kurikulum memiliki kedudukan yang penting dalam seluruh proses pendidikan. Kurikulum yang diterapkan saat ini yaitu kurikulum merdeka. Penetapan kurikulum merdeka beranjak dari filosofi merdeka belajar. Konsep merdeka belajar bertujuan untuk menciptakan suatu pembelajaran yang memerdekakan peserta didik dan guru. Guru diberi kebebasan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sedangkan peserta didik

diberi kebebasan untuk dapat mengembangkan potensi sesuai dengan kemampuan dan minatnya dalam belajar (Kurniasih, 2022). Berdasarkan hal tersebut guru dapat lebih bervariasi dalam menyampaikan pembelajaran seperti penggunaan model dan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Media pembelajaran merupakan suatu sarana untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran oleh guru kepada peserta didik. Media pembelajaran yang dibutuhkan pada pembelajaran abad ini yaitu media pembelajaran yang melibatkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas, dengan adanya media pembelajaran yang dilengkapi dengan teks, audio, video pembelajaran, gambar dan lain sebagainya peserta didik dapat lebih fokus dan lebih mudah memahami pembelajaran (Surjono, 2017).

Salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya proses pembelajaran yang menyenangkan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran terus mengalami perkembangan, salah satunya media pembelajaran yang berbasis teknologi. Media pembelajaran digital menjadi pilihan yang tepat dikarenakan sesuai dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis yaitu media visual, audio, dan audio-visual. Inovasi pembuatan media pembelajaran menjadi prioritas utama dalam pengembangan sistem pendidikan (Rahim, dkk, 2019). Perkembangan teknologi saat ini dinilai dapat menunjang proses

pembelajaran, meningkatkan mutu pendidikan serta dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep, terutama konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Matematika dapat mengembangkan kemampuan mengukur, menghitung, dan menggunakan rumus matematika yang berkaitan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari (Rahayu & Masniladevi, 2020). Pembelajaran matematika adalah pembelajaran pokok yang dibelajarkan sejak sekolah dasar sampai pendidikan tinggi (Masniladevi, 2022). Matematika diajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat Sekolah Dasar sampai perguruan tinggi karena matematika yang memiliki pengaruh dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Zainil, Helsa, & Yanti, 2018). Pembelajaran matematika adalah suatu pembelajaran yang mampu menjadikan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan mampu mengkomunikasikan suatu permasalahan dan mampu memecahkan masalah tersebut (Ahmad, 2018). Tujuan pembelajaran matematika erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari (Zainil, dkk, 2020)

Peserta didik akan lebih mudah belajar dan memahami materi pelajaran ketika proses belajar tampak nyata bagi mereka, oleh karena itu peserta didik membutuhkan media pembelajaran selama proses pembelajaran (Masniladevi, dkk, 2017). Media pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik juga harus diimbangi

dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang dipilih harus dapat melibatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Model pembelajaran merupakan pola desain pembelajaran yang menggambarkan langkah-langkah pembelajaran secara sistematis untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan ide dan kemampuan pemecahan masalah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan penggunaan model dan media pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di SDN 18 Sitiung pada hari Selasa 20 September 2022, SDN 13 Sitiung pada hari Rabu 21 September 2022, dan SDN 11 Sitiung pada hari Kamis 22 September 2022, peneliti melihat tersedianya fasilitas sekolah yang menunjang untuk melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi serta beberapa alat peraga pembelajaran, akan tetapi belum maksimal penggunaannya dalam pembelajaran. Pembelajaran di SDN 18 Sitiung, SDN 13 Sitiung, dan SDN 11 Sitiung sudah menerapkan kurikulum merdeka di kelas IV.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan, ditemukan bahwa terdapat kendala peserta didik dalam memahami materi terkait bidang studi matematika di kelas IV, seperti pada elemen pengukuran dengan capaian pembelajaran mengukur dan mengestimasi luas menggunakan satuan tidak baku dan satuan baku. Pada materi luas bangun

datar di kelas IV semester 2 terdapat dua bangun datar yang akan diajarkan yaitu persegi panjang dan persegi.

Media pembelajaran yang digunakan guru masih sederhana berupa gambar, benda konkret yang terdapat di sekolah dan sesekali menggunakan alat peraga apabila tersedia di sekolah. Guru masih belum maksimal memanfaatkan dan memadukan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru masih dominan menggunakan media pembelajaran konvensional dalam penyampaian materi. Selama pembelajaran, guru masih menggunakan model konvensional dan belum bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran yang pernah digunakan seperti saintifik, karena penerapan kurikulum merdeka yang masih baru sehingga guru belum sepenuhnya siap untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti model *discovery learning*. Sehingga hal ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV dari ketiga sekolah tersebut, beliau mengungkapkan bahwa kendala guru untuk membuat media pembelajaran terutama yang menggunakan teknologi karena keterbatasan waktu, serta guru masih kurang memahami cara pembuatan media pembelajaran yang berbasis teknologi terutama dengan aplikasi yang baru. Hal ini dikarenakan selama ini beliau cenderung menggunakan media berupa gambar yang diperoleh di internet. Hal ini sangat disayangkan karena

kecanggihan teknologi yang bisa memudahkan kegiatan pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal.

Pentingnya media pembelajaran sehingga guru dari ketiga sekolah tersebut mengharapkan adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik terutama media yang membuat peserta didik dapat mencobakan atau bekerja secara langsung dengan media tersebut, kemudian adanya perintah kerja yang jelas, media yang interaktif dilengkapi gambar, suara, dan animasi sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Kemudian hasil wawancara dengan peserta didik juga menyatakan lebih senang ketika belajar menggunakan media karena menyenangkan dan tidak membosankan terlebih apabila belajar matematika memakai media.

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi dengan aplikasi terbaru salah satunya yaitu *adobe animate creative cloud*. Aplikasi ini merupakan aplikasi pengembangan dari aplikasi sebelumnya yaitu *adobe flash*. *Adobe animate creative cloud* memiliki fitur atau tool yang lebih lengkap dari sebelumnya sehingga memudahkan pengguna untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik. *Adobe Animate Creative Cloud* yang merupakan salah satu dari beragam *software* yang menghasilkan fitur-fitur canggih dan menarik dengan menggabungkan konsep pembelajaran audiovisual (Yuwita, 2019). *Adobe Animate Creative Cloud* merupakan program aplikasi untuk membuat animasi yang menarik, selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk menghasilkan *Compact*

Disc (CD) pembelajaran interaktif. Materi pembelajaran matematika yang disampaikan dengan gabungan tulisan, gambar, suara, dan animasi diharapkan peserta didik dapat lebih fokus serta terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran juga harus sejalan dengan model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif serta mampu memahami rumus-rumus matematika yang abstrak dengan kegiatan yang konkret, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model *discovery learning*. Model *discovery learning* menuntut peserta didik untuk mampu menemukan konsep dalam belajar, dan peserta didik dituntut untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran model *Discovery Learning* adalah: *Stimulation* (stimulus/pemberian rangsangan), *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), *generalization* (menarik kesimpulan) (Hosnan, 2014).

Dengan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe animate Creative Cloud* dan model *discovery learning*, konsep materi luas bangun datar akan menyuguhkan pembelajaran dengan rumus dan soal-soal disampaikan dengan cara yang menarik. Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan langkah-langkah model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari lima langkah yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan),

Implementation (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi) (Benny, 2016). Model pengembangan ADDIE merupakan salah satu desain penelitian yang jelas dan sistematis.

Pengembangan *Adobe Animate Creative Cloud* sebagai media pembelajaran sebelumnya telah diteliti oleh Wulandari (2022) dengan judul “Pengembangan *Adobe Animate Creative Cloud* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Saintifik di Kelas II Sekolah Dasar”. Hasil penilaian uji kevalidan dan kepraktisan terhadap media yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis. Sehingga media interaktif berbasis *adobe animate Creative Cloud* dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* yang valid dan praktis. Jadi, penelitian pengembangan ini dengan judul, **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* Pada Materi Luas Bangun Datar Dengan Model *Discovery Learning* Di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang peneliti dapatkan yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* pada materi luas bangun datar dengan model *Discovery Learning* di kelas IV Sekolah Dasar yang valid ?

2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* pada materi luas bangun datar dengan model *Discovery Learning* di kelas IV Sekolah Dasar yang praktis ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan media berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* di kelas IV Sekolah Dasar yaitu :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* pada materi luas bangun datar dengan model *Discovery Learning* di kelas IV Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* pada materi luas bangun datar dengan model *Discovery Learning* di kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu :

1. Media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* yang berisi materi luas bangun datar.
2. Media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* yang memuat materi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan animasi sesuai dengan materi pembelajaran dengan tampilan yang menarik.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan media pembelajaran pada penelitian yang peneliti lakukan yaitu :

1. Bagi Peneliti, sebagai motivasi untuk lebih kreatif dan inovatif mengembangkan media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.
2. Bagi Guru, dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, serta guru dapat membuat media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik.
3. Bagi Peserta Didik, dapat memudahkan peserta didik memahami materi luas bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* pada materi luas bangun datar dapat diuji dengan uji validitas dan uji praktikalitas. Uji validitas dan praktikalitas dilakukan untuk melihat layak atau tidaknya media pembelajaran yang akan dikembangkan. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil pengisian angket oleh validator. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh beberapa ahli di bidangnya yaitu ahli materi, ahli media/konten, dan ahli bahasa. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui praktis

atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil pengisian angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik.

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* didasarkan pada keterbatasan peneliti dari berbagai hal, baik dari segi pengalaman, ilmu pengetahuan, waktu, dan biaya. Sehingga pengembangan media pembelajaran ini hanya dikembangkan pada elemen pengukuran dengan materi mengukur dan mengestimasi luas dengan satuan tidak baku dan satuan baku di kelas IV. Uji coba produk yang peneliti hasilkan dilakukan dalam skala terbatas pada satu kelas yaitu kelas IV Sekolah Dasar.

G. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi serta memudahkan komunikasi antara guru dan peserta didik agar pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, dan efisien.
2. *Adobe animate Creative Cloud* merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh adobe system. *Adobe animate Creative Cloud* memiliki fitur-fitur yang lebih lengkap dengan adanya audio, gambar, video, animasi, dan teks yang dipadukan secara interaktif dan menarik.
3. Model pembelajaran *Discovery Learning*, merupakan suatu pendekatan belajar dimana menuntut peserta didik mampu

menemukan konsep dalam belajar, dan peserta didik dituntut untuk aktif dalam proses belajar mengajar.

4. Model ADDIE merupakan salah satu model dari penelitian pengembangan yang memiliki 5 tahapan, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluate* (evaluasi).
5. Validitas adalah kesahihan atau kelayakan sebuah produk. Uji validitas dilakukan oleh para ahli yang berkompeten.
6. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan atau kemudahan menggunakan suatu produk dalam proses pembelajaran.