

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
TERPADU MENGGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH*
PADA MATERI NARASI SEJARAH
DI KELAS V SD**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan



Oleh

SILVIA OKTA

NIM. 17129082

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN SKRIPSI

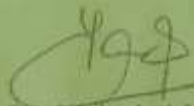
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
TERADU MENGGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH*
PADA MATERI NARASI SEJARAH
DI KELAS V SD

Nama : Silvia Okta
NIM/BP : 17129082/2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan (FIP)

Padang, 19 Mei 2021

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Disetujui oleh
Dosen Pembimbing



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP.196012021988032001



Drs. Muhammadi, M.Si
NIP. 196109061986021001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertabankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan
Macromedia Flash Pada Materi Narasi Sejarah di Kelas V SD
Nama : Silvia Okta
NIM/BP : 17129082/2017
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2021

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

Ketua : Drs. Muhammadi, M.Si

(.....)

Anggota : Dra. Elfix Sukma, M.Pd., Ph.D

(.....)

Anggota : Yarisda Ningsih, S.Pd, M.Pd

(.....)

Surat Pernyataan

Yang bertnda tangan ibawwah ini :

Nama : Silvia Okta
NIM : 17129082
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakulas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Materi Narasi Sejarah di Kelas V

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri 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, Mei 2021

Saya yang menyatakan



Silvia Okta

NIM.17129082

ABSTRAK

Silvia Okta. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Macromedia Flash* pada Materi Narasi Sejarah di Kelas V SD. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh media pembelajaran yang dihadapkan pada perkembangan teknologi. Ketersediaan media pembelajaran masih kurang, serta guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 30 November dan 04 Desember 2020 di SDN 02 Tanjung Puan Abai sudah menerapkan kurikulum 2013, di sekolah tersedia komputer dan proyektor, namun guru belum pernah menggunakan komputer untuk menyampaikan materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada materi Narasi Sejarah di kelas V SD yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan/ *Researce and Develompment* (R&D) menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi/ penerapan (*Implementation*) dan evelasi (*evaluation*). Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 02 Tanjung Puan Abai pada materi Narasi Sejarah dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 20 orang peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada materi Narasi Sejarah di kelas V SD kevalidan media pembelajaran berada pada presentase 83,5 % dengan kategori Valid. Hasil penilaian praktikalitas oleh guru memperoleh skor 96 % dengan kategori Sangat Praktis dan penilaian praktikalitas oleh 20 peserta didik memperoleh skor 97% dengan kategori Sangat Praktis. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang dikembangkan dapat dinyatakan Valid dan Praktis serta layak untuk digunakan.

Kata kunci : *Macromedia Flash*, Model ADDIE

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Atas izin Allah dengan kesempatan serta kemampuan yang di berikan untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Macromedia Flash* pada Materi Narasi Sejarah di Kelas V”. Salawat berserta salam tak lupa peneliti ucapkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kepada umat manusia, sehingga pendidikan dapat dirasakan sampai saat sekarang ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Skripsi ini diselesaikan berkat dorongan, semangat, saran, bimbingan, arahan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti sampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk penyelesaian skripsi ini.

2. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Melva Zainil, S.T., M.Pd selaku koordinator UPP III Bandar Buat yang telah memberikan dukungan dan izin dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan motivasi dan arahan serta bimbingan selama ini.
5. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi petunjuk, nasehat, motivasi dan dukungan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D selaku dosen penguji I yang telah banyak memberikan saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini
7. Ibu Yarisda Ningsih, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah banyak memberikan saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
8. Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd dan Bapak Mansurdin, S.Sn., M.Hum selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produk penelitian ini.

9. Seluruh Bapak/Ibu dosen PGSD FIP UNP yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman berharganya sehingga menjadi motivasi dan semangat untuk terus menjadi yang terbaik dan bermanfaat secara luas.
10. Bapak Sunapri, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 02 Tanjung Puan Abai, Guru kelas V Ibu Eka Sari S.Pd yang telah memberikan izin penelitian di kelas V beserta seluruh guru-guru, karyawan dan peserta didik yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
11. Ibu guru yang berada di SDN 10 Lubuk Begalung, yang turut membantu memberikan proses belajar selama PL
12. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Bujang Pilihan dan Ibu Zainab, serta adik Fadil Fajri, dan seluruh keluarga yang selalu mendoakan serta memberi semangat, nasehat, memotivasi dan melengkapi kebutuhan baik moril maupun materil. Semoga Allah hitung sebagai pahala dan semoga Allah ganti dengan surga, aamiin.
13. Beasiswa Bidikmisi yang telah membantu saya untuk dapat merasakan bangku perkuliahan dan membantu finansial selama berkuliah. Mengetahui banyak hal, ikut berlomba dengan bidikmisi. Terima kasih telah menjadi bagian untuk mewujudkan mimpi ini.
14. Keluarga FIM Padang dan keluarga ibu Andaleh, terima kasih banyak atas semangat dan dukungan yang diberikan semoga Allah ganti dengan pahala.

15. Semua Sahabat dan orang-orang terdekat yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam mengerjakan skripsi ini.
16. Semua teman-teman seperjuangan seksi 17 BB 06 serta semua pihak telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan saran dan kritikan yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca terutama bagi peneliti sendiri.

Padang, Mei 2021

Silvia Okta
NIM. 17129082

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Prodak.....	12
E. Manfaat Pengembangan	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
G. Defenisi Istilah.....	14
BAB II KAJIAN TEORI	16
A. Kajian Teori	16
1. Media Pembelajaran	16
2. Macromedia Flash	22
3. Media Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	25
4. Pembelajaran Tematik Terpadu.....	26
5. Penggunaan Media Berbasis <i>Macromedia Flash</i> Pada Materi Narasi Sejarah.....	32
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40

B. Prosedur Pengembangan	40
1. Studi Pendahuluan.....	40
2. Pengembangan Model	41
C. Uji Coba Produk Skala Kecil	44
1. Subjek Uji Coba Produk.....	44
2. Jenis Data.....	44
D. Instrumen Pengumpulan data.....	44
1. InstrumenValidasi.....	44
2. Instrumens Praktikalitas	45
E. Teknik Analisis Data.....	46
1. Analisis Data Validitas Media Pembelajaran	46
2. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran Tematik	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Penyajian Data Uji Coba.....	50
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan	50
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba	60
a. Hasil Uji Validasi Validitas Media Pembelajaran.....	60
b. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran.....	62
1) Hasil Angket Respon Guru terhadap Praktikalitas media pembelajaran berbasis Macromedia Flash	63
2) Hasil Angket Respon Peserta Didik terhadap Praktikaltas Media Pembelajaran berbasis Macromedia Flash.....	63
B. Analisis Data	64
1. Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran.....	64
2. Analisis Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	72
C. Revisi Produk.....	76
1. Hasil Revisi Validasi oleh Ahli Materi	76
Tabel 7. Hasil Revisi Validasi oleh Ahli Materi.....	76
2. Hasil Revisi Validasi oleh Ahli Media/Grafik	90

D. Pembahasan.....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka berpikir pengembangan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan <i>Macromedia Flash</i>	39
Bagan 2. Tahap Pengembangan Model untuk mengembangkan produk yang berupa desain media pembelajaran (dalam Sugiyono,2016)	43

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran	46
Tabel 2 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran Tematik Terpadu	47
Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru	48
Tabel 4. Skala Penilaian Angket Peserta Didik	48
Tabel 5 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	49
Tabel 6. Nama Dosen Ahli Materi dan Ahli Media	57
Tabel 7. Hasil penilaian dari validator	58
Tabel 8, Validasi Dosen Ahli Materi	60
Tabel 9, Validasi Dosen Ahli Media/Grafik	62
Tabel 10. Hasil Uji Validitas Awal dan Akhir aspek materi	65
Tabel 11. Hasil uji validitas dan akhir aspek media	69
Tabel 12. Analisis Hasil Uji Praktikalitas (Respon Guru)	73
Tabel 13. Analisis Hasil Uji Praktikalitas (Respon Peserta Didik)	74
Tabel 14. Hasil Revisi Validasi oleh Ahli Materi	76
Tabel 15. Hasil Revisi Validasi oleh Ahli Media/Grafik	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan untuk pembuatan media	55
Gambar 2. Membuat menu mulai dan <i>background</i>	56
Gambar 3. Gambar perancangan menu utama	56
Gambar 4. Huruf yang berlebih sebelum direvisi	79
Gambar 5. Setelah direvisi	80
Gambar 6. Kalimat rancu sebelum direvisi	80
Gambar 7. Hasil setelah revisi	81
Gambar 8. Foto dengan sumber yang belum dicantumkan	81
Gambar 9. Foto kedua yang belum dicantumkan sumber	82
Gambar 10. Foto ke tiga yang belum dicantumkan sumber	82
Gambar 11. Foto ke empat yang belum dicantumkan sumber	83
Gambar 12. Foto ke lima yang belum dicantumkan sumber	83
Gambar 13. Foto pertama yang sudah dicantumkan sumber	84
Gambar 14. Foto kedua yang sudah dicantumkan sumber	84
Gambar 15. Foto ke tiga yang sudah dicantumkan sumber	85
Gambar 16. Foto ke empat yang sudah dicantumkan sumber	85
Gambar 17. Foto ke lima yang sudah dicantumkan sumber	86
Gambar 18. Huruf tertinggal sebelum direvisi	86
Gambar 19. Huruf tertinggal sudah direvisi	87
Gambar 20. Penempatan kata “di” yang belum direvisi	87
Gambar 21. Penempatan kata “di” setelah direvisi	88
Gambar 22. Penggunaan huruf kapital yang belum direvisi	89
Gambar 23. Penggunaan huruf capital sudah direvisi	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara	107
Lampiran 2 Lembar Validasi Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan <i>Macromedia Flash</i> Oleh Ahli Materi.	112
Lampiran 3 Lembar Validasi Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan <i>Macromedia Flash</i> Oleh Ali Media	120
Lampiran 4 Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan <i>Macromedia Flash</i> (Respon Guru)	128
Lampiran 5 Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan <i>Macromedia Flash</i> (Respon Peserta Didik)	131
Lampiran 6 Perhitungan Lembar Validitas	134
Lampiran 7 Perhitungan Lembar Praktikalitas	142
Lampiran 8 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	147
Lampiran 9 Bahan Ajar	162
Lampiran 10 Hasil LKPD Peserta Didik.....	197
Lampiran 11 Hasil Evaluasi Peserta Didik	202
Lampiran 12 Foto Dokumentasi Penelitian	206
Lampiran 13. Surat Izin Melakukan Penelitian.....	210
Lampiran 14 Surat Balasan Melakukan Penelitian	211

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran tematik terpadu yang telah dirumuskan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu, yang ditetapkan mulai tahun 2013. Penerapan pembelajaran tematik terpadu ini telah di jelaskan pada Lampiran Permendikbud RI No. 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah bahwa untuk proses pembelajaran pada jenjang SD/MI dari kelas 1 hingga kelas VI menggunakan pembelajaran tematik-terpadu. Sejalan dengan rancangan penerapan kurikulum 2013 yang di sajikan dengan model yang berbeda dari kurikulum sebelumnya, yaitu dengan tematik terpadu atau *integrative* dimana beberapa mata pelajaran yang relevan di gabungkan sesuai dengan kompetensi di sekolah dasar (Amri, 2014).

Pembelajaran tematik terpadu menurut Rusman (dalam Dania & Elfia, 2020) adalah pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai subjeknya atau yang disebut dengan *Student Center*.. Pembelajaran tematik bertujuan untuk mengaktifkan peserta didik serta memberi pengalaman langsung serta tidak tampak adanya pemisahan antara mata pelajaran satu dengan lainnya. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Melalui pengalaman langsung peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. (Syaiquddin, M. 2017).

Pengimplementasian pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar memiliki kelemahan dalam pelaksanaannya. Dimana kelemahan yang pertama pada aspek guru, guru masih kesulitan dalam menghubungkan antar mata pelajaran dalam satu tema sehingga masih belum terlihat keterhubungan antar satu materi dengan materi berikutnya (Utama dan Muhammadi, 2020). Kemudian Fakta yang terjadi di lapangan tidak sesuai dengan yang diharapkan (Puti dan Elfia, 2020) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran tematik nampak belum maksimal dikarenakan konsentrasi peserta didik terpecah. Hal ini dikarenakan selama pembelajaran guru belum dapat menarik perhatian peserta didik secara maksimal.

Pembelajaran yang ditemui di lapangan masih berpaut pada guru hal ini di ungkapkan oleh Amini, R., Setiawan, B., Fitria, Y., & Ningsih, Y. (2019), serta keterbatasan pada aspek sarana dan prasarana, aspek sarana dan prasarana ini merupakan aspek yang sangat membantu dan salah satu faktor penentu ketercapaian tujuan pembelajaran serta untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga memberikan pembelajaran yang bermakna. Oleh sebab itu, sangat dibutuhkan kecakapan guru dalam merancang serta mengemas pembelajaran dalam memberikan pengalaman langsung serta lebih bermakna kepada peserta didik.

Salah satu cara untuk memberikan kebermanaknaan dalam belajar pada peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media merupakan teknologi pembawa pesan dari pemberi pesan dalam hal ini guru kepada penerima pesan yaitu peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Rohani (2019) media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Selain itu media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret serta realistis (Komang, 2011). Oleh karena itu, media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik terutama di sekolah dasar, media pembelajaran yang ideal digunakan di sekolah dasar yaitu media yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi, bahasanya dapat dipahami, warna yang menarik, ukuran huruf yang sesuai serta mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nana (2017) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran juga harus memperhatikan kriteria-kriteria media pembelajaran, yaitu : (1) ketepatannya dengan tujuan pengajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, (6) sesuai dengan taraf berpikir peserta didik.

Media pembelajaran saat ini juga dihadapkan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini mendorong pembaharuan dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu pembaharuan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Selain itu, peserta didik saat sekarang ini juga tidak asing lagi dengan kemajuan teknologi, dimana peserta didik sudah mampu untuk mengakses internet. Hal ini dibuktikan dengan adanya data autentik dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa pengguna internet tingkat pendidikan Sekolah Dasar adalah sebanyak 25,10 %. (Witarsa, 2018)

Teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, dimana keduanya harus saling sejalan. Guru harus tanggap dalam perkembangan teknologi ini, serta guru dituntut cakap untuk membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Guru juga diharapkan mampu memberikan kebermaknaan dalam proses pembelajaran dengan tetap mempertahankan nilai-nilai sejarah kepada peserta didik karena salah satu pengaruh dari kemajuan teknologi yaitu peserta didik akan cenderung tidak banyak mengingat sejarah. Hal ini juga terlihat di lapangan dimana peserta didik dalam proses pembelajaran mengaku kesulitan dalam mengingat materi pembelajaran yang berkaitan dengan sejarah, mengingat tanggal ataupun tahun kejadian, serta peserta didik kesulitan dalam mengingat nama tokoh dalam pembelajaran.

Sesuai dengan materi yang terdapat pada kelas V mengenai Narasi sejarah guru dapat membuat media pembelajaran yang sesuai dengan zaman serta kebutuhan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran membuat proses pembelajaran tidak monoton, lebih efektif dan menyenangkan sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari serta mampu menciptakan suasana kelas yang lebih bersemangat. Hal ini juga membantu siswa dalam mengingat

pembelajaran yang sebelumnya peserta didik kesulitan dalam mengingat pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan di SDN 02 Tanjung Puan Abai pada tanggal 30 November dan tanggal 04 Desember 2020 di peroleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia guru masih menggunakan media sederhana. Media yang biasa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku siswa dengan memberikan arahan peserta didik membaca buku yang ada pada siswa. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu metode ceramah. Hal ini membuat banyaknya peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang di sampaikan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran di kelas masih menggunakan pola komunikasi satu arah, sehingga pembelajaran terasa monoton dan membosankan karena hanya dari guru informasi yang di dapatkan oleh peserta didik. Sehingga dalam pembelajaran peserta didik banyak yang tidak mengetahui materi yang di pelajari. Dengan perkembangan teknologi sebaiknya guru menggunakan dan memanfaatkan media untuk memberikan pemahaman dan pengalaman belajar kepada peserta didik.

Selain media yang digunakan tidak bervariasi dan tidak sesuai dengan kemajuan teknologi dan generasi anak saat ini, dilihat dari ketersediaan media yang terdapat di sekolah saat melakukan observasi media yang di buat oleh guru sendiri juga tergolong sedikit. Selain itu, guru-guru di SDN 02 Tanjung Puan Abai juga belum pernah menggunakan media dari aplikasi *Macromedia Flash*. Adapun guru yang

pernah menggunakan Komputer/PC dalam proses pembelajaran hanya digunakan untuk menampilkan video inspiratif, serta untuk materi pembelajaran guru belum pernah menggunakan komputer sebagai perantara untuk menyampaikan pembelajaran. Walaupun ketika guru memberikan pembelajaran menggunakan komputer/PC peserta didik sangat antusias.

Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan yaitu setelah melakukan observasi ke SDN 02 Tanjung Puan Abai dan melakukan wawancara dengan wali kelas V. Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang peneliti temukan yaitu : (1) peserta didik membutuhkan media pembelajaran dengan tampilan yang menarik dan mudah di pahami, (2) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu memberikan semangat dan motivasi dalam belajar, (3) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menjelaskan tentang konsep aspek 5W+1H.

Peserta didik di SDN 02 Tanjung Puan Abai berdasarkan wawancara yang telah dilakukan diketahui bahwa peserta didik senang belajar menggunakan media pembelajaran serta peserta didik tertarik dengan media yang memiliki suara atau video. Selain itu peserta didik juga memiliki hobi bermain games dan menonton. Sehingga perlu di kembangkan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar baru kepada peserta didik.

Analisis juga dilakukan pada kurikulum, kurikulum yang peneliti gunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah kurikulum 2013 revisi 2017. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok digunakan pada kurikulum 2013. Dalam

mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* ini, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V.

Pertama analisis Kompetensi Inti (KI), kompetensi Inti Bahasa Indonesia di kelas V pada penelitian ini yaitu : (3) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. (4) Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kedua, analisis Kompetensi Dasar (KD), kompetensi dasar Bahasa Indonesia di kelas V pada penelitian ini, yaitu : 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana, 4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.

Ketiga, analisis Indikator, indikator dalam pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini, yaitu :3.5.1 menemukan informasi penting dari teks narasi sejarah “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi, 3.5.1 menentukan aspek 5W+1H

yang terdapat pada teks narasi sejarah., 4.5.2 Menjelaskan dengan lisan Informasi Penting yang terdapat pada narasi sejarah menggunakan aspek 5W+1H

Ke empat, analisis Tujuan Pembelajaran yaaitu : 1) Dengan membaca teks peristiwa proklamasi, siswa dapat menentukan 4 informasi penting yang terdapat pada teks narasi sejarah dengan benar. 2) Dengan menyimak Media *Macromedia Flash*, siswa dapat menentukan aspek 5W+1H dari narasi sejarah dengan tepat. 3) Dengan bermain kuis pada media *Macromedia Flash*, siswa dapat menjelaskan Informasi Penting yang terdapat pada narasi sejarah menggunakan aspek 5W+1H dengan benar.

Analisis pada materi juga peneliti lakukan, analisis Materi pembelajaran yang peneliti lakukan berpedoman pada kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada pembelajaran 1 tema 7 kelas V semester II kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Dalam pengembangan media pembelajaran ini peneliti memfokuskan pada materi Narasi Sejarah. Hasil analisis materi yang peneliti kembangkan sudah sesuai dengan permintaan KD tentang Narasi Sejarah mengenai Peristiwa pembacaan Teks Proklamasi yang ada di kelas V. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini adalah materi Narasi Sejarah tentang Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi, aspek 5 W+1 H yang memuat aspek apa, siapa, kenapa, kapan, dimana dan bagaimana.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti menganggap perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan daya tarik dan motivasi belajar untuk aktif, mandiri serta mampu menemukan sendiri makna

dari pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* yang sesuai dengan kebutuhan diatas.

Macromedia Flash merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan pada proses pembelajaran Narasi Sejarah dengan berbagai keunikan dan keunggulan, sehingga anak lebih bersemangat untuk menyimak isi dari naskah tersebut saat ditayangkan melalui aplikasi *Macromedia Flash*. Media ini dibuat dengan menggunakan *Software Macromedia Flash* merupakan sebuah multimedia dan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk animasi, game dan aplikasi penggunaan internet yang dapat dilihat, dan digunakan di *Adobe flash player* (Kusmadewi,2013).

Keunggulan yang dimiliki *Macromedia Flash* menurut Rayandra (2012) ada beberapa diantaranya : (1) Dapat membuat animasi gerak (*motion tween*) perubahan bentuk (*shape tween*) dan perubahan dan transparansi warna (*color effect tween*), (2) Dapat membuat animasi masking (efek menutupi sebagian objek yang terlihat) dan animasi motion guide (animasi mengikuti jalur), (3) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain, (4) Dapat membuat animasi logo, animasi from, presentasi multimedia, game, kuis interaktif, simulasi/visualisasi, (5) Dapat dikoversi dan di-*publish* ke dalam beberapa tipe seperti .swf, .html, .jpg, .png, .exe dan .mov.

Kelebihan *Macromedia Flash* jugadisapaia kn oleh Pramono (daam Vivid an Elvia,2020) bahwa *Macromedia Flash* mampu membuat file executable, sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa melalui proses instalasi. Gambar visual

yang dihasilkan melalui aplikasi ini juga sangat jernih dan menarik, selain itu ukuran font yang dibuat dari aplikasi ini tidak dapat berubah saat digunakan pada PC yang berbeda.

Pembuatan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Macromedia Flash* proses pembelajaran akan lebih bermakna, interaktif dan menyenangkan serta peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Media yang akan di buat ini nantinya memiliki keunggulan dan keterbaharuan dari media berbasis *Macromedia Flash* lainnya yaitu media ini memiliki e-kartu sebagai tantangan, serta memiliki e-book kecil berisikan materi pembelajaran mengenai pembelajaran narasi sejarah dengan menggunakan aspek 5W+ 1H yang disusun serta di rangsang semenarik mungkin serta e-book ini nantinya dapat di cetak untuk menambah pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, penulis memilih *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran pada materi narasi sejarah di kelas V SDN 02 Tanjung Puan Abai.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, penulis bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran di Sekolah Dasar dengan menggunakan *Macromedia Flash* pada materi Narasi Sejarah di kelas V SD yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif berbentuk aplikasi dan kartu pengingat. Dengan melakukan penelitian dengan judul “***Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Narasi Sejarah di Kelas V***”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah:

1. Bagaimana Perancangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash* yang Valid pada Kelas V SDN 02 Tanjung Puan Abai ?
2. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash* yang valid Pada Materi Narasi Sejarah di Kelas V SDN 02 Tanjung Puan Abai ?
3. Bagaimana Uji Praktikalitas Dalam Kelompok Kecil Pada Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash* yang Praktis Pada Materi Narasi Sejarah di Kelas V SDN 02 Tanjung Puan Abai?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan Rumusan Masalah yang sudah dikemukakan ,tujuan penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini adalah:

1. Perancangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu yang menggunakan aplikasi *MacromediaFlash* yang valid pada materi narasi sejarah di kelas V SD.

2. Mengembangkan Media Pembelajaran Tematik Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash* yang valid pada materi narasi sejarah di kelas V SDN 02 Tanjung Puan Abai
3. Menghasilkan Produk Media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* yang menarik sehingga meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

D. Spesifikasi Prodak

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini nantinya adalah media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* pada pembelajaran tematik pada Materi Narasi Sejarah di Sekolah Dasar yang valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Spesifikasi produk yang diharapkan penulis dalam penelitian ini adalah sebagaiberikut:

1. Materi yang akan dikembangkan mengenai narasi sejarah pada mata pelajaran bahasa Indonesia tentang narasi sejarah di kelas V SD. Materi berisi teks penjelasan, gambar, dan audio.
2. Gambar berisikan tentang *background*, gambar pendukung materi dan gambar yang ada di beberapa bagian menu di dalam media. Gambar yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik SD.

3. Audio yang berisikan tentang suara musik latar dan suara tombol navigasi.
4. E-Kartu yang berisikan pertanyaan tentang aspek 5W+1H. E- Kartu ini mempunyai 6 warna yang berbeda-beda yang dapat di pilih oleh peserta didik.
5. Tampilan Produk yang terstruktur dan jelas dalam media tersebut dapat menarik peserta didik untuk melanjutkan proses pembelajaran dikelas.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan ini diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi penulis, sebagai bahan Motivasi untuk dapat menghasilkan ide-ide baru yang menarik dalam mengembangkan media pembelajaran di SD.
2. Bagi guru, dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap materi yang di pelajari serta mendorong keaktifan peserta didik.
3. Bagi peserta didik, agar tertarik dalam pembelajaran tematik terpadu yang disajikan oleh guru sesuai alur dan kesenangan dalam proses pembelajaran.
4. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan akan memberika sumbangan yang baik dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran disekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *fitur* aplikasi dari *software Macromedia Flash* dan dapat diuji kelayakannya. Uji kelayakan yang nanti akan dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran kepada para ahli dengan cara melihat hasil penelitian yang akan dilakukan, penelitian berupa pengisian angket respon guru dan peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Penulis nantinya akan melakukan penelitian dikelas V pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran 1 yang berfokus pada materi Narasi Sejarah. Pembatasan penelitian pengembangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Benny A. (2009) dengan langkah ADDIE .

G. Defenisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk penelitian yang dilaksanakan yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran adalah media yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* dan disusun agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien.
2. Media yang menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* termasuk kedalam jenis media pembelajaran multimedia yang berfungsi sebagai media pembelajaran pada masa revolusi industri 4.0

3. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Validasi dilakukan dengan cara memberikan aplikasi media pembelajaran kepada para ahli dan praktisi beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid dan digunakan dengan baik.
4. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudshannya media yang nantinya akan dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Defenisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah dasar. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Azhar, 2006). Sedangkan menurut Sudrajat (2008) media pembelajaran adalah bagian yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran sebagai teknologi pembawa pesan.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari satu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rayandra, 2012). Sementara itu, menurut Hujair (2009) media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Ekayani, 2017). Materi pembelajaran yang sulit untuk di pahami akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dengan hadirnya media pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan belajar lebih semangat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang di gunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan maupun pembelajaran kepada peserta didik serta dapat menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Ada beberapa jenis media pembelajaran Menurut Sanjaya (2006: 170) berdasarkan sifatnya, meliputi:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah: film *slide*, foto, transparansi, lukisan,

gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya.

Menurut Rayandra (2012) menjelaskan dan mengelompokkan beberapa jenis media pembelajaran, yaitu : (1) Media Visual : (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster, (b) model dan prototype seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya. (2) Media Audio : tape rekorder, radio, dan CD player. (3) media audio-visual : film, video, program TV dan lain-lain. (4) Multimedia : melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Sedangkan menurut Nurseto (2011) menyebutkan beberapa jenis media pembelajaran yaitu : (1) grafis, bahan cetak dan gambar diam. (2) media proyeksi diam. (3) media audio (4) media audio visual diam (5) media audio visual bergerak/film (6) media televise, dan (7) multi media.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan yakni, media pembelajaran memiliki banyak jenis yang terdiri dari media auditif, visual, dan audiovisual serta multi media yang dapat berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nana (2017) manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran peserta didik antara lain : 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik; 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan guru tapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Lebih lanjut, Menurut Midun (dalam Rayandra, 2012) secara umum ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran, yaitu : (1) Dengan adanya media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas penyajian materi pembelajaran. (2) dengan menggunakan berbagai jenis media, peserta

didik akan memperoleh pengalaman yang beragam selama proses pembelajaran. (3) dapat memberikan pengalaman belajar yang konkrit dan langsung kepada peserta didik. (4) media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat peserta didik. (5) dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru (6) media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi. (7) media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis. (8) penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. (9) dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro.

Berbagai manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dan juga peserta didik dalam proses pembelajaran. Dimana media mampu memberikan motivasi dan rangsangan serta memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik yang menyenangkan, sehingga peserta didik mampu mengingat dan memahami materi pembelajaran dengan baik.

d. Media pembelajaran berbasis IT

Media Pembelajaran menurut Jalinus (dalam Reinita, dkk., 2020) merupakan segala sesuatu berupa *software* maupun *hardware* yang dipergunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik baik secara individu maupun berkelompok yang dapat merangsang

peserta didik pikiran, perasaan dan minat belajar peserta didik sehingga mendorong peserta didik lebih aktif.

Menurut Syamsuar dan Refilianto (2019) media pembelajaran saat ini juga di hadapkan pada tantangan revolusi industry 4.0 dimana revolusi pembelajaran 4.0 ini berhubungan dengan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh kemudahan dalam rangka mempelajari konsep pembelajaran yang disampaikan oleh guru tentunya dengan memanfaatkan media teknologi informasi.

Media berbasis IT ini adalah komponen sumber pembelajaran yang mendukung materi instruksional dilingkungan pesertadidik yang berbentuk teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kata lain, media ini adalah sarana penyampaian informasi yang berupa perangkat keras, perangkat lunak, sistem jaringan dan infrastuktur komputer maupun telekomunikasi agar data dapat disebar dan diakses secara luas, hal ini disampaikan oleh Rusman (dalam Suryani, 2016).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis IT adalah media pembelajaran yang menggunakan komputer atau alat komunikasi dalam penyampaian materi pembelajaran kepda peserta didik serta media ini dapat di akses secara luas.

2. Macromedia Flash

a. Pengertian *Macromedia Flash*

Macromedia Flash merupakan *software* yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan sebagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara (Khairani, 2016). Sementara itu, menurut Kusumadewi (2013) *Macromedia Flash* adalah platform multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk animasi, game dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dilihat, dimainkan dan dijalankan oleh *Adobe Flash Player*.

Macromedia Flash merupakan *software* keluaran *Macromedia Inc.* *software* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis (Khotimah, 2008). Sedangkan menurut Damayanti (2016) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan *Macromedia Flash* merupakan suatu perangkat lunak untuk membuat animasi web, game, presentasi dan animasi kartun.

Pendapat yang senada juga di sampaikan Arief (2004) bahwa *Macromedia Flash* merupakan sebuah program aplikasi profesional untuk menggambar grafis dan animasi. Animasi yang dibuat menggunakan *flash* dapat berupa animasi vector atau gambar bitmap. Animasi biasanya digunakan untuk membuat halaman web yang interaktif.

Berdasarkan pengertian diatas dapat diketahui bahwa *Macromedia Flash* adalah salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membaut

media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat animasi, game , garfish dan presentasi.

b. Kelebihan *Macromedia Flash*

Menurut Nalurita (2010) menyebutkan beberapa kelebihan yang dimiliki oleh *Macromedia Flash* antara lain:

- 1) Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, karena tetap terlihat bagus pada ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna.
- 2) Kualitas gambar terjaga. Hal ini disebabkan karena *flash* menggunakan teknologi vector Graphics yang mendeskripsikan gambar memakai garis dan kurva, sehingga ukuranya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mengurangi atau mempengaruhi kualitas gambar.
- 3) Waktu *loading* (kecepatan ambar atau animasi muncul atau loading time) lebih cepat di banding dengan pengolahan animasi lainnya.
- 4) Mampu membuat website yang interaktif, karena pengguna (*user*) dapat menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah kebagian lain dari halaman web atau movie, memindahkan objek, memasukan informasi di from.

- 5) Mampu menganimasi grafis yang rumit dengan sangat cepat sehingga membuat animasi layar penuh bisa langsung di sambung ke website.
- 6) Mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah frame antara awal dan akhir sebuah urutan animasi, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membuat berbagai animasi.
- 7) Mudah mengintegrasikan dengan program *Macromedia*.

Beberapa Keunggulan *Macromedia Flash* sebagai media presentasi dalam proses belajar mengajar menurut Rayandra (2012) diantaranya :

- (1) Dapat membuat animasi gerak (*motion tween*) perubahan bentuk (*shape tween*) dan perubahan dan transparansi warna (*color effect tween*),
- (2) Dapat membuat animasi masking (efek menutupi sebagian objek yang terlihat) dan animasi motion guide (animasi mengikuti jalur), (3) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain, (4) Dapat membuat animasi logo, animasi from, presentasi multimedia, game, kuis interaktif, simulasi/visualisasi, (5) Dapat dikoversi dan di-publish ke dalam beberapa tipe seperti .swf, .html, .jpg, .png, .exe dan .mov.

Berbagai keunggulan yang dipaparkan di atas dapat di simpulkan bahwa *Macromedia Flash* memiliki keunggulan animasi dan gambar

yang bagus, dapat memuat gambar, audio dan video, animasi yang dapat di kontrol serta dapat disimpan dalam bentuk .avi, .gif, .mov dan lainnya.

3. Media Berbasis *Macromedia Flash*

Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* ini berisi aspek yang dapat di dengar serta dapat di lihat baik dari segi media dan tampilanya. Media berbasis *Macromedia Flash* ini dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik secara menarik. Dalam memilih perangkat lunak dalam pembelajaran ada beberapa kriteria yang di lihat dari kualitasnya menurut Supriadi (2012) antara lain :

- a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
- b) *Reliable* (handal).
- c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).
- d) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).
- e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan.
- f) Kompatibilitas (media pembelajarandapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada).
- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.

- h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), dan desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).
- i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

4. Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Pengertian Tematik Terpadu

Kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 di kelas I sampai dengan kelas VI dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Dimana, beberapa mata pelajaran saling terhubung atau terintegrasi dalam satu tema.

Tematik terpadu adalah pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke berbagai tema (Puspita, 2016). Tema messrajut makna dari berbagai konsep dasar secara persial. Sementara itu pendapat lain disampaikan oleh Majid (2015) pembelajaran tematik terpadu adalah sebuah model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) dengan sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara individu maupun kelompok, dimana siswa aktif mencari dan menemukan sendiri konsep serta prinsip secara holistic, bermakna dan autentik.

Selain itu, menurut Rusman (2015) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan beberapa muatan pelajaran yang terintegrasi. Pembelajaran tematik terpadu adalah pola pembelajaran yang dituntut oleh kurikulum 2013. Pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan dengan menerapkan prinsip pembelajaran terpadu, dengan menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang terdiri dari beberapa mata pelajaran dalam satu tatap muka (Akrim, 2018).

Jadi, berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tematik terpadu adalah pembelajaran tematik dengan prinsip terpadu, dimana memuat berbagai pelajaran yang terintegritas dan saling berkalitan dalam satu tema.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran Tematik Terpadu merupakan pembelajaran yang di rancang dengan prinsip pembelajaran terpadu, pebelajaran tematik terpadu tentunya memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik tersebut menurut Rusman (2015) adalah : (a) berpusat pada siswa, (b) memberikan pengalaman langsung, (c) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (d) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (e) bersifat fleksibel, (f) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Depdikbud (dalam Trianto, 2015) pembelajaran terpadu sebagai suatu proses mempunyai beberapa karakteristik atau ciri-ciri yaitu: (1) holistik, artinya suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari beberapa bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak; (2) bermakna, artinya pengkajian suatu fenomena dari berbagai aspek, hal ini memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar konsep-konsep yang berhubungan yang disebut skemata sehingga berdampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari; (3) otentik, artinya pembelajaran terpadu memungkinkan siswa memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung. Mereka memahami dari hasil belajarnya sendiri, bukan sekedar pemberitahuan guru, sehingga guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa bertindak sebagai aktor pencari informasi dan pemberitahuan; (4) aktif, artinya menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran, baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan minat dan kemampuan siswa sehingga mereka termotivasi untuk terus-menerus belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik tematik terpadu yaitu pembelajaran berpusat pada peserta didik, perpindahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas, bersifat fleksibel, memberikan

pengalaman belajar langsung. Oleh karena itu karakteristik pembelajaran tematik terpadu menjadi menyenangkan.

c. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan juga memiliki sejumlah tujuan lain. Menurut kemendikbud (2014:15) tujuan tematik terpadu adalah:

- (1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu,
- (2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pelajaran dalam tema yang sama,
- (3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan,
- (4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai muatan pelajaran lain dengan penguasaan pribadi siswa,
- (5) lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran lain,
- (6) lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas,
- (7) Guru dapat menhemat waktu , karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat di persiapkan sekaligus dan di berikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan,
- (8) budi pekerti dan moral siswa

dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Tujuan pembelajaran tematik terpadu menurut Rusman (2015) adalah sebagai berikut: (a) mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu; (b) mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pelajaran dalam tema yang sama; (c) memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan; (d) mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai muatan pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa; (e) lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi yang nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain; (f) lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas; (g) dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan pengayaan; (h) budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah memudahkan untuk memusatkan perhatian pada satu tema, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan berbagai

kompetensi, dalam pembelajaran lebih bergairah, memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran, menghemat waktu, serta budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuh kembangkan.

d. Kelebihan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu dalam penerapannya memiliki beberapa kelebihan. Adapun kelebihan pembelajaran tematik terpadu menurut Trianto (2010:157) adalah sebagai berikut :

(1) dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan; 2) siswa mampu melihat hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir; 3) pembelajaran menjadi utuh sehingga siswa akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah-pecah; dan 4) dengan adanya pepaduan antar mata pelajaran, maka penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat”

Pembelajaran tematik terpadu dalam kenyataannya memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Menurut Prastowo (2014) kelebihan tematik terpadu yaitu: (1) Pengalaman dan kegiatan belajar yang sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan

kebutuhan anak sekolah dasar, (2) kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik, (3) kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama, (4) membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik, (5) menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya, (6) mengembangkan keterampilan sosial peserta didik seperti; kerja sama, toleransi, komunikasi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu memiliki beberapa kelebihan pembelajaran berdasar minat dan kebutuhan peserta didik, pembelajaran yang berkesan, membantu mengembangkan pemikiran peserta didik, penguasaan konsep yang utuh, serta waktu yang efisien.

5. Penggunaan Media Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi Narasi Sejarah

Penggunaan media Berbasis *Macromedia Flash* pada pembelajaran tematik terpadu ini tidak jauh berbeda dari penggunaan media *Macromedia Flash* lainnya. Penggunaan media ini nantinya lebih terfokus pada tema 7 tentang Peristiwa dalam Kehidupan. Adapun langkah-langkah penggunaannya adalah sebagai berikut:

Media berbasis *Macromedia Flash* sebelumnya telah di rancang oleh guru menggunakan animasi terkait dengan materi pembelajaran.

1. Media yang di rancang ini akan terdiri dari menu utama atau layar utama yang memuat menu Mulai.
2. Setelah mengklik menu Mulai akan muncul *backsound*, kemudian pilihan menu tujuan pembelajaran, materi, informasi, E-kartu, games serta menu keluar.
3. Menu informasi, berisikan cara penggunaan atau langkah-langkah penggunaan media.
4. Selain itu juga terdapat menu tantangan yang di sebut dengan E-Kartu yang berisikan aspek pembelajaran 5W+1H.
5. Selain itu media ini juga di rancang dengan menu hiburan, atau di sebut dengan menu bonus dimana siswa dapat memainkan sebuah permainan edukasi untuk mengembangkan kretivitas anak.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan yang akan penulis lakukan ini diantaranya adalah:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Vivi Putri Azrianti (2020) prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan judul ” Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash* untuk Menanamkan Karakter Positif “ . Berdasarkan penelitian dapat dilihat media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Falash*

yang dikembangkan oleh peneliti dan di validasi oleh validator di peroleh skor 98,18 % dengan kategori sangat valid. Kemudian dilihat dari rata-rata hasil ujicoba produk media pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* untuk menanamkan karakter positif adalah 96% dan berada pada kategori sangat praktis serta dilihat dari respon guru terlihat bahwa hasil respon guru dalam penyebaran media juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rata-rata persentase 90%.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Henny Ekana Chrisnawati (2016) Prodi magister Pendidikan matematika, FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta, melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Desan Tematik: Upaya meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Kemampuan pengelolaan Kelas Bagi Guru SD dalam Implementasi Kurikulum 2013”. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* yang dikembangkan dan sudah divalidasi oleh validator dan di peroleh skor 80,525 dengan kategori sangat layak. Sedangkan tanggapan dari siswa terhadap media pembelajaran yang sudah menggunakan aplikasi macromedia ini memperoleh 66,4% dengan kategori layak. Dengan diberi beberapa pendapat untuk direvisi pada bagian tampilan.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi , M. Arif Budiman, dan Ari Widyaningrum dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Macromedia Flash 8* pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku” yang dilakukan di tiga SD yaitu di SDN Sidomulyo, SDN 1 Babadan dan SDN Purworejo. Dilihat dari validasi yang dilakukan oleh validator terhadap media yaitu diperoleh hasil presentase dari kedua validator yaitu 97,5 % dengan kategori sangat layak. Kemudian dari hasil angket tanggapan siswa kelas II SDN Sidomulyo presentase sebesar 98,73%, SDN 1 Babadan presentase sebesar 98,88%, dan SDN Purworejo presentase sebesar 100%. Setelah dikonversikan, presentase tersebut berada pada kualifikasi baik sekali. Kemudian dilihat dari hasil angket guru dari SDN Sidomulyo diperoleh presentase sebesar 97,5%, SDN 1 Babadan diperoleh presentase sebesar 97,5% dan SDN Purworejo diperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak digunakan.
- d. Penelitian yang dilakukan oleh Indra Yasinta Oktavia Marpaung dan Sahat Siagian (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Macromedia Flash Professional 8* Kelas V SD Swasta Namira”. Hasil Penelitian menunjukkan Skor Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash Professional 8* oleh Ahli Materi Tentang Kualitas Materi Pembelajaran dengan presentase 85.00% dengan kategori sangat

baik. Kemudian Skor Penilaian Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash Professional 8* oleh Ahli Desain Tentang Aspek Kualitas Pembelajaran dengan presentase 92,50 % dengan kategori sangat baik. dilihat dari Skor Penilaian Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* Menulis Surat Tentang Kualitas Materi Pembelajaran di peroleh presentase 89,44% dengan kategori sangat baik. serta pada Persentase Rata-rata Hasil Penilaian Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* Menulis Surat Uji Lapangan pada Aspek kualitas materi pembelajaran di peroleh presentase 89.44% dengan kategori Sangat Baik, Aspek Kualitas teknis atau tampilan di peroleh presentase 90.48% dengan kategori Sangat Baik. Jadi, dapat disimpulkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Macromedia Flash Professional 8* lebih efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia dengan materi menulis surat.

- e. Penelitian yang dilakukan oleh Ana Yuniasti Retno Wulandari (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Animasi Komputer Menggunakan Program *Macromedia Flash8*”. Hasil penelitian menunjukan dari hasil penilaian oleh ahli materi dengan presentase 96,36% dengan kategori Sangat Baik. Kemudian dari hasil penilaian oleh ahli media di peroleh presentase sebesar 81,53% dengan kategori Sangat Baik. Dilihat dari hasil penilaian guru

di peroleh presentase 86,13 dengan kategori sangat baik. Kemudian dari angket siswa di peroleh presentase sebesar 95,97% dengan kategori Sangat Baik.

Manfaat penelitian yang relevan bagi peneliti adalah sebagai rujukan bagaimana pengembangan media pembelajaran Tematik terpadu menggunakan *Macromedia Flash*. Berdasarkan penelitian yang relevan, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu pada materi narasi sejarah berbasis *Macromedia Flash* yang dikembangkan di tingkat Sekolah Dasar. Penulis melakukan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Penelitian yang akan dilakukan adalah mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Materi Narasi Sejarah di Kelas V “.

C. Kerangka Berpikir

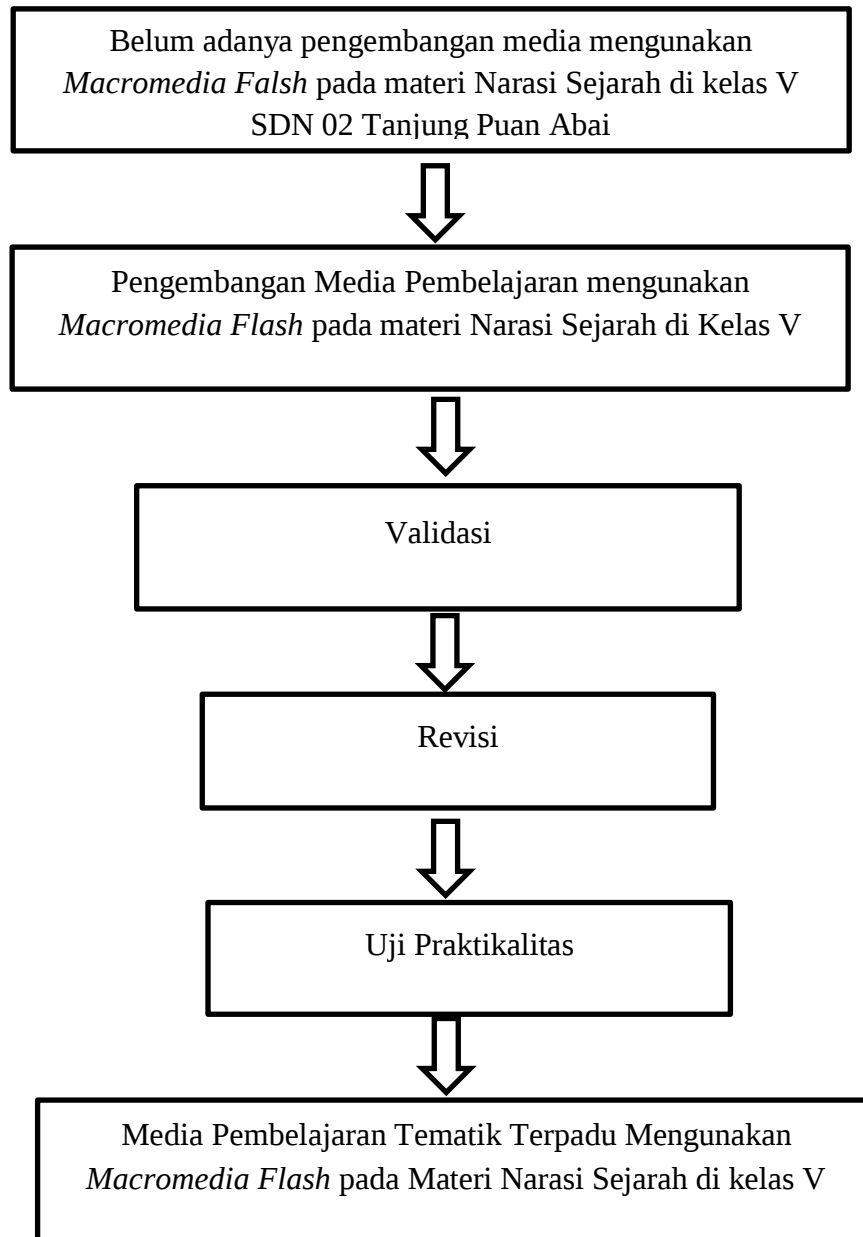
Penelitian pengembangan atau yang dikenal juga dengan R&D merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk yang telah di rancang secara sistematis dengan melalui tahap dan evaluasi untuk menguji keefektifanya. Penelitian pengembangan yang akan dilakukan penulis menggunakan model ADDIE. Dengan langkah analisis (*analysis*), Perancangan (*Design*),

Pengembangan (*Deevelopment*), Implementasi/penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Penelitian pengembangan yang akan dilakukan ini di SDN 02 Tanjung Puan Abai ini adalah tentang pembelajaran tematik terpadu pada materi narasi sejarah pada kelas V menggunakan sebuah software *Macromedia Flash*. Nantinya media ini diaplikasikan melalui PC/komputer dengan disambungkan ke layar dengan penghubung sebuah proyektor.

Media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Macromedia Flash* ini nantinya akan divalidasi terlebih dahulu oleh 2 ahli validator yang mana validator pertama melihat kelayakan materi dan validator kedua melihat kelayakan media. Kemudian diujicobakan ke sekolah agar melihat hasil praktikalitasnya. Berikut penyajian dari kerangka berpikir pada gambar Berikut:

**Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu
Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Materi Narasi Sejarah di Kelas V SD**



Bagan 1. Kerangka berpikir pengembangan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Macromedia Flash*

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dirancang sudah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Serta media pembelajaran juga sudah dirancang semenarik mungkin yang didalamnya memuat materi pembelajaran tentang narasi sejarah yang disesuaikan dengan kurikulum dan indikator pembelajaran. Sehingga media pembelajaran yang sudah dirancang mampu menarik perhatian siswa dan bersemangat dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran dan perkembangan peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan sudah dinyatakan valid. Hasil validasi memperoleh presentase 83,5 % dengan kategori Valid. Hasil ini menggambarkan bahwa media yang sudah dikembangkan sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya di kelas V pada materi narasi sejarah.
3. Media pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* pada materi narasi sejarah di Kelas V SD berdasarkan hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan dapat dikatakan sudah menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Hasil praktikalitas yang dinilai oleh

guru memperoleh presentase 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas yang dinilai oleh peserta didik memperoleh presentase 97% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan media pembelajaran berada pada kategori sangat praktis dan dapat digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar dapat menggunakan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Macromedia Flash* untuk membantu siswa aktif, bersemangat dan mampu memahami materi dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti lain, agar dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* secara tematik untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dan memberikan pengalaman belajar baru kepada peserta didik serta dapat melakukan uji coba validitas, praktikalitas serta agar lebih lanjut lagi dapat melakukan uji efektivitas media pembelajaran.
3. Bagi semua pihak, agar dapat mengembangkan media pembelajaran lebih lanjut dengan menambahkan variasi baru dalam media pembelajaran serta pengembangan materi dapat dikembangkan dari sumber rujukan lain yang lebih banyak, sehingga dapat menambah wawasan lebih bagi peserta didik.

4. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan produk media pembelajaran yang relevan.