

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK
TERPADU BERBASIS ADOBE FLASH
CS6 DENGAN MODEL DISCOVERY
LEARNING DI KELAS V SD**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

WIDIA SYAFRIATMA
NIM. 17129279

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

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK
TERPADU BERBASIS *ADOBE FLASH*
CS6 DENGAN MODEL *DISCOVERY*
LEARNING DI KELAS V SD**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

WIDIA SYAFRIATMA
NIM. 17129279

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK TERPADU BERBASIS *ADOBE FLASH* *CS6* DENGAN MODEL *DISCOVERY* *LEARNING* DI KELAS V SD

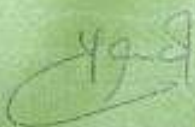
Nama : Widia Syafriatma
NIM/BP : 17129279
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 22 April 2021

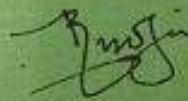
Disetujui Oleh

Ketua Jurusan/Prodi,

Pembimbing,



Dra. Yetti Ariani, M. Pd
NIP. 19601202 198803 2 001



Dr. Risda Amini, M. P
NIP. 19630831 198903 2 003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis
Adobe Flash Cs6 dengan Model *Discovery Learning* di
Kelas V SD
Nama : Widia Syafriatma
NIM/BP : 17129279
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Mei 2021

Tim Penguji,

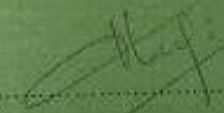
Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Ir. Risda Amini, M. P

1. 

2. Anggota: Drs. Muhammadi, M. Si

2. 

3. Anggota: Dra. Rifda Eliyasni, M. Pd

3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Widia Syafriatma
NIM/BP : 17129279
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis
Adobe Flash Cs6 dengan Model *Discovery Learning* di
Kelas V SD

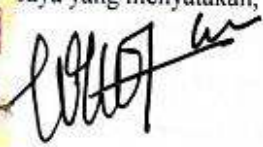
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang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

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

Padang, 22 April 2021

Saya yang menyatakan,




Widia Syafriatma
NIM. 17129279

ABSTRAK

Widia Syafriatma, 2017. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flash CS6 dengan Model Discovery Learning di Kelas V SD. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Pendidikan selalu dibarengi dengan inovasi dan pengembangan dalam pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu inovasi dalam pembelajaran adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi. Kenyataan dilapangan penggunaan bahan ajar masih didominasi oleh bahan ajar cetak yang kurang menarik bagi peserta didik dan guru belum memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar. Oleh sebab itu, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah, “Bagaimanakah pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning di kelas V Sekolah Dasar yang valid dan prkatis?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning dikelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

Jenis penelitian merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Depelovment). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan lima tahapan, analyze, design, develop, implement and evaluat. Uji coba dilakukan pada tiga orang ahli yaitu, ahli materi, ahli media dan ahli kegrafikaan, serta guru kelas V dan 19 peserta didik kelas V C SD Negeri 15 Ulu Gadut. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket validasi dan angket praktikalitas (respon guru dan respon peserta didik).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning di kelas V Sekolah Dasar yang di validasi dinyatakan sangat valid dengan penilaian rata-rata keseluruhan validator 90.84% serta respon guru dan respon peserta didik terhadap bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning di kelas V Sekolah Dasar memperoleh kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 92.85% dan 94.88%.

Kata kunci: Bahan ajar, tematik terpadu, adobe flash cs6, discovery learning, ADDIE

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flash CS6 dengan Model Discovery Learning di Kelas V SD”**. Sholawat beserta salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata-1 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Skripsi ini dapat peneliti selesaikan berkat bantuan berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Melva Zainil, M. Pd dan Ibu Dra. Reinita, M. Pd selaku ketua dan sekretaris UPP III Bandar Buat.
3. Ibu Dr. Ir. Hj. Risda Amini, M. P, selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan masukan untuk penulisan skripsi ini.

4. Ibu Dr. Yanti Fitria, S. Pd., M. Pd. selaku validator ahli materi, Bapak Dedi Supendra, S. Pd, MA selaku validator ahli media dan ibu Dr. Ulfia Rahmi, S. Pd, M. Pd selaku validator ahli kegrafikaan yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan masukan untuk skripsi ini.
5. Bapak Drs. Muhammadi, M. Si selaku penguji 1 dan Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M. Pd selaku penguji 2 yang telah memberikan arahan untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Tata Usaha UPP III jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
8. Kepala sekolah Ibu Busmanelli, S. Pd, wali kelas V C Ibu Ernita, S. Pd dan seluruh guru SD Negeri 15 Ulu Gadut yang telah memberikan waktu dan pengalaman ketika peneliti melakukan penelitian.
9. Kedua orang tua ku Bapak Syafriman dan Ibu Atisma, S. Pd yang telah memberikan segala do'a, materi, dukungan dan setia menerima segala keluhan peneliti sehingga selesainya skripsi ini.
10. Dadi dan kakak ipar, Rifdi Junizen, S. Pd dan Kartina, S. Pd yang selalu memberi motivasi.
11. Seluruh keluarga dan seluruh teman-teman.
12. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Semoga amal kebaikan pihak-pihak tersebut di atas mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT, *amin ya Rabbal 'alamin*.

Penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga apa yang tertuang dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti serta dapat dijadikan bahan rujukan bagi pihak yang memerlukan.

Padang, 21 April 2021

Peneliti



Widia Syafriatma

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
E. Manfaat Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
G. Definisi Istilah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
1. Hakikat Bahan Ajar	10
a. Pengertian Bahan Ajar	10
b. Karakteristik Bahan Ajar	11
c. Komponen Bahan Ajar	12
d. Jenis-jenis Bahan Ajar	13
2. Hakikat Tematik Terpadu	14
a. Pengertian Tematik Terpadu	14
b. Karakteristik Tematik Terpadu	16
3. Hakikat Adobe Flash CS6	19
a. Pengertian Adobe Flash CS6	19
b. Karakteristik Adobe Flash CS6	20
c. Keunggulan Adobe Flash CS6	20
d. Kekurangan Adobe Flash CS6	21
e. Langkah-langkah Menjalankan Adobe Flash CS6	22
4. Hakikat Model Discovery Learning	25
a. Pengertian Discovery Learning	25
b. Kelebihan Discovery Learning	26
c. Langkah-langkah Discovery Learning	27
5. Tema 8	30
a. Pembelajaran 1	30
b. Pembelajaran 2	30

c. Pembelajaran 5	30
B. Penelitian Relevan	31
C. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENGEMBANGAN	38
A. Model Pengembangan	38
B. Prosedur Pengembangan	38
1. Studi Pendahuluan	38
2. Pengembangan Model	39
a. Tahap Analisis (Analyze)	40
b. Tahap Desain (Design)	42
c. Tahap Pengembangan (Develop)	43
d. Tahap Implementasi (Implement)	45
e. Tahap Evaluasi (Evaluat)	46
C. Uji Coba Produk	49
1. Subjek Uji Coba	49
2. Jenis Data	49
3. Instrumen Pengumpulan Data	49
4. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	55
A. Penyajian Data Uji Coba	55
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan	55
a. Hasil Tahap Analisis (Analyze)	55
b. Hasil Tahap Desain (Design)	59
c. Hasil Tahap Pengembangan (Develop)	122
d. Hasil Tahap Implementasi (Implement)	132
e. Hasil Tahap Evaluasi (Evaluat)	133
B. Analisis Data	136
1. Analisis Data Uji Coba Ahli	136
a. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Materi	137
b. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Media	137
c. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Kegrafikaan	138
d. Perhitungan Hasil Akhir Validasi	139
2. Analisis Data Praktikalitas	139
a. Analisis Hasil Praktikalitas Respon Guru	139
b. Analisis Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik	140
C. Revisi Produk	141
1. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi	141
2. Hasil Revisi Validasi Ahli Media	144
3. Hasil Revisi Validasi Ahli Kegrafikaan	148
D. Pembahasan	151
1. Validitas Bahan Ajar	151
2. Praktikalitas Bahan Ajar	152
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	154
A. Kesimpulan	154
B. Saran	155

DAFTAR RUJUKAN	156
LAMPIRAN-LAMPIRAN	159

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas Bahan Ajar Tematik Terpadu	51
Tabel 2. Kategori Kevalidan Bahan Ajar Tematik Terpadu	52
Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan Angket Peserta Didik	53
Tabel 4. Kategori Kepraktisan Bahan Ajar Tematik Terpadu	54
Tabel 5. Daftar Nama Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Kegrafikaan	123
Tabel 6. Hasil Uji Validasi Awal dan Akhir Aspek Materi	124
Tabel 7. Hasil Uji Validasi Awal dan Akhir Aspek Media.....	127
Tabel 8. Hasil Uji Validasi Awal dan Akhir Aspek Kegrafikaan	129
Tabel 9. Hasil Rata-Rata Validasi Bahan Ajar Keseluruhan	130
Tabel 10. Persentase Validasi Bahan Ajar Keseluruhan.....	132
Tabel 11. Hasil Angket Respon Guru	134
Tabel 12. Hasil praktikalitas respon peserta didik	135
Tabel 13. Revisi Validasi Ahli Materi	141
Tabel 14. Revisi Validasi Ahli Media	145
Tabel 15. Hasil validasi oleh ahli kegrafikaan	148

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Start	22
Gambar 2.1 Tampilan All Programs	23
Gambar 3.1 Tampilan Adobe Master Collection	23
Gambar 4.1 Adobe Flash Profesional CS6	23
Gambar 5.1 Tampilan Proses Membuka File Adobe Flash	24
Gambar 6.1 Tampilan Pembuka “Adobe Flash Profesional CS6”	24
Gambar 7.1 Tampilan Action Script 2.0	24
Gambar 8.1 Tampilan Lembar Kerja	25
Gambar 9.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flash CS6 dengan Model Discovery Learning di Kelas V SD	37
Gambar 10.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE Survey Of Instructional Developments Models)	47
Gambar 11.1 Alur Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flash CS6 dengan Model Discovery Learning	48
Gambar 12.1 Tampilan Start	60
Gambar 13.1 Tampilan All Programs	60
Gambar 14.1 Tampilan Adobe Master Collection	61
Gambar 15.1 Adobe Flash Profesional CS6	61
Gambar 16.1 Tampilan Proses Membuka File Adobe Flash Profesional CS6	61
Gambar 17.1 Tampilan Pembuka “Adobe Flash Profesional CS6”	62
Gambar 18.1 Tampilan Action Script 2.0	62
Gambar 19.1 Tampilan Lembar Kerja	63
Gambar 20.1 Tampilan Layer Background	63
Gambar 1.2 Tampilan Stage	64
Gambar 2.2 Tampilan Layer Loading	64
Gambar 3.2 Tampilan Stage Loading	65
Gambar 4.2 Tampilan Layar Teks	65
Gambar 5.2 Tampilan Text Loading	66
Gambar 6.2 Tampilan Stage Pembuatan Oval	66
Gambar 7.2 Tampilan Stage Background	67
Gambar 8.2 Tampilan Layer	67
Gambar 9.2 Tampilan Stage Judul Bahan Ajar	68
Gambar 10.2 Tampilan Stage Import Gambar	68
Gambar 11.2 Tampilan Button	69
Gambar 12.2 Tampilan Stage Musik	69
Gambar 13.2 Tampilan Stage Background Halaman Menu	70
Gambar 14.2 Tampilan Stage Import Gambar	70
Gambar 15.2 Tampilan Menu	71
Gambar 16.2 Tampilan Stage Import Gambar	71
Gambar 17.2 Tampilan Background Petunjuk	72
Gambar 18.2 Tampilan Button	72
Gambar 19.2 Tampilan Stage Menu Petunjuk	73

Gambar 20.2 Tampilan Text Petunjuk Frem Pertama	73
Gambar 1.3 Tampilan Text Petunjuk Frem Kedua	74
Gambar 2.3 Tampilan Background Kompetensi Inti	74
Gambar 3.3 Tampilan Button	75
Gambar 4.3 Tampilan Menu Kompetensi Inti	75
Gambar 5.3 Tampilan Text Kompetensi Inti	76
Gambar 6.3 Tampilan Background Pembelajaran 1	76
Gambar 7.3 Tampilan Button	77
Gambar 8.3 Tampilan Sub Menu Pembelajaran 1	77
Gambar 9.3 Tampilan Text pada Stage	78
Gambar 10.3 Tampilan KD dan Indikator	78
Gambar 11.3 Tampilan Tujuan Pembelajaran	79
Gambar 12.3 Tampilan Stage Frem 4	79
Gambar 13.3 Tampilan Stage Frem 5	80
Gambar 14.3 Tampilan Stage Frem 6	80
Gambar 15.3 Tampilan Stage Frem 7	80
Gambar 16.3 Tampilan Stage Frem 8	81
Gambar 17.3 Tampilan Stage Frem 9	81
Gambar 18.3 Tampilan Stage Frem 10	81
Gambar 19.3 Tampilan Stage Frem 11	82
Gambar 20.3 Tampilan Stage Frem 12	82
Gambar 1.4 Tampilan Stage Frem 13	82
Gambar 2.4 Tampilan Stage Frem 14	83
Gambar 3.4 Tampilan Stage Frem 15	83
Gambar 4.4 Tampilan Stage Frem 16	83
Gambar 5.4 Tampilan Stage Frem 17	84
Gambar 6.4 Tampilan Jawaban Frem 18	84
Gambar 7.4 Tampilan Jawaban Frem 19	84
Gambar 8.4 Tampilan Background Pembelajaran 2	85
Gambar 9.4 Tampilan Button	85
Gambar 10.4 Tampilan Sub Menu Pembelajaran 2	86
Gambar 11.4 Tampilan Text pada Stage	86
Gambar 12.4 Tampilan KD dan Indikator	87
Gambar 13.4 Tampilan Tujuan Pembelajaran	87
Gambar 14.4 Tampilan Stage Frem 4	88
Gambar 15.4 Tampilan Stage Frem 5	88
Gambar 16.4 Tampilan Stage Frem 6	88
Gambar 17.4 Tampilan Stage Frem 7	89
Gambar 18.4 Tampilan Stage Frem 8	89
Gambar 19.4 Tampilan Stage Frem 9	89
Gambar 20.4 Tampilan Stage Frem 10	90
Gambar 1.5 Tampilan Stage Frem 11	90
Gambar 2.5 Tampilan Stage Frem 12	90
Gambar 3.5 Tampilan Stage Frem 13	91
Gambar 4.5 Tampilan Stage Frem 14	91
Gambar 5.5 Tampilan Stage Frem 15	91

Gambar 6.5 Tampilan Stage Frem 16	92
Gambar 7.5 Tampilan Stage Frem 17	92
Gambar 8.5 Tampilan Stage Frem 18	92
Gambar 9.5 Tampilan Stage 19	93
Gambar 10.5 Tampilan Stage 20	93
Gambar 11.5 Tampilan Kesimpulan Frem 21	93
Gambar 12.5 Tampilan Background Pembelajaran 5	94
Gambar 13.5 Tampilan Button	94
Gambar 14.5 Tampilan Sub Menu Pembelajaran 5	95
Gambar 15.5 Tampilan Text Keterangan	95
Gambar 16.5 Tampilan KD dan Indikator	96
Gambar 17.5 Tampilan Tujuan Pembelajaran	96
Gambar 18.5 Tampilan Stage Frem 4	97
Gambar 19.5 Tampilan Stage Frem 5	97
Gambar 20.5 Tampilan Stage Frem 6	97
Gambar 1.6 Tampilan Stage Frem 7	98
Gambar 2.6 Tampilan Stage Frem 8	98
Gambar 3.6 Tampilan Stage Frem 9	98
Gambar 4.6 Tampilan Stage Frem 10	99
Gambar 5.6 Tampilan Stage Frem 11	99
Gambar 6.6 Tampilan Stage Frem 12	99
Gambar 7.6 Tampilan Stage Frem 13	100
Gambar 8.6 Tampilan Stage Frem 14	100
Gambar 9.6 Tampilan Stage Frem 15	100
Gambar 10.6 Tampilan Kesimpulan Frem 1	101
Gambar 11.6 Tampilan Background Evaluasi	101
Gambar 12.6 Tampilan Button	102
Gambar 13.6 Tampilan Sub Menu Evaluasi	102
Gambar 14.6 Tampilan Text Keterangan	103
Gambar 15.6 Tampilan Petunjuk Evaluasi	103
Gambar 16.6 Tampilan Stage Menu Evaluasi Frem Ketiga	104
Gambar 17.6 Tampilan Stage Membuat Nama Dan Kelas	104
Gambar 18.6 Tampilan Soal Pilihan Ganda Pembelajaran 1	105
Gambar 19.6 Tampilan Soal Pilihan Ganda Pembelajaran 1	105
Gambar 20.6 Tampilan Soal Pilihan Ganda Pembelajaran 1	105
Gambar 1.7 Tampilan Stage Pilihan Ganda Pembelajaran 1	106
Gambar 2.7 Tampilan Soal Pilihan Ganda Pembelajaran 1	106
Gambar 3.7 Tampilan Akhir Evaluasi Pembelajaran 1	107
Gambar 4.7 Tampilan Kunci Jawaban	107
Gambar 5.7 Tampilan Stage Menu Evaluasi Frem Ketiga	108
Gambar 6.7 Tampilan Stage Membuat Nama dan Kelas	108
Gambar 7.7 Tampilan Stage Pilihan Ganda Pembelajaran 2	109
Gambar 8.7 Tampilan Soal Pilihan Ganda Pembelajaran 2	109
Gambar 9.7 Tampilan Soal Pilihan Ganda Pembelajaran 2	109
Gambar 10.7 Tampilan Soal Pilihan Ganda Pembelajaran 2	110
Gambar 11.7 Tampilan Stage Pilihan Ganda Pembelajaran 2	110

Gambar 12.7 Tampilan Akhir Evaluasi Pembelajaran 2	111
Gambar 13.7 Tampilan Kunci Jawaban	111
Gambar 14.7 Tampilan Stage Menu Evaluasi Frem 40	112
Gambar 15.7 Tampilan Stage Membuat Nama Dan Kelas	112
Gambar 16.7 Tampilan Soal Pilihan Ganda Pembelajaran 5	113
Gambar 17.7 Tampilan Soal Pilihan Ganda Pembelajaran 5	113
Gambar 18.7 Tampilan Soal Pilihan Ganda Pembelajaran 5	113
Gambar 19.7 Tampilan Soal Pilihan Ganda Pembelajaran 5	114
Gambar 20.7 Tampilan Soal Pilihan Ganda Pembelajaran 5	114
Gambar 1.8 Tampilan Akhir Evaluasi Pembelajaran 5	115
Gambar 2.8 Tampilan Kunci Jawaban	115
Gambar 3.8 Tampilan Background Daftar Pustaka	116
Gambar 4.8 Tampilan Button	116
Gambar 5.8 Menu Daftar Pustaka	117
Gambar 6.8 Tampilan Text Daftar Pustaka Frem 1	117
Gambar 7.8 Tampilan Text Daftar Pustaka Frem 2	118
Gambar 8.8 Background Penulis	118
Gambar 9.8 Tampilan Button	119
Gambar 10.8 Tampilan Menu Penulis	119
Gambar 11.8 Tampilan Text Biodata Penulis	120
Gambar 12.8 Tampilan Background Flowchart	120
Gambar 13.8 Tampilan Button	121
Gambar 14.8 Tampilan Stage Import Gambar	121
Gambar 15.8 Tampilan Text pada Stage	122
Gambar 16.8 Tampilan Materi Bahan Ajar Sebelum Revisi	142
Gambar 17.8 Tampilan Materi Bahan Ajar Setelah Revisi	142
Gambar 18.8 Tampilan Bahan Ajar Sebelum Revisi	142
Gambar 19.8 Tampilan Bahan Ajar Setelah Revisi	143
Gambar 20.8 Tampilan Kesimpulan Bahan Ajar Sebelum Revisi	143
Gambar 1.9 Tampilan Kesimpulan Bahan Ajar Setelah Revisi	143
Gambar 2.9 Tampilan Langkah Bahan Ajar Sebelum Revisi	144
Gambar 3.9 Tampilan Langkah Bahan Ajar Setelah Revisi	144
Gambar 4.9 Tampilan Tata Tulis Bahan Ajar Sebelum Revisi	145
Gambar 5.9 Tampilan Tata Tulis Bahan Ajar Setelah Revisi	146
Gambar 6.9 Tampilan Tombol Kunci Jawaban Bahan Ajar Sebelum Revisi ..	146
Gambar 7.9 Tampilan Tombol Kunci Jawaban Bahan Ajar Setelah Revisi ...	146
Gambar 8.9 Tampilan Musik Bahan Ajar Sebelum Revisi	147
Gambar 9.9 Tampilan Musik Bahan Ajar Setelah Revisi	147
Gambar 10.9 Tampilan Kontraswarna Bahan Ajar Sebelum Revisi	147
Gambar 11.9 Tampilan Kontras Warna Bahan Ajar Setelah Revisi	148
Gambar 12.9 Tampilan Tombol Bahan Ajar yang Memiliki Action Script Sebelum Revisi	149
Gambar 13.9 Tampilan Tombol Bahan Ajar yang Memiliki Action Script Setelah Revisi	149
Gambar 14.9 Tampilan Respon Peserta Didik pada Bahan Ajar Sebelum Revisi	150

Gambar 15.9 Tampilan Respon Peserta Didik pada Bahan Ajar	
Setelah Revisi	150
Gambar 16.9 Tampilan Flowchart Tombol Close pada Bahan Ajar	
Setelah Revisi	150

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Analisis KI, KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi	159
Lampiran 2. RPP Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 1	165
Lampiran 3. RPP Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 2	186
Lampiran 4. RPP Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 5	205
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi	223
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Media	231
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Kegrafikaan	239
Lampiran 8. Rekapitulasi Hasil Validasi Bahan Ajar Tematik Terpadu	245
Lampiran 9. Hasil Praktikalitas Angket Respon Guru	246
Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Angket Respon Guru	252
Lampiran 11. Hasil Tertinggi Praktikalitas Angket Respon Peserta Didik	253
Lampiran 12. Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Angket Respon Peserta Didik	259
Lampiran 13. Foto Dokumentasi Penelitian	260
Lampiran 14. Surat Izin Melaksanakan Observasi	262
Lampiran 15. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Observasi	263
Lampiran 16. Surat Izin Melaksanakan Penelitian	264
Lampiran 17. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	265
Lampiran 18. Produk Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flash CS6 dengan Model Discovery Learning di Kelas V SD	266
Lampiran 19. Petunjuk Penggunaan CD Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flash CS6 dengan model Discovery Learning di Kelas V SD	267
Lampiran 20. Tampilan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flash CS6 dengan model Discovery Learning di Kelas V SD yang telah direvisi	268

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan tindakan sadar dan terencana dalam menciptakan suasana pembelajaran dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang religius, cerdas, memiliki pengendalian diri, kepribadian baik serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam masyarakat (Amini, Lena, & Helsa, 2019). Melalui pendidikan kita mengetahui berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh sebab itu, pendidikan selalu dibarengi dengan melakukan pengembangan dan inovasi dalam pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah dengan mengembangkan Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum operasional yang berbasis kompetensi sebagai hasil refleksi, pemikiran dan pengkajian kurikulum secara mendalam. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik berupa softskill dan hardskill (Rusman, 2015). Kurikulum 2013 diharapkan dapat membantu peserta didik, khususnya peserta didik Sekolah Dasar dalam menghadapi tantangan di masa depan. Salah satu pembelajaran di Sekolah Dasar yang bertujuan untuk membantu mengembangkan kemampuan peserta didik adalah pembelajaran tematik terpadu.

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang memadukan beberapa aspek baik pada intramata pelajaran maupun antarmata pelajaran (Majid, 2014). Adanya pemaduan tersebut membuat guru harus memiliki wawasan, kreativitas, keterampilan serta berani mengembangkan dan mengemas materi, sehingga peserta didik bisa aktif dan dapat memahami konsep yang dipelajari. Konsep yang dipelajari dapat diperoleh melalui bahan ajar.

Bahan ajar adalah segala bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Ratumanan, 2019). Bahan ajar menunjang kegiatan pembelajaran karena bertujuan untuk mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan. Sebuah bahan ajar harus memenuhi kriteria yang baik untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Ketika bahan ajar tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan maka akan menimbulkan permasalahan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di salah satu Sekolah Dasar di Ulu Gadut, ditemukan permasalahan tentang bahan ajar, pertama bahan ajar yang digunakan masih bersifat cetak, yang kurang menarik bagi peserta didik, karena peserta didik hanya terfokus membaca dan mengerjakan latihan pada buku tersebut. Kedua, pada buku cetak seperti, buku guru yang memiliki KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran tematik terpadu pada tema 8 sub tema 1 pembelajaran 1, 2 dan 5. Setelah peneliti analisis berdasarkan kurikulum 2016, peneliti menemukan penulisan kalimat KI pada buku guru masih ada yang belum sesuai dengan kurikulum

2013, pada indikator dan tujuan pembelajaran masih belum sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dan materi yang disajikan masih sedikit. Ketiga, pada buku cetak seperti buku siswa, memiliki ilustrasi yang sedikit dan kurang menjabarkan materi tema 8 sub tema 1 pembelajaran 1, 2 dan 5. Keempat, belum ada pengembangan bahan ajar tematik terpadu yang sesuai dengan perkembangan zaman, yaitu bahan ajar menggunakan teknologi yang dapat merangsang minat belajar siswa.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas V di Sekolah Dasar di Ulu Gadut yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran tematik terpadu masih menggunakan bahan ajar kurikulum 2013 yang berbentuk cetak dan peserta didik juga menggunakan bahan ajar dari penerbit yang tidak dikembangkan langsung oleh guru, serta belum ada pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan teknologi. Sebenarnya sekolah telah memanfaatkan teknologi seperti handphone, komputer dan proyektor dalam pembelajaran. Namun, guru belum cukup waktu dalam mempelajari kecanggihan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar.

Permasalahan yang dikemukakan di atas tentu berdampak pada peserta didik, dimana (1) peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, (2) peserta didik tidak kreatif dalam pembelajaran, (3) peserta didik kurang memahami konsep materi pembelajaran dan (4) peserta didik tidak mendapatkan pengalaman langsung dalam pembelajaran.

Hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan mengembangkan bahan ajar tematik terpadu menggunakan teknologi.

Teknologi yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar adalah aplikasi adobe flash cs6. Adobe flash cs6 adalah aplikasi atau program yang digunakan bagi programmer untuk menghasilkan animasi (Pranowo, 2011). Adobe flash cs6 memiliki potensi untuk membuat peserta didik termotivasi dalam belajar dan meningkatkan pemahaman tentang konsep materi pembelajaran. Aplikasi ini bisa mengolah objek maupun teks dengan efek tiga dimensi sehingga lebih menarik (N. Hidayati, 2013).

Kelebihan adobe flash cs6 yaitu, (1) mempunyai fitur yang banyak untuk menghubungkan gambar, audio dan animasi secara bersamaan, (2) media tersimpan praktis, (3) mendukung pembelajaran interaktif, (4) mudah dan bisa digunakan semua orang (Rezeki, 2018). Berdasarkan kelebihan yang dipaparkan, adobe flash cs6 dapat menjadi bahan ajar untuk menunjang keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Melalui kegiatan pembelajaran guru dapat membuat bahan ajar yang menggunakan adobe flash cs6 dengan model discovery learning. Model discovery learning adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga membantu peserta didik lebih aktif, kritis, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab atas pembelajarannya (Festiyed, Djamas, & Ramli, 2019). Model discovery learning mempunyai kelebihan, yaitu, (1) peserta didik mendapatkan pengetahuan yang mendalam, (2) membangkitkan semangat belajar peserta didik, (3) membuat peserta didik percaya diri dalam proses penemuan sendiri, (4) pembelajaran berpusat pada peserta didik (Mala, 2019).

Penelitian terdahulu adobe flash cs6 sudah pernah digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif. Penelitian Gustiayu Juita Harun (2020) memaparkan bahwa adobe flash cs6 dapat membantu guru dalam membuat multimedia interaktif dengan menghadirkan materi pembelajaran, menayangkan video terkait materi atau gambar disertai keterangan. Sehingga, dapat menanamkan konsep kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti membuat perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Peneliti tertarik mengembangkan suatu produk bahan ajar tematik terpadu yang dikemas pada adobe flash cs6 dengan menggunakan model discovery learning. Oleh sebab itu, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flash CS6 dengan Model Discovery Learning di Kelas V SD”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang didapatkan, yaitu :

1. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning di kelas V Sekolah Dasar berbentuk CD yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning di kelas V Sekolah Dasar berbentuk CD yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan pengembangan yang dilakukan, yaitu:

1. Mengembangkan bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning di kelas V Sekolah Dasar berbentuk CD yang valid.
2. Mengembangkan bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning di kelas V Sekolah Dasar berbentuk CD yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan penelitian pengembangan yang peneliti lakukan spesifikasi produk yang diharapkan, yaitu:

1. Bahan ajar yang valid berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning untuk kelas V Sekolah Dasar berbentuk CD dengan memuat materi pelajaran yang dilengkapi teks, gambar, audio dan animasi sesuai dengan konteks pembelajaran tematik terpadu tema 8 sub tema 1 pembelajaran 1, 2 dan 5.
2. Bahan ajar yang praktis digunakan oleh guru dan peserta didik berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning untuk kelas V Sekolah Dasar berbentuk CD dengan memuat materi pelajaran yang dilengkapi teks, gambar, audio dan animasi sesuai dengan konteks pembelajaran tematik terpadu tema 8 sub tema 1 pembelajaran 1, 2 dan 5.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan yang dilakukan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Bermanfaat untuk menambah wawasan dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning di Sekolah Dasar.

2. Bagi sekolah

Bermanfaat sebagai acuan dan bahan masukan agar bisa menggunakan bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning dalam pembelajaran.

3. Bagi guru

Bermanfaat untuk guru dalam memperoleh contoh bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning agar nantinya dipakai dalam pembelajaran.

4. Bagi peserta didik

Bermanfaat sebagai upaya agar lebih memahami materi pembelajaran dan merangsang minat serta motivasi belajar peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini dapat di uji melalui uji validitas dan uji praktikalitas. Uji validitas dilakukan untuk menunjukkan valid atau tidaknya sebuah bahan ajar yang dikembangkan. Sedangkan, uji praktikalitas

dilakukan untuk menunjukkan praktis atau tidaknya sebuah bahan ajar yang dikembangkan.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah pada penerapan model ADDIE dengan langkah analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (develop), implementasi (implement) dan evaluasi (evaluat). Adanya keterbatasan peneliti dari berbagai segi, baik dari segi tenaga, waktu dan biaya, maka langkah implementasi (implement) peneliti lakukan dalam skala terbatas yaitu, di kelas V C SD Negeri 15 Ulu Gadut.

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bahan ajar adalah segala bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
2. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang memadukan beberapa aspek baik pada intramata pelajaran maupun antarmata pelajaran.
3. Adobe flash cs6 adalah aplikasi atau program yang digunakan bagi programmer untuk menghasilkan animasi.
4. Model discovery learning adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga membantu peserta didik lebih aktif, kritis, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab atas pembelajarannya.
5. Uji validitas dilakukan untuk menunjukkan valid atau tidaknya sebuah bahan ajar yang dikembangkan.

6. Uji praktikalitas dilakukan untuk menunjukkan praktis atau tidaknya sebuah bahan ajar yang dikembangkan.
7. Penerapan model ADDIE dengan langkah analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (develop), penerapan (implement) dan evaluasi (evaluat).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Menurut (Prastowo, 2018) memaparkan bahwa bahan ajar merupakan semua bahan seperti, informasi, alat ataupun teks yang tersusun secara berurutan dengan menampilkan kompetensi yang akan dikuasai peserta didik serta digunakan saat proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat (Widodo & Jasmadi, 2018) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat alat ataupun sarana belajar yang berisi materi, metode, batasan-batasan serta cara menilai yang dirancang sistematis dalam pembelajaran sebagai upaya mencapai tujuan yang diharapkan berupa kompetensi ataupun subkompetensi.

Senada dengan pendapat (Departemen Pendidikan Nasional, 2006) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip dan prosedur), keterampilan serta sikap yang dipelajari peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi yang ditetapkan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah bahan atau alat berupa materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Karakteristik Bahan Ajar

Berdasarkan pendapat Prastowo (2018: 50) menyebutkan bahan ajar memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

1) suatu bahan ajar mengandung materi yang melibatkan peserta didik secara aktif belajar dan materi tersebut dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik agar dapat memaknai pembelajaran saat itu dengan baik sehingga peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal. 2) bahan ajar harus dapat memberikan stimulus untuk pengetahuan peserta didik dan memiliki design yang menarik serta menyenangkan dalam menggunakannya. 3) bahan ajar yang akan dibuat dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik untuk menjadi pribadi yang lebih mandiri, bijaksana dalam mengambil suatu keputusan dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. 4) bahan ajar dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang sebenarnya pada diri peserta didik sendiri sehingga mempunyai dampak pada kebermaknaan materi yang dipelajari oleh peserta didik dalam pembelajaran.

Selain itu, (Lestari, 2013) mengemukakan karakteristik bahan ajar sebagai berikut:

1) bahan ajar dapat menginstruksikan peserta didik untuk belajar mandiri. Oleh karena itu dalam sebuah bahan ajar harus memuat tujuan pembelajaran dan spesifik dalam bentuk materi. 2) semua materi pembelajaran yang terdiri dari satu kompetensi yang tidak boleh terpisah-pisah dalam bahan ajar yang lain dan harus komplet didalam satu bahan ajar yang utuh. 3) bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan dalam satu kompetensi dan tidak bergantung dengan bahan ajar yang lain. 4) bahan ajar yang dikembangkan harus bisa menyesuaikan dengan

perkembangan ilmu dan teknologi. 5) materi, informasi dan petunjuk yang ada pada bahan ajar hendaknya dapat digunakan dengan mudah bagi penggunaannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, bahwa karaktersitik bahan ajar yaitu, peserta didik aktif belajar secara mandiri, bahan ajar berisi kompetensi yang lengkap agar merangsang peserta didik untuk belajar. Bahan ajar menggunakan kompetensi yang utuh sehingga dapat mengembangkan potensi peserta didik dan bahan ajar harus memiliki materi yang mudah dipahami peserta didik.

c. Komponen Bahan Ajar

Menurut pendapat Majid (2014: 174) menyebutkan “komponen bahan ajar yaitu, 1) petunjuk belajar, 2) kompetensi yang akan dicapai, 3) Content atau isi materi pembelajaran, 4) informasi pendukung, 5) latihan-latihan, 6) petunjuk kerja, 7) evaluasi.”

Selain itu, Eldarni (2017: 2) memaparkan “komponen bahan ajar, yaitu, 1) petunjuk belajar, 2) kompetensi yang akan dicapai, 3) content atau isi materi pembelajaran, 4) informasi pendukung, 5) latihan-latihan, 6) petunjuk kerja, 7) evaluasi, 8) respon terhadap hasil evaluasi.”

Jadi, dapat disimpulkan dalam komponen bahan ajar yaitu, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi

pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja, evaluasi dan respon terhadap evaluasi.

d. Jenis-jenis Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2018: 52-54) menyebutkan jenis-jenis bahan ajar, sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar menurut bentuknya yaitu, a) bahan ajar cetak (printed), sejumlah bahan disiapkan dalam kertas contohnya: hand out, buku, modul dan lain-lain. b) bahan ajar dengar (audio), sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung dapat dimainkan dan didengar seseorang atau sekelompok orang, contohnya: radio, kaset dan lain-lain. c) bahan ajar pandang dengar (audio visual), segala sesuatu yang memungkinkan audio dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial contohnya: film. d) bahan ajar interaktif (interactive teaching materials), kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang diberikan perintah suatu presentasi, contohnya: aplikasi program komputer.
- 2) Bahan ajar menurut cara kerjanya yaitu, a) bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi didalamnya, contohnya: foto, diagram dan lain-lain. b) bahan ajar yang diproyeksikan, bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dipelajari peserta didik, contohnya: slide, proyeksi komputer dan lain-lain. c) bahan ajar audio, bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam dalam suatu media rekaman, contohnya: kaset dan CD. d) bahan ajar video, memerlukan alat pemutar yang biasanya berbentuk video tape player, VCD player dan DVD player. Contohnya: video dan film. e) bahan (media) komputer, bahan ajar non cetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar, contohnya: Computer Based Multimedia atau Hypermedia.
- 3) Bahan ajar menurut sifatnya yaitu, a) bahan ajar yang berbasiskan cetak, contohnya: buku. b) bahan ajar yang berbasiskan teknologi, meliputi: siaran radio. c) bahan ajar yang digunakan untuk praktik, meliputi: lembar observasi. d) bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia, meliputi: handphone.

- 4) bahan ajar menurut substansi materinya yaitu, a) pengetahuan, b) keterampilan, c) sikap.

Berdasarkan pendapat (Kelana & Pratama, 2019) menguraikan jenis-jenis bahan ajar sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar cetak yaitu, a) hand out, bahan ajar yang berisi point-point penting dari isi materi pelajaran. b) modul, bahan ajar yang disusun guru dalam bentuk tertentu, dibuat untuk dapat dibaca dan dipelajari siswa secara mandiri. c) buku, kumpulan kertas yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis seseorang bentuk tertulis. d) Lembar Kerja Siswa (LKS), materi ajar yang disusun sedemikian rupa sehingga siswa dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri.
- 2) Bahan ajar non cetak yaitu, a) audio, bahan ajar yang digunakan untuk penyampaian pesan atau informasi melalui bunyi atau suara sehingga dapat diterima peserta didik. b) audio-visual, bahan ajar yang digunakan untuk penyampaian pesan atau informasi melalui bunyi/suara/dan gambar sehingga komunikasi lebih bervariasi. c) multimedia interaktif, bahan ajar yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa bahan ajar lainnya seperti teks, grafik, animasi, audio dan gambar video sehingga menjadi kumpulan yang menarik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar terdiri dari beberapa jenis. Jenis bahan ajar berbasis Adobe Flash CS6 yang termasuk pada jenis bahan ajar interaktif.

2. Hakikat Tematik Terpadu

a. Pengertian Tematik Terpadu

Berdasarkan pendapat (Rusman, 2015) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang digabungkan dalam sebuah tema berdasarkan muatan pelajaran yang

dipadukan. Tema menjadi tempat untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada peserta didik secara menyeluruh.

Pembelajaran tematik merupakan bentuk pembelajaran terpadu, yang mengacu pada pola pengorganisasian materi yang terpadu disatukan oleh satu tema. Tema dipilih dan dikembangkan dari luar mata pelajaran, namun tetap sesuai dengan KD dan standar isi dari mata pelajaran (Kurniawan, 2014).

Senada dengan (Majid, 2014) menyebutkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dengan memakai tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik salah satu model pembelajaran terpadu (integrated instruction) maksudnya sebuah sistem pembelajaran yang membiasakan peserta didik, baik berkelompok maupun individu aktif mencari serta menemukan konsep dan prinsip keilmuan secara menyeluruh, bermakna dan otentik.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang digabungkan dalam sebuah tema untuk mengaitkan konsep materi pembelajaran yang dikembangkan dari luar mata pelajaran. Sehingga memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

b. Karakteristik Tematik terpadu

Berdasarkan pendapat (Rusman, 2015) menguraikan beberapa karakteristik pembelajaran tematik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik, pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik, hal ini berkaitan dengan belajar modern yang membiasakan peserta didik sebagai subjek belajar sedangkan guru hanya sebagai pemberi fasilitas untuk kemudahan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung pada peserta didik, Pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dengan mengarahkan pada hal nyata sebagai upaya untuk memahami yang abstrak.
- 3) Pemisahan muatan pelajaran tidak begitu jelas, pembelajaran tematik terdapat pemisahan antar muatan pelajaran yang tidak begitu jelas dengan menghadirkan pembelajaran pada pembahasan tema-tema yang dekat dengan kehidupan peserta didik.
- 4) Memberikan konsep dari berbagai muatan pelajaran, pembelajaran tematik terpadu memberikan konsep yang berkaitan dengan tema dari beberapa muatan pelajaran yang digabungkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Bersifat luwes, pembelajaran tematik terpadu bersifat luwes ketika guru menghubungkan serta menggabungkan bahan ajar

dari berbagai muatan pelajaran, mengaitkan dengan kehidupan peserta didik dan lingkungan sekolahnya.

- 6) Hasil pembelajaran berkembang sesuai keinginan serta keperluan peserta didik.
- 7) Memakai prinsip belajar bermain yang menyenangkan.

Senada dengan pendapat (Majid, 2014) menyebutkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik, yaitu:

- 1) Berpusat pada peserta didik, sesuai dengan belajar modern yang membiasakan peserta didik sebagai subjek belajar sedangkan guru hanya sebagai pengarah dalam aktivitas belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung, pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung, peserta didik dihadapkan dengan yang nyata sebagai langkah memahami yang abstrak.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, pembelajaran tematik antar mata pelajaran tidak begitu jelas pemisahannya dan pembelajaran berfokus pada tema.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, konsep disajikan dari berbagai mata pelajaran saat kegiatan pembelajaran.
- 5) Bersifat fleksibel, pembelajaran tematik fleksibel ketika guru menyesuaikan bahan ajar dari mata pelajaran dengan muatan pelajaran lain serta menyesuaikan kehidupan peserta didik dengan keadaan lingkungan sekolah.

6) Memakai prinsip belajar bermain serta menyenangkan.

Pendapat (Kemendikbud, 2014) menyebutkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik terpadu, yaitu:

- 1) Berpusat pada peserta didik, pembelajaran tematik memusatkan pembelajaran pada peserta didik.
- 2) Pengalaman langsung diberikan kepada peserta didik, pembelajaran tematik memberikan pengalaman belajar secara langsung.
- 3) Antar muatan pelajaran tidak terlihat jelas pemisahan, pembelajaran tematik menyatukan muatan pelajaran dalam satu pemahaman pada sebuah tema saat kegiatan belajar.
- 4) Menyajikan konsep dalam satu proses pembelajaran dari berbagai pelajaran, pembelajaran tematik memiliki konsep yang saling berkaitan antar muatan pelajaran.
- 5) Bersifat keterpaduan, pada pembelajaran tematik terlihat antar setiap muatan pelajaran terpadu dari berbagai muatan pelajaran.
- 6) Hasil pembelajaran berkembang sesuai minat dan kebutuhan peserta didik, pembelajaran tematik terpadu dilakukan penilaian proses serta hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu, berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, pemisahan muatan pembelajaran tidak begitu jelas, memberikan konsep dari berbagai muatan pelajaran,

bersifat luwes, fleksibel dan prinsip belajar bermain yang menyenangkan.

3. Adobe Flash CS6

a. Pengertian Adobe Flash CS6

Menurut (Harun & Fitria, 2020) memaparkan bahwa adobe flash cs6 adalah software grafik animasi yang bisa membuat suatu objek dan menjadikannya suatu animasi tanpa harus menggunakan software pendukung.

Senada dengan pendapat (Fadila et al., 2019) menjelaskan bahwa adobe flash cs6 adalah software grafik animasi yang dapat membuat objek grafik dan memanipulasinya sehingga kita dapat langsung membuat objek desain tanpa harus menggunakan software grafik pendukung seperti illustrator.

Berdasarkan pendapat (Widada & Wulansari, 2019) memaparkan bahwa program adobe flash cs6 adalah software yang digunakan oleh pengajar untuk membuat objek desain atau media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa adobe flash cs6 merupakan program atau softwere yang berisi animasi yang di desain untuk membuat objek grafik dan animasi.

b. Karakteristik Adobe Flash CS6

Menurut pendapat (Prabawati, 2008) menyebutkan karakteristik adobe flash sebagai berikut:

- 1) Adobe flash dilengkapi dengan animasi 2D yang bisa membuat animasi kartun, animasi interaktif, presentasi, web animasi, vidio clip dan lain-lain.
- 2) Adobe flash mempunyai tombol interaktif dengan objek tertentu.
- 3) Adobe flash memiliki program yang dapat merubah transparasi warna.
- 4) Adobe flash salah satu aplikasi yang dapat disesuaikan dengan alur yang telah ditentukan.
- 5) Adobe flash mempunyai animasi berbasis vektor yang dapat membuat objek-objek vektor.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik Adobe flash salah satu aplikasi untuk membuat animasi, vidio dan lain-lain.

c. Keunggulan Adobe Flash CS6

Berdasarkan pendapat (Dewi & Dewi, 2019) menyebutkan keunggulan adobe flash cs6 sebagai berikut:

- 1) Teknologi animasi yang sering digunakan.
- 2) Memiliki ukuran file kecil dengan kualitas yang baik.
- 3) Kebutuhan hardware yang tinggi.
- 4) Membuat animasi, CD interaktif, presentasi dan lain-lain.

5) Ditampilkan pada media CD-ROM, VCD, DVD dan televisi.

Sejalan dengan pendapat (Madcoms, 2014) menguraikan keunggulan adobe flash cs6 sebagai berikut:

- 1) Movie atau objek lain dapat dibuat tombol interaktif.
- 2) Memberikan perubahan warna dan movie.
- 3) Merubah bentuk animasi.
- 4) Menghasilkan animasi bone yang membuat animasi.
- 5) Memiliki tipe penyimpanan yang banyak.
- 6) Mengolah informasi dari objek bitmap.
- 7) Fleksibel dalam pembuatan objek.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa adobe flash cs6 memiliki keunggulan digunakan dalam presentasi animasi dengan file berukuran kecil, dilajalankan semua komputer dan lain-lain.

d. Kekurangan Adobe Flash CS6

Berdasarkan pendapat (Dewi & Dewi, 2019) menyebutkan bahwa kekurangan adobe flash cs6, yaitu:

- 1) Pembuatan gambar, tombol dan animasi yang dilakukan secara manual sehingga membuat rumit.
- 2) Dibutuhkan waktu yang lama untuk pembuatan karena harus memahami bahasa pemrograman.
- 3) Perangkat yang digunakan harus ada adobe flash player sehingga beberapa pengguna mengalami kesulitan.

- 4) Membutuhkan banyak variabel untuk memberikan nama pada objek yang akan dibuat.

Berdasarkan kekurangan adobe flash cs6 diatas cara mengatasinya terus mempelajari cara membuat objek di adobe flash cs6, mendonwload aplikasi adobe flash player atau aplikasi adobe flash cs6 karena langsung terinstal adobe flash player.

e. Langkah-langkah Menjalankan Adobe Flash Cs6

Berdasarkan pendapat (Widada & Wulansari, 2019) menyebutkan bahwa langkah-langkah menjalankan adobe flash cs6 sebagai berikut:

- 1) Klik start → all program → adobe master collection
→ adobe flash profesional cs6.



Gambar 1.1 Tampilan start



Gambar 2.1 Tampilan all programs



Tampilan 3.1 Tampilan adobe master collection



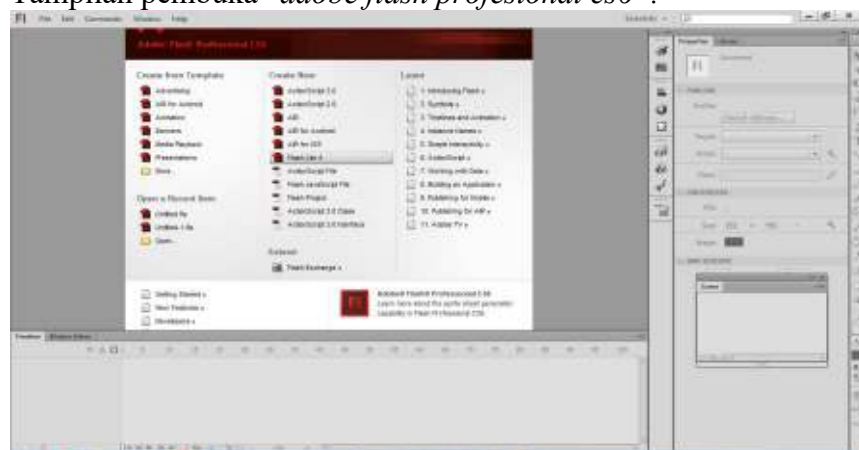
Gambar 4.1 Adobe flash profesional cs6

- 2) Tunggu hingga proses membuka file adobe flash profesional cs6 selesai.



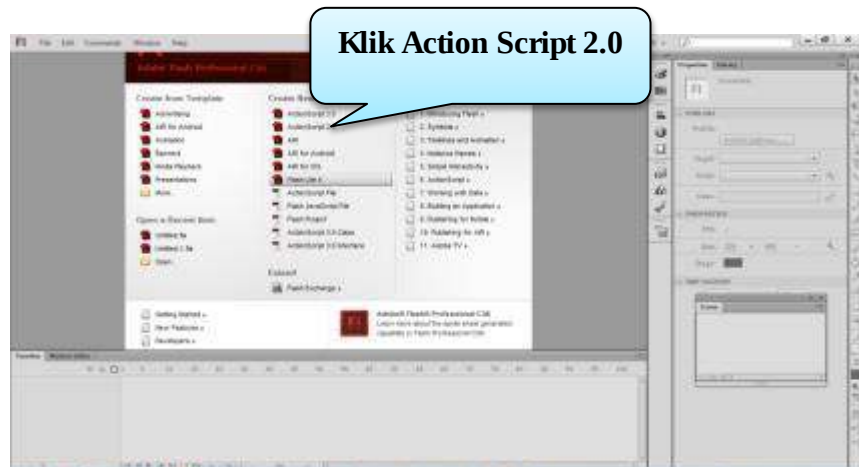
Gambar 5.1 Tampilan proses membuka file adobe flash profesional cs6

3) Tampilan pembuka “*adobe flash profesional cs6*”.



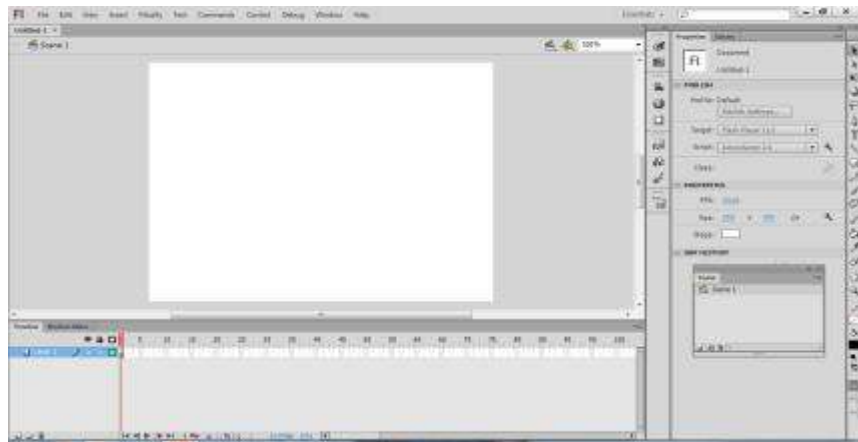
Gambar 6.1 Tampilan pembuka “*adobe flash profesional cs6*”

4) Klik action script 2.0 pada menu creat new.



Gambar 7.1 tampilan action script 2.0

5) Tampilan lembar kerja adobe flash cs6



Gambar 8.1 Tampilan lembar kerja

4. Hakikat Model Discovery Learning

a. Pengertian Model Discovery Learning

Menurut (Faisal, 2014) memaparkan bahwa model discovery learning merupakan model pembelajaran yang dijelaskan sebagai proses kegiatan pembelajaran peserta didik yang di sajikan tidak dalam bentuk akhir.

Berdasarkan pendapat (Kemendikbud, 2014) menjelaskan bahwa model discovery learning merupakan model yang digunakan dalam proses pembelajaran yang terjadi ketika peserta didik tidak diberikan pelajaran dalam bentuk final, namun diharapkan peserta didik dapat mengorganisasikan.

Senada dengan pendapat (Festiyed et al., 2019) mengungkapkan bahwa model discovery learning adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga membantu

peserta didik lebih aktif, kritis, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab atas pembelajarannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model discovery learning adalah kegiatan belajar yang terjadi ketika peserta didik mencari, menemukan dan menyelesaikan pelajarannya sendiri.

b. Kelebihan Model Discovery Learning

Berdasarkan pendapat (Kemendikbud, 2014) memaparkan kelebihan model discovery learning, yaitu:

- 1) Membantu peserta didik meningkatkan keterampilan dan proses pengetahuan.
- 2) Peserta didik mendapatkan pengetahuan yang sangat pribadi.
- 3) Peserta didik merasa senang karena rasa menyelidiki dan berhasil.
- 4) Kegiatan proses pembelajaran lebih terangsang.
- 5) Mendorong peserta didik berpikir serta bekerja atas keinginan sendiri.
- 6) Membantu dan mengembangkan ingatan peserta didik sesuai bakat atau kecakapan pribadi.

Senada dengan pendapat (Hanafiah & Suhana, 2010) menyebutkan kelebihan model discovery learning sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat mengembangkan kesiapan dan menguasai keterampilan dalam proses pengetahuan.
- 2) Peserta didik mendapatkan pengetahuan sendiri sehingga dapat memahami dan tersimpan dalam pikirannya.

- 3) Meningkatkan motivasi belajar dan bersemangat untuk belajar lebih rajin lagi.
- 4) Menciptakan peluang agar berkembang atau maju sesuai kemampuan dan bakat masing-masing.
- 5) Memperkokoh dan meningkatkan kepercayaan diri dengan cara menemukan sendiri.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, kelebihan model discovery learning dapat merangsang peserta didik belajar sendiri dengan menemukan sehingga, dapat memahami pembelajaran sesuai dengan bakat serta kecakapan yang dimiliki.

c. Langkah-langkah Model Discovery Learning

Berdasarkan pendapat (Syah, 2004) berpendapat dalam discovery learning ada beberapa langkah-langkah, yaitu:

- 1) Stimulation (pemberian rangsangan), langkah ini peserta didik dilihat hal yang memunculkan pertanyaan yang arahnya memulai penyelesaian masalah.
- 2) Problem statement (identifikasi masalah), setelah pemberian rangsangan tahap selanjutnya diberikan kesempatan agar peserta didik mengidentifikasi sesuai materi pelajaran.
- 3) Data collection (pengumpulan data), saat mencari tahu guru membiarkan peserta didik mencari informasi yang sesuai agar bisa membuktikan kebenaran hipotesis.

- 4) Data processing (pengolahan data), Keseluruhan informasi tersebut harus di telaah.
- 5) Verification (pembuktian), langkah ini memeriksa kembali agar terbukti benar dugaan/hipotesis yang dikaitkan dengan pengolahan data.
- 6) Generalization (menarik kesimpulan), langkah ini berisi penarikan kesimpulan yang mengaitkan pokok atau hasil pembuktian.

Senada dengan pendapat (Mala & Firman, 2019) langkah-langkah model discovery learning dalam pembelajaran adalah:

- 1) Memberi rangsangan, peserta didik diberikan sebuah pertanyaan.
- 2) Pernyataan masalah, peserta didik memberikan jawaban sementara tentang pertanyaan.
- 3) Pengumpulan data, peserta didik membuktikan hipotesis yang ditimbulkan dari pertanyaan.
- 4) Pengolahan data, mencari informasi akurat dari hasil pengumpulan data.
- 5) Pembuktian, peserta didik memeriksa kembali dengan cermat hasil pengolahan data.
- 6) Menyampaikan kesimpulan, hasil akhir dari pertanyaan yang jawabannya sampai pada tahap pembuktian.

Berdasarkan uraian diatas langkah-langkah model discovery yang diambil dalam penelitian ini adalah menurut pendapat (Syah, 2004) langkah-langkahnya, yaitu:

- 1) Stimulation (pemberian rangsangan), langkah ini peserta didik dilihatkan hal yang memunculkan pertanyaan yang arahnya memulai penyelesaian masalah.
- 2) Problem statement (identifikasi masalah), setelah pemberian rangsangan tahap selanjutnya diberikan kesempatan agar peserta didik mengidentifikasi sesuai materi pelajaran.
- 3) Data collection (pengumpulan data), saat mencari tahu guru membiarkan peserta didik mencari informasi yang sesuai agar bisa membuktikan kebenaran hipotesis.
- 4) Data processing (pengolahan data), Keseluruhan informasi tersebut harus di telaah.
- 5) Verification (pembuktian), langkah ini memeriksa kembali agar terbukti benar dugaan/hipotesis yang dikaitkan dengan pengolahan data.
- 6) Generalization (menarik kesimpulan), langkah ini berisi penarikan kesimpulan yang mengaitkan pokok atau hasil pembuktian.

5. Tema 8

Pengembangan bahan ajar tematik berbasis adobe flash cs6 dipilih pada tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) sub tema 1 (Manusia dan Lingkungan) Pengembangan bahan ajar pada PB 1, PB 2 dan PB 5 (Kusumawati, 2017).

a. Pembelajaran 1

Pada pembelajaran 1 terdapat muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Materi Bahasa Indonesia adalah tentang menemukan peristiwa dalam teks bacaan. Sedangkan materi pada muatan pelajaran IPA pengertian siklus air dan fungsi air bagi makhluk hidup.

b. Pembelajaran 2

Pada pembelajaran 2 terdapat muatan pelajaran SBdP, Bahasa Indonesia dan IPA. Materi yang akan dipelajari pada muatan pelajaran SBdP tentang not angka pada tangga nada. Materi pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia tentang menemukan urutan peristiwa pada teks cerita “Semut dan Beruang”. Selanjutnya, materi pada muatan pelajaran IPA tentang proses siklus air.

c. Pembelajaran 5

Pada pembelajaran 5 terdapat muatan pelajaran SBdP, Bahasa Indonesia dan IPA. Materi yang akan dipelajari pada muatan pelajaran SBdP tentang salah satu jenis tangga nada yaitu, tangga nada mayor. Materi muatan pelajaran Bahasa Indonesia tentang

menemukan urutan peristiwa pada teks cerita “ Bunga Paling Berharga” dan membuat kembali cerita dengan bahasa sendiri. Selanjutnya, materi yang akan dipelajari pada muatan pelajaran IPA tentang siklus air pada air sungai dan manfaat air sungai bagi makhluk hidup.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan peneliti dalam penelitian pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning di kelas V SD, yaitu:

1. Penelitian Wiwik Mala Derita (2019) dengan judul “ Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Discovery Learning di Sekolah Dasar”. Persamaan penelitian Wiwik Mala Derita dengan penelitian ini sama-sama melakukan penelitian pengembangan bahan ajar tematik terpadu dengan model discovery learning. Perbedaan penelitian Wiwik Mala Derita dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pengembangan dan bentuk bahan ajar yang dibuat. Penelitian Wiwik Mala derita menggunakan model pengembangam 4D dan menghasilkan bahan ajar cetak. Sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan bentuk bahan ajar yang dibuat berbasis adobe flash cs6 yang dilihat menggunakan komputer. Penelitian ini menghasilkan rata-rata validasi bahan ajar, yaitu 3,8. Hasil angket respon guru dan peserta didik, yaitu 89,9%dan 81,5%.

2. Penelitian Desi (2019) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar". Persamaan Penelitian Desi dengan penelitian ini sama-sama mengembangkan bahan ajar tematik di Sekolah Dasar. Sedangkan, perbedaan penelitian Desi dengan penelitian ini pada aplikasi dan model pengembangan yang digunakan. Penelitian Desi menggunakan aplikasi edmodo dan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop and Disseminate). Penelitian ini menggunakan aplikasi adobe flash cs6 dan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini memperoleh hasil validasi dengan rata-rata 81,00 kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas menggunakan angket respon guru dan respon peserta didik dengan rata-rata 96,87 dan 98,72.
3. Penelitian Desyandri (2019) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Discovery Learning di Kelas V Sekolah Dasar" (Desyandri, Muhammadi, Mansurdin, & Fahmi, 2019). Persamaan penelitian Desyandri dengan penelitian ini yaitu, sama-sama melakukan penelitian pengembangan bahan ajar dengan model discovery learning di kelas V SD. Sedangkan perbedaan penelitian Desyandri dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pengembangan dan bentuk bahan ajar yang dibuat. Penelitian Desyandri menggunakan model pengembangan yang merujuk pada Thagarajan (1974) yang mengemukakan 4 tahap yaitu, define (pendefenisian), design

(perancangan), develop (pengembangan), disseminate (penyebaran). Namun, pada tahap disseminate (penyebaran) tidak dilakukan Desyandri. Bentuk pengembangan bahan ajar yang dibuat Desyandri adalah bahan ajar cetak. Sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan pengembangan bahan ajar berbasis adobe flash cs6. Hasil penelitiannya yaitu, *“The results of the reserch show that the validity score of the learning materials developed is 3,36. Questionner and interview with the teacher and the students reveal that the materials developed are practical. The score given by the teachers is 96,43% and by the students is 84,5%”*.

4. Penelitian Melva Zainil, dkk (2019) dengan judul *”The differences in geometry cognitive learning result using ICT Adobe Flash CS6 program”*. Persamaan penelitian Melva Zainil dengan penelitian ini yaitu, sama-sama menggunakan program adobe flash cs6 dalam pembelajaran di SD. Sedangkan, perbedaan penelitian Melva Zainil dengan penelitian ini yaitu, pada jenis penelitian yang digunakan. This study to determine whether *there are differences in the students’ cognitive learning outcomes from the use of ICT instructional media using adobe flash cs6 programs at SDN 01 and 09 Bandar Buat*. This type of reserch is a quasi experimental in the form of non-equivalent control group design (Zainil & et all, 2019).
5. Penelitian A Fadila et al (2019) dengan judul *“The Development of Electronic Flash Worksheet Based on Adobe Flash CS6 on Fraction Numbers in the Seventh Grade of Junior High School”*. Persamaan

penelitian A Fadila dengan penelitian ini sama-sama berbasis adobe flash cs6. Sedangkan perbedaannya penelitian A Fadila dengan penelitian ini yaitu pada bentuk pengembangannya *“This study aims to determine the quality and response of students from the use of adobe flash cs6-based electronic worksheet on the fraction for the seventh-grade students of the junior high school”*. Hasil penelitian yaitu, *“The result of the assesment of material experts and media expert obtained the criteria of valid with an average value of material expert by 74% and media expert by 93%. Student responses toward the learning media obtained the criteria very interasting with an average score of 3,46 and the electronic worksheet said to be effective teaching material that the can be used in the learning process”*.

6. Penelitian Gustiayu Juita Harun (2020) dengan judul “ Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Adobe Flash CS6 pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita untuk Siswa Kelas V SD”. Persamaan penelitian Gustiayu Juita Harun dengan penelitian ini sama-sama menggunakan software adobe flash cs6. Perbedaannya terletak pada penggunaan model pengembangan dan hasil dari pengembangan yang dilakukan. Penelitian Gustiayu Juita Harun menggunakan model pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dan hasil pengembangan berupa multimedia interaktif. Sedangkan, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan hasil pengembangan berupa bahan ajar. Penelitian ini memperoleh persentase 84,44% yang

memenuhi kriteria valid atau dapat digunakan sebagai multimedia interaktif.

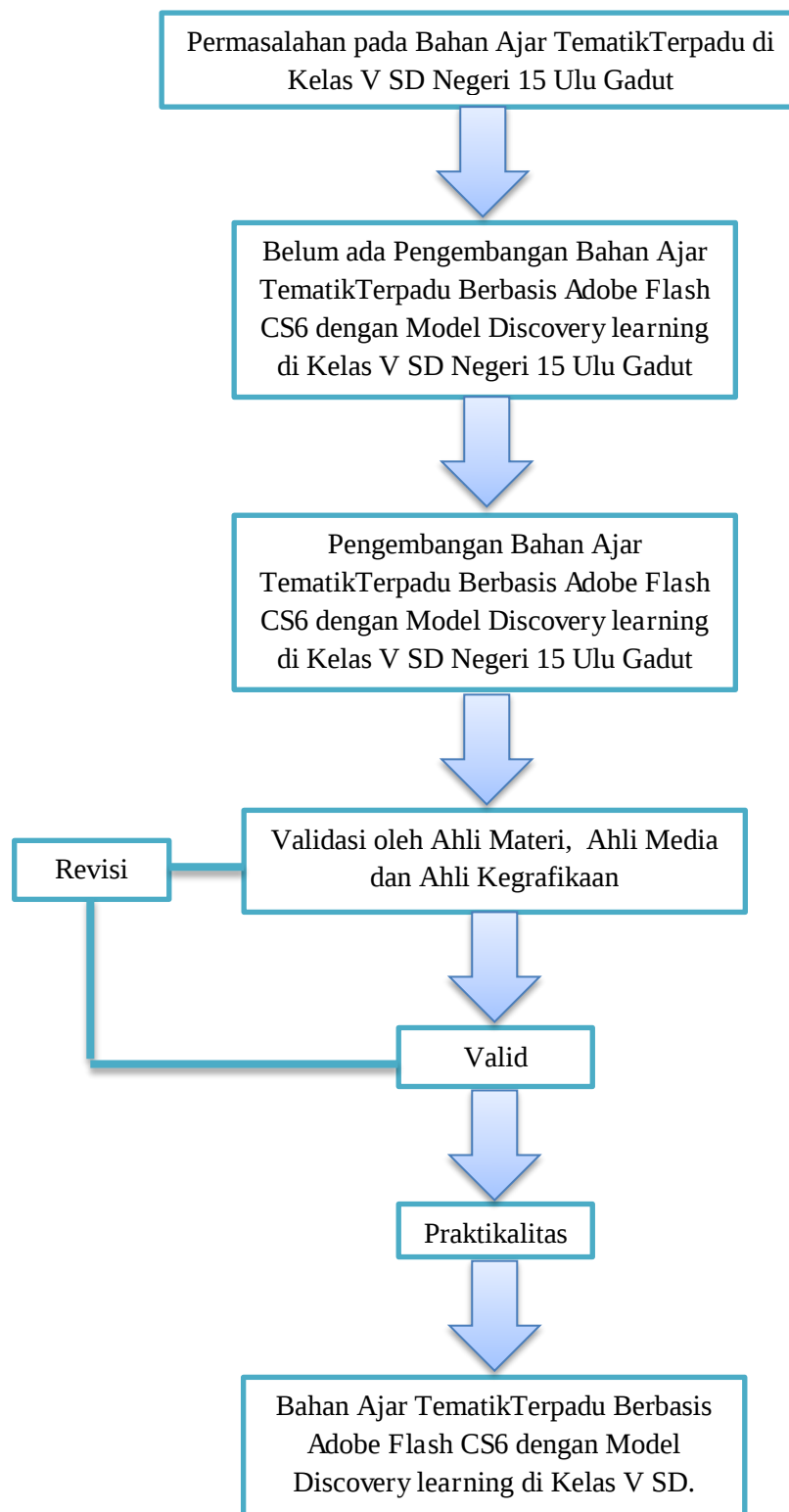
C. Kerangka Berfikir

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk yang dirancang secara sistematis dengan tahapan tertentu. Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan konsep pengembangan produk yang diterapkan untuk membangun pembelajaran berbasis keahlian dan praktik (T. Hidayati, 2018).

Menurut Branch (dalam Ratumanan, 2019: 70-73) menyebutkan bahwa model ADDIE terdiri dari lima tahap, mulai dari analisis (analyze), desain (design), pengembangan (develop), implementasi (implement), dan evaluasi (evaluat).

Pertama analisis (analyze), pada tahap analisis kegiatan awal yang peneliti lakukan dengan melakukan obeservasi di SDN 15 Ulu Gadut dengan menemukan permasalahan yang berkaitan dengan bahan ajar dan bertanya langsung kepada salah satu guru kelas V tentang bahan ajar yang digunakan. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis kebutuhan baik itu, analisis kebutuhan peserta didik, analisis lingkungan, analisis target dan analisis tugas atau topik. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang akan diselesaikan dengan pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning. Kedua perancangan (design), pada tahap ini peneliti akan merancang bahan ajar tematik terpadu

berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning. Ketiga pengembangan (development), pada tahap ini peneliti akan memvalidasi hasil rancangan bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning kepada ahli materi, ahli media dan ahli kegrafikaan. Setelah itu, peneliti merevisi kembali rancangan bahan ajar tematik terpadu, sehingga bahan ajar tersebut bisa dikatakan valid dan bisa di ujicobakan dalam pembelajaran. Keempat penerapan (implement), pada tahap ini peneliti akan menggunakan bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning yang telah divalidasi atau dikatakan valid oleh ahli. Bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning akan di uji cobakan di kelas V C SD Negeri 15 Ulu Gadut pada shift 1 dan shift 2. Kelima evaluasi (evaluasi), pada tahap ini peneliti akan melakukan uji praktikalitas dengan meminta respon guru dan respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar. Guru dan peserta didik akan mengisi angket untuk menanggapi bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning di Kelas V SD yang peneliti berikan.



Gambar 9.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flash CS6 dengan Model Discovery Learning dikelas V SD.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini menghasilkan bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning di kelas V SD. Bahan ajar tematik terpadu yang dirancang dan dikembangkan sesuai dengan tuntunan kurikulum 2013 melalui analisis yang peneliti lakukan. Hasil analisis indikator juga mendapatkan materi bahan ajar tematik terpadu yang disajikan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning di kelas V SD menggunakan kalimat yang singkat dan jelas yang memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Bahan ajar tematik terpadu juga menyajikan gambar yang sesuai dengan materi yang disajikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning di kelas V SD yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan dapat digunakan di kelas V tema 8 sub tema 1 pembelajaran 1, 2 dan 5.
2. Bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning di kelas V SD yang dikembangkan sangat praktis digunakan oleh peserta didik kelas V C SD Negeri 15 Ulu Gadut. Oleh sebab itu, bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning di kelas V SD yang dikembangkan dapat

membantu peserta didik memahami materi kelas V tema 8 sub tema 1 pembelajaran 1, 2 dan 5.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar dapat menggunakan bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning di kelas V SD.
2. Bagi peneliti lain, agar dapat mengembangkan bahan ajar tematik terpadu berbasis adobe flash cs6 dengan model discovery learning pada ruang lingkup sekolah yang lebih luas dan dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan bahan ajar tematik terpadu.

DAFTAR RUJUKAN

- Amini, R., Lena, S. M., & Helsa, Y. (2019). Development of Integrated Thematic Teaching Materials using Problem-Based Learning Model in Elementary School. 382(Icet), 442–445.
- Angko, N., & Mustaji, N. (2017). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN MODEL ADDIE UNTUK MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 5 SDS MAWAR SHARON SURABAYA. *Jurnal Kwangsan*. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i1.1>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar. In Departemen Pendidikan Nasional.
- Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 16. <https://doi.org/10.29210/129400>
- Dewi, I. K., & Dewi, I. P. (2019). Penerapan media interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Kapita Selekta Geografi*, 2(12), 29–44.
- Eldarni, D. (2017). Effectiveness Of Video Media Development Learning Skills Teaching On Micro Teaching Course. <https://doi.org/10.2991/icset-17.2017.179>
- Fadila, A., Dasari, R., Setiyaningsih, S., Septiana, R., Sari, R. M., & Rosyid, A. (2019). The Development of Electronic Flash Worksheet Based on Adobe Flash Cs6 on Fraction Numbers in the Seventh Grade of Junior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012019>
- Faisal. (2014). Sukses Mengawal Kurikulum 2013 di SD (Teori & Aplikasi). Yogyakarta: Diandra Creative.
- Festiyed, Djamas, D., & Ramli, R. (2019). Learning model based on discovery learning equipped with interactive multimedia teaching materials assisted by games to improve critical thinking skills of high school students. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012054>
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2010). Konsep Strategi Pembelajaran. In PT Refika aditama.
- Harun, G. J., & Fitria, Y. (2020). Desain Multimedia Interaktif Berbantuan Software Adobe Flash CS6 untuk Siswa Kelas V SD. 8.
- Hidayati, N. (2013). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN

MULTIMEDIA INTERAKTIF (ADOBE FLASH CS6) TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN JURUG SEWON. 169–172.

- Hidayati, T. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Suplemen History of Mathematics. Jawa Tengah: CV. Pena Persada.
- Kelana, J. B., & Pratama, D. F. (2019). BAHAN AJAR IPA BERBASIS LITERASI SAINS. In LEKKAS.
- Kemendikbud. (2014). Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Dan Kebudayaan Dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Kurniawan, D. (2014). Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian). Bandung: Alfabeta.
- Kusumawati, H. (2017). Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas V Tema 8). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, I. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Padang: Akademia Permata.
- Madcoms. (2014). MEMBANGUN SISTEM JARINGAN KOMPUTER. MEMBANGUN SISTEM JARINGAN KOMPUTER.
- Majid, A. (2014). Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya Offset.
- Mala, D. wiwik, & Firman. (2019). Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. (January).
- Prabawati, A. (2008). Adobe Flash Profesional. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Pranowo, G. (2011). Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS6. Yogyakarta: Andi Offset.
- Prastowo, A. (2018). Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar (Teori dan Aplikasinya di Sekolah Dasar/Madrasah). Depok: Prenada Media Group.
- Purwanto, N. (2013). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ratumanan, T. . dan I. rosmiati. (2019). Perencanaan Pembelajaran. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. Jurnal Pendidikan Tambusai.

- Riduwan, & Sunarto. (2012). Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi dan Bisnis. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2015). Pembelajaran Tematik Terpadu (Teori, Praktik dan Penilaian). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Siregar, S. (2013). Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif (Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17). Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2004). Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Widada, & Wulansari, B. (2019). Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6. Yogyakarta: Gava Media.
- Widodo, C. S., & Jasmadi. (2018). Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yati, W., & Amini, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen Pada Siswa Kelas IV SD. Jurnal Basicedu.
- Zainil, M., & et all. (2019). The differences in geometry cognitive learning results using ICTAdobeFlash CS6 program The differences in geometry cognitive learning results using ICT AdobeFlash CS6 program. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022090>