

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
TERPADU DENGAN *ADOBE FLASH CS6* BERBASIS
VCT REPORTASE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI SISWA

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
NOFRIDA
NIM. 17129064

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021

PERSETUJUAN SKRIPSI

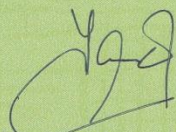
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DENGAN *ADOBE FLASH CS6* BERBASIS *VCT REPORTASE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA

Nama : Nofrida
NIM/BP : 17129064/17
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2021

Disetujui Oleh

Ketua Jurusan



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

Pembimbing



Dra. Reinita, M.Pd
NIP. 19630604 198803 2 002

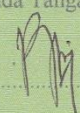
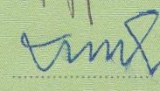
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu dengan <i>Adobe Flash CS6</i> berbasis <i>VCT Reportase</i> untuk Meningkatkan Motivasi Siswa
Nama	: Nofrida
NIM/BP	: 17129064
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2021

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra.Reinita, M. Pd	1. 
2. Anggota	: Prof.Dr. Yalvema Miaz, MA	2. 
3. Anggota	: Yarisda Ningsih, S.Pd, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nofrida
NIM/BP : 17129064
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu
dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* untuk
Meningkatkan Motivasi Siswa

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 berdedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi

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

Padang, Agustus 2021
Saya menyatakan



Nofrida
Nim 17129064

ABSTRAK

Nofrida. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Adobe Flash CS6 untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Perkembangan zaman saat ini di tandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan. Dengan penggunaan media pembelajaran yang diberikan lewat teknologi bertujuan agar peserta didik belajar lebih semangat, kreatif dan memiliki pengalaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*), dengan menerapkan model 4-D. Yang terdiri dari beberapa tahap Pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Mengingat keterbatasan waktu serta biaya peneliti maka penelitian ini hanya sampai pengembangan (*develop*). Subjek dari penelitian ini yaitu 3 orang ahli, 1 orang guru serta 20 peserta didik kelas III SDN 32 Bungo Pasang. Instrumen yang digunakan antara lain lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian dari media pembelajaran yang dikembangkan, menunjuka hasil: (1) tingkat validitas media 85,2% sedangkan validitas materi 94%, dan validitas bahasa 93.75% dengan kategori valid. (2) respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* untuk meningkatkan motivasi siswa memperoleh hasil 92,5 % dan 93,75 % (3) media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* untuk meningkatkan motivasi siswa di kelas III terhadapt hasil belajar dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang dinyatakan layak dan praktis dikarenakan ketuntasan rata-rata presentase ketuntasan siswa adalah 80% dan tergolong kategori “tinggi”.

Kata Kunci: Pengembangan, Adobe Flash. Model 4-D

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat dan rahmatnya dapat diselesaikannya skripsi ini yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Adobe Flash CS6 berbasis VCT Reportase untuk Meningkatkan Motivasi Siswa**. Sholawat beriringan salam peneliti kirimkan kepada nabi junjungan umat muslim sedunia Nabi Muhammad, SAW dengan hantaran kata Allahumma sholli ala Sayyidina Muhammad wa ala ali sayyidina Muhammad. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata-1 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibuk Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibuk Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
2. Ibuk Dra. Elvia Sukma, M. Pd, Ph. D selaku koordinator UPP 1 yang telah memberikan arahan dan semangat kepada kami.
3. Ibuk Dra Reinita, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan untuk skripsi yang lebih baik.
4. Kepala SDN 32 Bungo Pasang dan seluruh guru yang telah memberikan waktu dan *sharing* pengalaman ketika peneliti melakukan observasi.
5. Bapak Prof.Dr.Yalvema Miaz, MA selaku penguji 1 dan Ibuk Yarisda Ningsih, S.Pd, M.Pd selaku penguji 2 yang telah memberikan arahan untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Desyandri, M.Pd selaku validator ahli media, Bapak Atri Walidi, M.Pd selaku validator ahli materi, dan ibuk Ari Suriani S.Pd, M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk menilai kelayakan multimedia.
7. Seluruh tenaga pengajar jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
8. Tata Usaha jurusan dan UPP I Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
9. Ayah Muktar, Abang Kiki dan Kak Tirta yang telah memberikan segala doa, materi dan *suppor*
10. Alm. ibu Sriyeti, alm uda Andi dan alm uda Epi yang selalu jadi penyemangat saya dan Semua keluarga dan teman-teman

Semoga amal baik semua pihak dibalas oleh Allah SWT. Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Padang,

Peneliti

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan pengembangan	6
D. Spesifikasi produk.....	7
E. Manfaat Pengembangan	8
F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan.....	8
G. Definisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Media pembelajaran	10
2. Multimedia Interaktif	14
3. Adobe Flash CS6.....	17
4. Karakter Siswa Sekolah Dasar	23
5. Model pembelajaran	23
B. Kerangka berfikir	28
C. Penelitian yang relevan	29
BAB III METODE PENGEMBANGAN	31
A. Model Pengembangan.....	31
B. Prosedur Pengembangan	31
1. Tahap pendefinisian (<i>Define</i>)	31

2. Tahap perancangan (<i>Design</i>).....	33
3. Tahap pengembangan (<i>develop</i>).....	34
C. Uji Coba Produk.....	36
D. Teknik analisis data.....	41
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	45
A. Penyajian Data Uji Coba.....	45
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	45
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	48
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	57
B. Analisi Data.....	59
1. Deskripsi data validasi.....	59
2. Deskripsi data praktikalitas	61
3. Deskripsi data efektivitas	66
C. Revisi Produk.....	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	74
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	74
B. Saran Pemafaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	75
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Elemen Tampilan Pembuka dan Penjelasannya.....	20
Tabel 2. Jenis dan fungsi tool-tool pada toolbox Adobe Flash CS6	21
Tabel 3. validasi ahli Media.....	37
Tabel 4. Validasi ahli Materi.....	39
Tabel 5. Validasi ahli Bahasa.....	40
Tabel 6. Daftar Penskoran Validitas Media	41
Tabel 7. Kategori validitas pengembangan perangkat pembelajaran.....	42
Tabel 8. Skala Penilaian Angket Siswa dan Guru.....	42
Tabel 9. Interval ketuntasan belajar peserta didik.....	44
Tabel 10. Dosen ahli media, ahli materi, ahli bahasa.....	56
Tabel 11. Hasil Uji Validitas i	60
Tabel 12. Komentar dan saran perbaikan oleh para ahli.....	60
Tabel 13. Analisis hasil validasi multimedia	63
Tabel 14. Deskripsi hasil validasi oleh validator	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Pembuka Adobe Flash CS6	20
Gambar 2. Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash CS6.....	21
Gambar 3. Jenis Tool Adobe Flash CS6.....	22
Gambar 4. Tampilan awal media	49
Gambar 5. Tampilan awal pembelajaran 4	50
Gambar 6. Tampilan akhir pembelajaran 4.....	50
Gambar 7. Tampilan awal pembelajaran 5	51
Gambar 8. Tampilan akhir pembelajaran 5.....	51
Gambar 9. Tampilan awal pembelajaran 6	52
Gambar 10. Tampilan akhir pembelajaran 6.....	52
Gambar 11. Tampilan pengantar soal evaluasi	53
Gambar 12. Tampilan perolehan skor peserta didik	54
Gambar 13. Tampilan petunjuk penggunaan	54
Gambar 14. Tampilan petunjuk penggunaan	55
Gambar 15. Tampilan profil peneliti	56

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berfikir	28
Bagan 2. Prosedur penelitian	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampilan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i>	80
Lampiran 2 RPP Kelas III Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4	100
Lampiran 3 RPP Kelas III Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 5	114
Lampiran 4 RPP Kelas III Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 6	129
Lampiran 5 Lembar Validasi Media Pembelajaran Ahli Media	144
Lampiran 6 Lembar Validasi Media Pembelajaran Ahli Materi.....	149
Lampiran 7 Lembar Validasi Media Pembelajaran Ahli Bahasa.....	153
Lampiran 8 Lembar Praktikalitas Media Pembelajaran.....	157
Lampiran 9 Lembar Praktikalitas Media Pembelajaran.....	160
Lampiran 10 165Bukti Izin Validasi.....	168
Lampiran 11 Bukti ACC Penelitian	169
Lampiran 12 Surat Permohonan Melakukan Penelitian.....	170
Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	171
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian	170

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin keberlangsungan hidup bangsa dan negara, karna pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya yang ada pada masa mendatang. Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan potensi diri, memaksimalkan kemampuan, menambah pengetahuan serta meningkatkan semangat spritual dan kepribadian yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Seiring dengan berjalannya waktu perubahan-perubahan dalam dunia pendidikan telah dilakukan, salah satunya dengan diperbaharainya kurikulum yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (Retnaningsih, 2012).

Perkembangan zaman saat ini di tandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Yang dulunya pembelajaran hanya dilakukan oleh guru sepenuhnya, kini dapat melalui perangkat teknologi. Pembelajaran yang diberikan lewat teknologi dengan tujuan agar peserta didik belajar lebih semangat, kreatif dan memiliki pengalaman. Penggunaan media yang berkaitan dengan adanya teknologi dapat dikaitkan dengan pembelajaran di kurikulum saat ini yaitu pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan bentuk yang akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu yang akan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, membuat peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecah masalah sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam

belajar secara tematik siswa akan belajar dan bermain sekreatif mungkin. (Depag, 2005) Proses pembelajaran tematik akan jauh lebih bermakna jika sejak awal peserta didik telah terlibat secara aktif dalam menafsirkan dan memahami materi ajaran baru, memecahkan masalah dan keterkaitan materi dengan realita kehidupan anak serta memiliki prinsip pembelajaran yang terintegrasi dengan lingkungan atau lebih bersifat kontekstual sehingga membuka peluang kepada siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang bermakna (Sukati, Wulandari, 2009).

Media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat di manfaatkan untuk keperluan belajar suatu media komunikasi yang digunakan dalam pengantaran pesan dari pengirim ke penerima sehingga terangsangnya pikiran, semangat, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam terjadinya proses belajar di kelas (Sadiman, 2002). Selain itu media juga membangkitkan motivasi, rangsangan saat belajar dapat membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik merupakan tujuan penting penggunaan media pembelajaran (Azhar Irsyad, 2010). Selain itu, media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi.

Menurut Rusman. (2011:170) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat menumbuhkan semangat dan kreatifitas, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses

belajar yang disenangi, bertujuan dan terkendali. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran yang dapat diterima peserta didik dengan lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar dan mengajar di sekolah karena media pembelajaran sangat membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkret. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi tanggung jawab pendidik.

Saat ini banyak berkembang *software-software* yang bisa digunakan guru untuk membuat media pembelajaran, salah satu contohnya adalah *software Adobe Flash CS6* yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, untuk pembuatan media pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah *Adobe Flash CS6* (Widada dan Bekti, 2019). *software* ini mampu menghasilkan permainan, Film, CD interaktif, maupun DVD pembelajaran yang menarik dan dinamis. *software* ini merupakan jenis *software* grafis animasi yang bisa membuat objek grafis dan menganimasikannya tanpa harus menggunakan *software* pendukung lainnya. Dengan begitu *software Adobe Flash CS6* merupakan alternatif yang tepat untuk membuat multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang bisa dioperasikan pengguna sehingga dapat memilih yang hendak diproses selanjutnya (Daryanto, 2010). Miaz, Helsa, Zuadi, Yunisrul, Febrianto, dan Erwin (2019:3) menyatakan bahwa terdapat

berbagai macam jenis media pembelajaran, audio, visual, dan audio-visual. Media pembelajaran yang menggabungkan ketiga jenis media pembelajaran ini disebut dengan multimedia interaktif. Multimedia interaktif berguna untuk menyalurkan pesan yang memungkinkan terjadinya penciptaan lingkungan sebagai proses belajar.

Berdasarkan kegiatan PLK peneliti di SDN 32 Bungo Pasang Kecamatan kota tengah pada 10 Agustus 2020 - 2 November 2020 peneliti mendapatkan beberapa fakta bahwa guru disana masih menggunakan media konvensional contohnya papan tulis sehingga siswa kurang semangat dalam belajar, fakta yang kedua guru sudah menggunakan media grafik dan gambar pada pembelajaran, tetapi masih belum menggunakan media yang berbasis teknologi, fakta ketiga kurangnya pemanfaatan IT (Ilmu teknologi) padahal peralatan di SDN 32 Bungo Pasang sangat lengkap. Fakta-fakta tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara peneliti pada 11-13 Januari 2021 dengan guru yang mana guru sudah menggunakan media gambar tetapi belum optimal dan guru sangat kurang pemanfaatan ilmu teknologi karna dengan memanfaatkan ilmu teknologi diperlukan pemahaman sehingga dapat membuat sebuah media yang berbasis teknologi.

Oleh sebab itu guru sebagai kunci efektifitas pembelajaran di SD harus berusaha mencari solusi dari berbagai hambatan yang terjadi. Salah satunya dengan memahami dan menerapkan Model *Value Clarification Technic* (VCT) yang mampu mengatasi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bernilai. Salah satunya model

pembelajaran *Value Clarification Technic* (VCT) adalah model *Value Clarification Technic* (VCT) tipe *Reportase*. Dengan model *reportase*/media sederhana, peserta didik nantinya akan diajak menganalisa yang ada dalam suatu media(Reinita, 2017).

Berdasarkan penelitian yang terdahulu yang berjudul “Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Adobe Flash CS6* Sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter di SD”, penelitian ini dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik (Putri & Reinita, 2020). Maka, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Trianto, 2009) dengan langkah pendefinisian (*difine*), perancangan (*disegn*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan *Adobe flash CS6* Berbasis *VCT Reportase* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa**”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran tematik terpadu dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* untuk meningkatkan motivasi siswa yang valid.....?

2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran tematik terpadu dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* untuk meningkatkan motivasi siswa yang praktis.....?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran tematik terpadu dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* untuk meningkatkan motivasi siswa yang efektif?

C. Tujuan pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk :

1. Menghasilkan media pembelajaran tematik terpadu dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* pada kelas III yang memenuhi kriteria validitas untuk meningkatkan motivasi siswa.
2. Mengetahui media pembelajaran tematik terpadu dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* pada kelas III yang praktikalitas untuk meningkatkan motivasi siswa.
3. Mengetahui media pembelajaran tematik terpadu dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* pada kelas III yang efektivitas untuk meningkatkan motivasi siswa.

D. Spesifikasi produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini nantinya akan menghasilkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik terpadu yang valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di SD

1. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*
2. Media pembelajaran ini berbentuk CD yang mana guru dan siswa nantinya akan menggunakannya.
3. Penyajian media pembelajaran yang menggunakan, animasi, suara dan tombol interaktif sehingga media terlihat menarik.
4. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai KD sehingga siswa sangat terarah dalam proses pembelajaran
5. Media pembelajaran terdiri dari beberapa bagian, yaitu:
 - a. Petunjuk, berisi petunjuk tombol-tombol penggunaan.
 - b. Materi, berisi materi ajar yang memuat Ppkn, Bahasa Indonesia, dan Matematika
 - c. Latihan, berisi latihan yang disesuaikan dengan materi.
 - d. Profil, berisi tentang biodata penulis secara lengkap.
6. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak SD.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti untuk menambah wawasan, pengetahuan, motivasi dan pengalaman dalam rangka mempersiapkan diri sebagai calon pendidik.
2. Bagi guru Sebagai alternatif dalam memvariasikan materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peserta didik untuk mempermudah dalam meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik dalam belajar.
4. Bagi sekolah Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan lebih bisa memanfaatkan saraana dan prasarana sekolah.

F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1. Asumsi

Suatu pembelajaran akan lebih inovatif dan menarik apabila menggunakan media pendukung. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat juga meningkatkan semangat dan minat peserta didik dalam belajar.

2. Keterbatasan

Keterbatansan pengembangan ini hanya bisa digunakan di kelas III dengan menggunakan model yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Trianto, 2009 dengan langkah pendefinisian (*define*), perancangan (*disegn*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*), tetapi

pada langkah penyebaran peneliti tidak melakukan karna keterbatasan waktu yang sangat lama dan biaya yang sangat besar.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah proses untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji validitas dan praktikalitas produk tersebut. Pengembangan yang penulis maksud adalah media pembelajaran interaktif dengan *Adobe Flash CS6* berbasis VCT Reportase kelas III SD.
2. Media yang menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* termasuk kedalam jenis media pembelajaran multimedia yang berfungsi sebagai media pembelajaran pada masa revolusi industri 4.0.
3. Validitas adalah uji 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 terlaksananya perangkat pembelajaran oleh guru dan siswa. Praktikalitas media pembelajaran digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, kemudian guru dan siswa mengisi angket respon terhadap media pembelajaran yang berbasis *Adobe Flash CS6*.
5. Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh tujuan yang telah tercapai atau seberapa efeknya, kemandirian atau kemujarabannya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2006) media pembelajaran adalah sesuatu yang menyangkut *hardware* dan *software* yang mana dapat digunakan dalam mengisi materi ajar dari sumber pembelajaran, hal ini dapat merangsang pikiran, perhatian dan perasaan dan minat dalam pembelajaran. Sedangkan menurut (Arif, dkk: 2006) media pembelajaran adalah sebuah alat yang secara fisik yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Sangat berbeda dengan pendapat (Sumantri, 2015) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah wahana untuk memberikan pengalaman belajar. Selain itu media pembelajaran juga dapat memotivasi dan menumbuhkan semangat anak dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan sebuah faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran peserta didik di sekolah yang dapat membantu proses penyampaian informasi dengan tepat dan jelas kepada peserta didik (Masyukur, dkk: 2017). Kemudian menurut (Djamarah dan Zaid 2016) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Dan guru adalah yang akan menggunakan media tersebut untuk menunjang proses belajar anak supaya lebih semangat dalam belajar. Berdasarkan beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam belajar.

b. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali manfaatnya dalam pembelajaran, menurut (Sadirman,Dkk: 2020) dalam Mudrofil Ali sebagai pembawa informasi dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena media sebagai pembawa informasi berarti media sangat penting sebagai salah satu komponen dalam proses belajar.

Selain itu menurut Ibrahim, dkk (dalam Mudlofi al, 2016) menjelaskan fungsi media pembelajaran ditinjau dari dua hal, yaitu: Ditinjau proses pembelajaran sebagai kegiatan integrasi antara peserta didik dan lingkungannya. Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media sebagai alat pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (peserta didik).

Lain halnya menurut Degeng (dalam Mudlofi ali, 2016) yang menyatakan media pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara antara narasumber (guru) dan orang yang belajar (peserta didik). Selain itu media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai alat bantu yang mengefektifkan pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Selanjutnya guru juga dapat mampu untuk menggunakan berbagai jenis media pembelajaran. Maka dari itu saat

membuat sebuah media pembelajaran sebaiknya guru harus menentukan terlebih dahulu fungsi dari media tersebut.

c. Karakteristik media pembelajaran

Sanjaya Wina (2008) mengklasifikasikan media berdasarkan karakteristiknya menjadi media grafik, media proyeksi, media audio, media komputer. Media audio, media visual, media audio-visual merupakan usaha pengklasifikasian Djamarah (2006).

1) Media Grafik

Media grafik termasuk media visual. Sebagaimana halnya media grafik berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyalurkan indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafik berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghias fakta yang mungkin cepat dilupakan atau cepat diabaikan bila tidak digrafikkan.

Media grafik selain sederhana dan mudah pembuatannya media grafik termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Adapun jenis-jenis media grafik meliputi gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta/globe, papan flanel dan papan buletin.

2) Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio meliputi radio, alat perekam, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3) Media proyeksi

Media proyeksi mempunyai persamaan dengan media grafik perbedaan yang jelas antara mereka adalah pada media grafik dapat secara langsung berinteraksi dengan media pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran; terlebih dahulu. Adakalanya media jenis ini disertai rekaman audio, tapi ada pula yang hanya visual saja. Adapun jenis media proyeksi antara lain film bingkai, film rangkai, *overhead* proyektor, proyektor *opaque*, *tachitoscope*, *microprojection* dengan microfilm.

4) Media Komputer

Komputer merupakan jenis media yang secara visual dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar siswa. Multimedia berbasis komputer juga dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu.

5) Media audio-visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

2. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia

Secara bahasa multimedia pembelajaran interaktif dapat diartikan dari kata multimedia, pembelajaran dan interaktif. Munir (2015) mengemukakan multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa gambar, teks sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital digunakan untuk menyampaikan pesan. Sedangkan menurut Elsom-Cook (2001) multimedia interaktif adalah didefinisikan sebagai suatu integritas elemen yang memuat beberapa media yang menjadi satu kesatuan yang sinergi dan simbiosis yang menghasilkan manfaat bagi pengguna.

Menurut Reddi dan Mishra (2013) mengemukakan multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh orang yang ahli dalam bidangnya agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan. Multimedia interaktif juga didefinisikan sebagai penggabungan media audio, visual, dan audio-visual yang membuat siswa memperhatikan saat proses pembelajaran (Y Miaz dkk, 2009). Jadi dapat disimpulkan multimedia interaktif adalah merupakan kombinasi teks, suara, video, animasi agar mampu mengkondisikan

siswa berinteraksi secara mandiri aktif dalam pembelajaran yang dikemas secara terintegrasi untuk kepentingan pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Manfaat Multimedia

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari menggunakan multimedia dalam pembelajaran adalah proses pembelajaran akan lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja. Menurut Muliani (2017:12), manfaat multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut; a) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak nampak oleh mata, b) memperkecil benda yang sangat besar, c) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, d) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, e) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh.

Adapun fungsi multimedia pembelajaran menurut muliana (2017) sebagai berikut: a) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin, b) mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, c) memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan, d) mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Berdasarkan paparan diatas, maka didapatkan kesimpulan manfaaat multimedia adalah peserta didik akan lebih tertarik dalam belajar dan menumbuhkan semanga peserta didik dalam belajar, waktu yang digunakan lebih efektif, akan meningkatkan kualitas belajar dan belajar bisa dimana saja.

c. Karakteristik media dalam multimedia pembelajaran

Pengunaan multimedia dalam pembelajaran mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dapat dimiliki oleh media lain menurut Munir (2015; 24) . Di antaranya keistimewaan itu adalah:

1. Multimedia dalam pembelajaran berbasis komputer
2. Multimedia mengabungkan berbagai media (teks, gambar, suara, video dan animasi) dalam satu program secara digital.
3. Multimedia menyediakan proses integrasi dan memberikan kemudahan umpan balik
4. Multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan pelajaran
5. Multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran

Selain itu menurut Daryanto (2016) karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konverge, misalnya mengabungkan unsur audio dan visul

2. Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna
3. Bersifat mandiri, bisa menggunakan media tanpa bimbingan orang lain

3. Adobe Flash CS6

a. Pengertian *Adobe Flash CS6*

Adobe Flash CS6 merupakan *software* grafis animasi yang dapat membuat objek desain tanpa harus menggunakan *software* grafis pendukung seperti Illustrator atau photoshop. *Adobe Flash CS6* dilengkapi dengan beberapa fitur yang tidak dimiliki oleh *Adobe Flash* versi sebelumnya, seperti *bone tool* yang berfungsi sebagai pembuat animasi petualangan dengan menambahkan titik sendi pada objek, *3D rotation tool* yang berfungsi untuk melakukan rotasi 3D pada objek berdasarkan sumbu X, Y dan Z, serta perubahan tata letak panel yang memudahkan pengguna dalam pengoperasian.

Menurut Ariesto Hadi Sutopo (dalam Fatchan, 2018: 46) *Adobe Flash CS6* merupakan *software* yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. *Adobe Flash CS6* mampu melengkapi situs web dengan berbagai macam animasi, suara, animasi interaktif, dan lain-lain sehingga pengguna dapat mendengarkan penjelasan dari aplikasi, melihat gambar secara

bersamaan, serta membaca teks berupa penjelasan yang terdapat dalam media.

Hal serupa juga dinyatakan oleh Widada dan Wulansari (2019) yang mendefinisikan *Adobe Flash CS6* sebagai *software* populer yang sudah lumrah digunakan oleh guru atau pengajar untuk pembuatan media pembelajaran dalam bidang pendidikan, serta bagi professional dimanfaatkan untuk pembuatan presentasi, animasi, game dan lain-lain.

b. Kelebihan Adobe Flash CS6

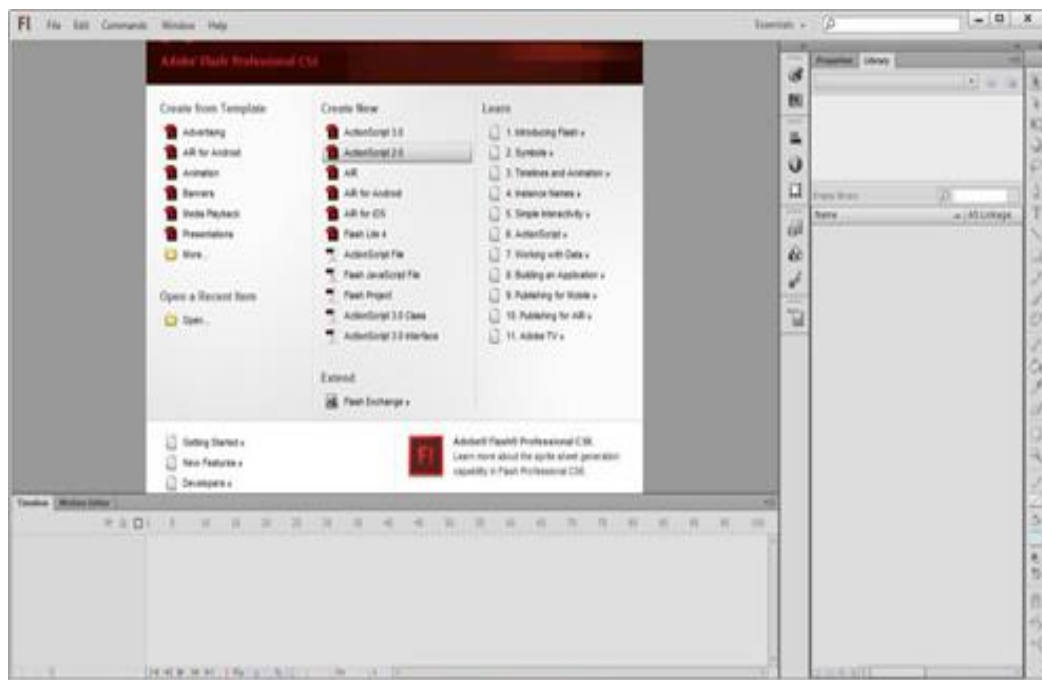
Kelebihan Adobe Flash CS6 yaitu merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak di dukung oleh berbagai pihak, ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik, keutuhan *hardware* yang tidak tinggi, dapat membuat *website*, *cd-interaktif*, *animasi web* (Sakti, 2012:2). Selanjutnya, kelebihan *Adobe Flash CS6* dapat menganimasikan gambar dengan baik, mampu memproses keluar gambar dan suara yang dinamis, mampu mendesain untuk berbagai media dan dapat menambahkan suara deskripsi dari suatu animasi (Arda, 2015:69). Menurut Utama, dkk. (2012:53), penggunaan *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah untuk mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemantapan pemahaman materi serta memberikan pengalaman baru untuk membuat siswa menjadi termotivasi.

Keunggulan lainnya ialah ukurannya yang begitu kecil namun dapat menampilkan animasi web yang mengagumkan. Flash juga mempunyai kemampuan untuk membuat animasi secara streaming, yaitu dapat menampilkan animasi langsung meskipun proses *download* dan *loading*.

c. Menjalankan Adobe Flash CS6

Langkah-langkah untuk menjalankan program *Adobe Flash CS6* yakni sebagai berikut (Widada dan Wulansari, 2019):

- 1) Klik start→ All Programs→ Adobe Master Collection CS6→ Adobe Flash Professional CS6
- 2) Tunggu hingga proses membuka file program Adobe Flash Professional CS6 selesai.
- 3) Tampilan pembuka “Adobe Flash Professional CS6”.



Gambar 1. Tampilan Pembuka Adobe Flash CS6

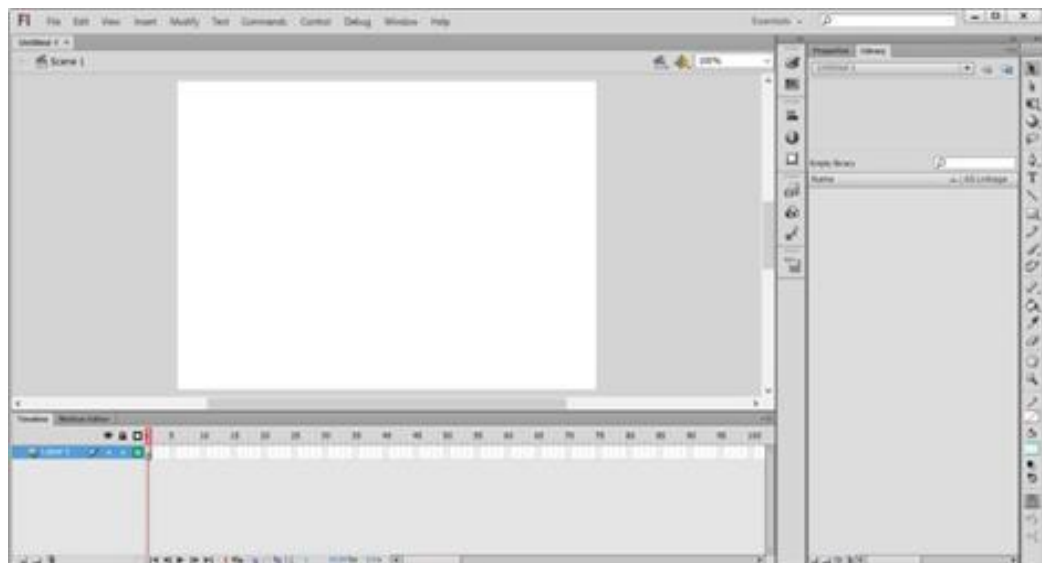
Umumnya tampilan pembuka atau *interface* aplikasi Adobe Flash CS6 terdiri dari 5 elemen, yaitu pada Tabel 1.

Tabel 1. Elemen Tampilan Pembuka dan Penjelasannya

No	Elemen	Penjelasan
1.	Main Menu	Terdapat pada bagian atas yang didalamnya terdapat beberapa submenu
2.	Timeline	Rangkaian waktu yang tersusun atas beberapa frame
3.	Toolbar	Perangkat yang digunakan untuk menambah dan mengatur ulang objek yang berada di stage
4.	Stage	Area kerja yang digunakan untuk proyek
5.	Dynamic Panel	Penel yang selalu berubah secara dinamis mengikuti tool atau objek aktif, dan berisi properti dari objek atau tool yang aktif

4) Klik *ActionScript 2.0* pada menu *Create New*.

5) Tampilan lembar kerja Adobe Flash CS6



Gambar 2. Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash CS6

- d. Jenis dan fungsi tool-tool pada ToolBox terdapat pada Tabel 2. Gambar dari jenis *tool* terdapat pada Gambar 3.

Tabel 2. Jenis dan fungsi tool-tool pada toolbox Adobe Flash CS6

Nama Tool	Fungsi
<i>Selection Tool</i>	Memilih objek
<i>Subselection Tool</i>	Mengubah bentuk objek
<i>Free Transform Tool</i>	Mengubah ukuran
<i>3D Rotation</i>	Memutar bentuk objek secara 3 dimensi
<i>Lasso Tool</i>	Memotong objek
<i>Pen Tool</i>	Mengambar garis atau kurva
<i>Text Tool</i>	Membuat teks
<i>Line Tool</i>	Membuat garis lurus
<i>Rectangle Tool</i>	Membentuk objek kotak
<i>Oval Tool</i>	Mengambar elips/lingkaran
<i>Polyhon Tool</i>	Mengambar poligon
<i>Pencil Tool</i>	Menggambar garis bentuk bebas
<i>Brush Tool</i>	Menggambargaris tebal seperti kuas
<i>Ink Bottle Tool</i>	Memberi warna garis
<i>Paint Bucket Tool</i>	Memberi warna bidang
<i>Eyedropper Tool</i>	Mengambil warna dari suatu objek untuk ditempatkan pada objek lain
<i>Eraser Tool</i>	Menghapus objek
<i>Hard Tool</i>	Menggeser tampilan layar
<i>Zoom Tool</i>	Mengatur ukuran tampilan layar
<i>Stroke color</i>	Mengubah warna
<i>Fill color</i>	Mengubah warna bidang

Nama Tool	Tools	Nama Tool
Selection Tool (V)		Selection Tool (A)
Free Transform Tool (Q)		Gradient Transform Tool (F)
Line Tool (N)		Lasso Tool (L)
Pen Tool (P)		Text Tool (T)
Oval Tool (O)		Rectangle Tool (R)
Pencil Tool (Y)		Brush Tool (B)
Ink Bottle Tool (S)		Paint Bucket Tool (K)
Eyedropper Tool (I)		Eraser Tool (E)
Hand Tool (H)		Zoom Tool (Z, M)
Stroke Color		
		Fill Color

Gambar 3. Jenis Tool Adobe Flash CS6

Sumber : Darmawan (2012)

4. Karakter Siswa Sekolah Dasar

Peserta didik (anak) adalah individu yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan dan memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Karakter adalah cara berpikir, watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian dan cara berperilaku seseorang yang menjadi suatu ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara (Trianto, 2009).

Anak pada usia 6-10 tahun pada kelas I, II, III, pada umumnya berada pada rentangan usia dini yang masih melihat segala sesuatu dengan keutuhan (holistik) sehingga pembelajaran masih bergantung dengan

benda-benda yang konkret pengalaman yang dialaminya (Trianto, 2009: 29)

Perkembangan kognitif anak dapat dibedakan antara beberapa tahap selanjutnya dengan usianya, yaitu: a) 0-2 tahun: sensori motor; b) 2-6 tahun: praoperasional ; c) 7-11 tahun: operasional konkret; d) > 11 tahun: operasional formal. Mengingat umumnya anak Indonesia mulai masuk sekolah dasar pada usia 6-7 tahun dan rentang waktu belajar di SD selama 6 tahun maka usia anak sekolah dasar bervariasi antara 6-12 tahun (Hawadi, 2011: 30). Dengan demikian, tahap kognitif anak meliputi tahap akhir praoperasional sampai awal operasional formal. Pada usia 6 – 12 tahun anak berada pada masa operasi konkret.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa disekolah dasar adalah pada tahap operasional kongkrit yaitu anak berfikir terhadap masalah yang konkret (nyata).

5. Model pembelajaran

a. Pengertian Model *Value Clarification Technique* (VCT)

Model *Value Clarification Technique* bisa juga disebut VCT adalah merupakan pembinaan nilai sikap yang tertanam dalam diri peserta didik melewati proses mencari, menentukan dan menganalisis suatu nilai yang dianggap baik oleh peserta didik menurut Sanjaya (dalam Taniredja, 2015). Sedangkan menurut (Reinita, 2017) agar guru mampu membimbing peserta didik dalam menggali nilai-nilai sikap

yang telah ada pada diri peserta didik agar dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Sama halnya menurut Hakam (2000) VCT adalah suatu teknik pengajaran untuk mencari dan menentukan nilai yang dianggap baik dalam suatu persoalan melalui proses pengungkapan yang ada pada diri peserta didik. Sedangkan menurut Wina (dalam nurhansya, 2016) teknik mengklasifikasikan nilai *Value Clarification Technique* atau sering disebut VCT sebagai teknik pengajaran untuk membantu peserta didik dalam menentukan, mencari yang dianggap baik untuk menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada pada diri peserta didik. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut didapatkan kesimpulan bahwa VCT adalah sebagai model pengajaran, maka VCT dapat diartikan sebagai teknik pengajaran yang menanamkan, menggali dan mengungkapkan nilai-nilai yang ada pada diri peserta.

b. Keunggulan Model *Value Clarification Technique* (VCT)

Menurut djahiri (dalam Nurhansya, 2016) Vct memiliki beberapa keunggulan yang diantaranya adalah:

1. Mampu menamakan nilai dan moral.
2. Mampu mengungkapkan isi pesan materi sehingga memudahkan guru dalam pembelajaran
3. Mampu mengklafisikasikan atau menilai kemampuan nilai moral pada diri siswa

4. Mampu mengundang, melipatkan, dan mengembangkan potensi sikap diri siswa
5. Mampu memberikan sejumlah pengalaman belajar
6. Mampu memberikan nilai moral gambaran yang patut diterima serta menuntut dan memotivasi.

Sedangkan menurut Sutarjo (dalam Taniredja, 2015) VCT memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut: 1) pendidikan membantu peserta didik untuk berproses menyadari mengidentifikasi nilai-nilai mereka dan nilai-nilai orang lain, 2) pendidikan dinilai mampu membantu peserta didik untuk mengkomunikasikan secara terbuka dan jujur dengan orang lain, berhubungan dengan nilai-nilai dengan orang lain, 3) pendidikan dinilai membantu peserta didik mampu menggunakan secara bersama-sama berfikir rasional untuk memahami perasaan, nilai-nilai, sikap, dan tingkah laku.

c. Model *Value Clarification Technique* (VCT) tipe *Reportase*

a. Pengertian model *Value Clarification Technique* (VCT) tipe *Reportase*

Menurut Komalasari (2010) mengemukakan bahwa model VCT *Reportase* merupakan teknik pembelajaran yang mengembangkan kemampuan siswa mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai yang termuat dalam suatu liputan peristiwa, tulisan, gambar, dan cerita dan dapat juga mengembangkan kemampuan siswa

mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai yang termuat dalam suatu peristiwa.

Model *Value Clarification Technique* (VCT) merupakan suatu pendekatan yang dipakai dalam pendidikan nilai-nilai. Dimana salah satu tepi *Value Clarification Technic* (VCT) yang baik digunakan yaitu model *Value Clarification Technique* (VCT) *Reportase*. Model *Value Clarification Technique* (VCT) *Reportase* merupakan model yang mengkaji berbagai nilai yang ingin dicapai dengan menggunakan atau menentukan media stimulus berupa gambar atau foto sederhana kepada peserta didik (Aeni, 2009).

Pendapat tersebut diperkuat oleh Djahiri(1985;63) model teknik mengklasifikasikan atau mengungkapkan nilai atau teknik pemberian nilai yang dilakukan dengan memonitor komentar dan raut wajah siswa dan setelah itu diidentifikasi liputan siswa.

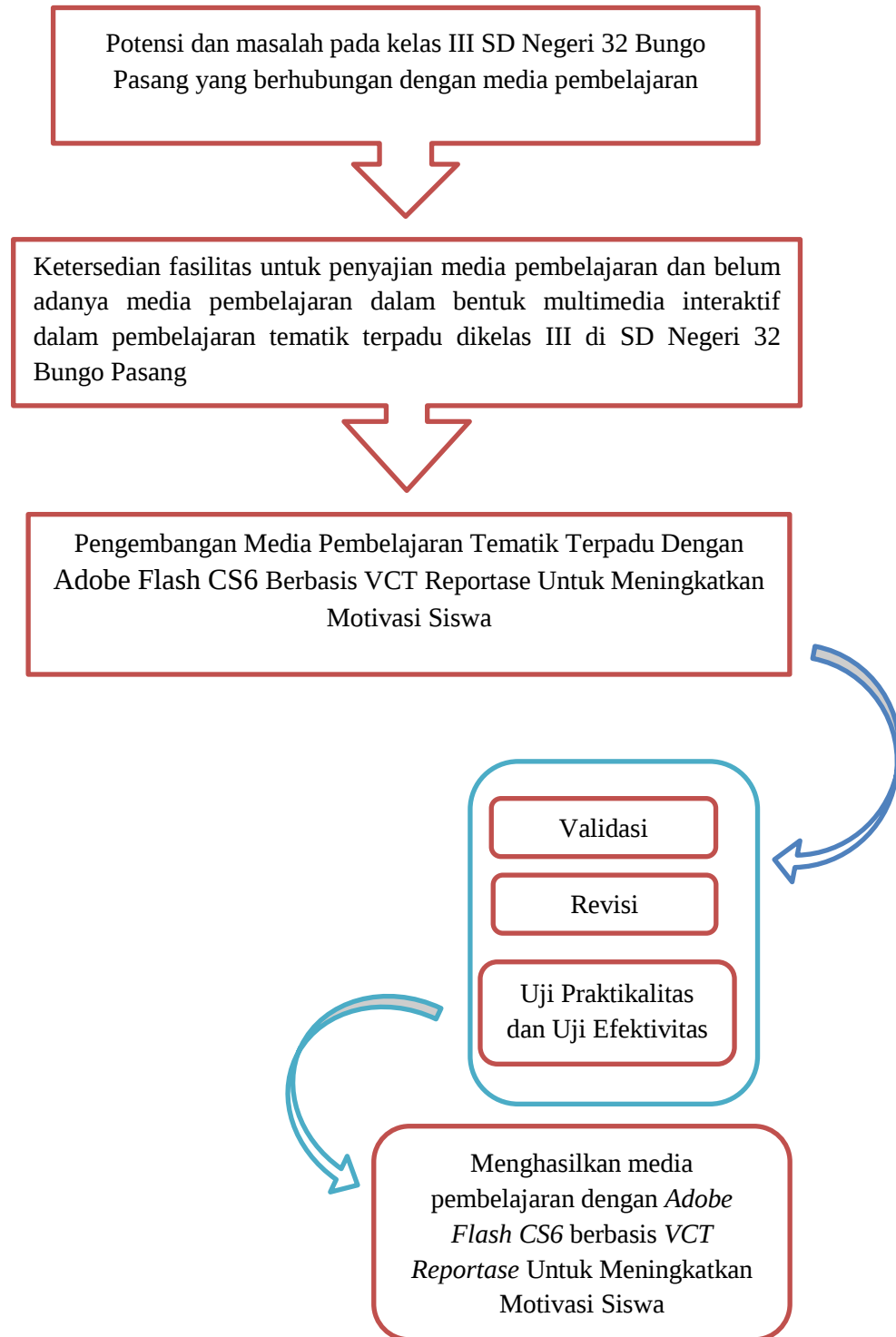
b. Langkah- langkah *Value Clarification Technique* (VCT) tipe *Reportse*

Menurut Superka (dalam Pujiyanti dan Reinita, 2009) langkah-langkah *Value Clarification Trchnique* tipe *Reportase* yaitu: a) Tayangkan slide gambar, untuk beberapa saat biarkan siswa berkomentar, lalu amati raut wajah siswa untuk melihat sikap mereka diawal, b) Identifikasi liputan siswa baik secara individual maupun berkelompok tetapi jangan dikomentari oleh guru terlebih dahulu, c) Klarifikasikan masalah dengan memintak argumen serta

jawaban dan tanggapan siswa sambil mengarahkan pada konsep/materi yang dipelajari, d) menyimpulkan oleh siswa baik secara individual maupun kelompok, e) Tindak lanjut kegiatan belajar.

Senada dengan Djahiri (1995) langkah pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) Reportase yaitu: a) Penampilan media stimulus dengan menampilkan slide gambar, b) Amati ekspresi spontan peserta didik, c) Proses liputan terarah dengan memintakan peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya, d) Klasifikasi hasil liputan oleh guru dan bersama siswa secara merata, e) Kesimpulan dan pengarahannya kembali serta tindak lanjut.

B. Kerangka berfikir



Bagan 1. Kerangka Berfikir

C. Penelitian yang relevan

Beberapa penelitian relevan dengan penelitian pengembangan yang penulis lakukan diantaranya:

1. Miranti Ersya Putri (2020) berjudul “Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flash CS6 Sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter di SD” Kevalidasian media diperoleh dari hasil validasi media dan materi, sedangkan hasil validasi materi 96% dan hasil validasi media 92% Kepraktiskan media diperoleh dengan tanggapan guru dan siswa, hasil angket siswa 94,5% hasil angket tanggapan guru 98.69% dengan kriteria “sangat layak digunakan”. Jadi kesimpulannya bahwa media interaktif berbasis Adobe Flash CS6 sangat valid.
2. Yalvema Miaz dkk (2018) dengan judul “Pengembangan ilmu kartografi dalam penyusunan atlas elektronik menggunakan program CS6 sebagai sumber belajar IPS SD”. Penelitian ini menciptakan pembelajaran berbasis IT SD dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*, penelitian ini menggunakan metode *development research* yang meliputi analisi, desain dan evaluasi.
3. Leni Khotimah Harahap (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa” dengan metode R&D model ADDIE. Uji kelayakan media pembelajaran memiliki rata-rata sebesar 4.5 yaitu sangat layak digunakan

4. Hetty Agustina. (2019). "Pengembangan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran tematik di kelas III". Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk multimedia interaktif dikelas III dengan menggunakan model 4-D dengan memperoleh nilai kevalidan 91% termasuk kategori sangat valid dan kepraktisan 90% yang masuk kategori "sangat praktis"
5. Maharani Putri Kumalasari. (2018). "Kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV SD". Penelitian ini bertujuan untuk melihat kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik di SD. Hasil analisis angket guru diperoleh persentase 90, 6% sedangkan hasil angket siswa 94,2% maka dapat disimpulkan media ini sangat praktis.
6. Reinita dkk. yang berjudul "Pelatihan media berbasis *Adobe Flash CS6* dengan pendekatan *Value Clarification Techniqua Reportase* di Sekolah Dasar" penelitian ini untuk meningkatkan pengetahuan pemahaman serta keterampilan para guru, dengan media *Adobe Flash CS6*, pendekatan *Value Clarification Techniqua Reportase* pada pembelajaran tematik terpadu. Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, demonstrasi, resitasi, dan simulasi.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran tematik terpadu dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran di kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang. Sebelum media pembelajaran yang dikembangkan telah diuji kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil uji coba kelayakan dianalisis dan direvisi sesuai dengan komentar dan perbaikan dari para ahli. Media pembelajaran ini digunakan untuk kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang pada tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anggota Pramuka pembelajaran 4, 5, dan 6.

Berdasarkan analisis kelayakan media pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Karna diperoleh hasil analisis kelayakan dari para ahli media 85.2%, ahli materi 94%, dan ahli bahasa 93.75 %. Sehingga dirata-ratakan tingkat kevalidan dari media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* adalah **90.66%** dengan kriteria valid.

Berdasarkan analisis hasil uji coba pratikalitas skala kecil media pembelajaran dari respon guru memperoleh nilai presentase skor 92,5% sedangkan uji pratikalitas respon siswa memperoleh nilai skor 93,75%. Sehingga dirata-ratakan tingkat kepraktisan dari media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* adalah **93,1%**.

Berdasarkan efektivitas yang dilakukan dengan melihat hasil rata-rata ketuntasan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media dengan *Abode Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* didapatkan ketuntasan rata-rata presentase ketuntasan siswa adalah 80% dan tergolong kategori “tinggi”.

Kelebihan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, pelajaran akan lebih mudah dipahami peserta didik, kelemahannya hanya bisa digunakan di tema 8 subtema 1 pembelajaran 4, 5, dan 6 dan hanya bisa digunakan di laptop lalu ditayangkan di infocus.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Agar media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya:

1. Saran pemanfaatan

- a. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *Abode Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran tematik terpadu karena hasil uji coba menyarankan media pembelajaran ini layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran.
- b. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran tematik terpadu dengan *Abode Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* dapat digunakan oleh peserta didik sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

- c. Dalam penggunaanya disarankan untuk menggunakan *speaker* tambahan dan *proyektor* agar tampilan tayangan media pembelajaran lebih maksimal.

2. Saran Diseminasi

Produk hasil penelitian pengembangan ini dapat disebarluaskan atau digunakan ke sekolah lain, namun penyebaran produk harus memperhatikan fasilitas penunjang yang ada sekolah seperti labor, komputer, speaker dan hal lainnya yang menunjang media pembelajaran.

3. Pengembangan produk lebih lanjut

Berdasarkan hasil uji coba menunjukan media pembelajaran dengan *Abode Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang dinyatakan layak, praktis dan efektif. Namun masih banyak aspek yang perlu diperhatikan. Saran peneliti untuk pengembangan produk lebih lanjut adalah perlunya penelitian pada aspek yang lebih luas. Media pembelajaran diharapkan dapat diuji cobakan pada skala yang lebih luas, dengan jumlah peserta didik yang banyak dan ahli yang lebih beragam, sehingga media yang dihasilkan dapat bermanfaat dan mencapai tingkat kelayakan maupun kepraktisan yang lebih baik.