



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN SOFTWARE ADOBE FLASH CS6 PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM DI LINGKUNGAN SEKITARKU KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Nilmala Yulia<sup>1</sup>, Yalvema Miaz<sup>2</sup>**

Pendidikan Dasar Pascasarjana, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail : [nirmalayulia@yahoo.com](mailto:nirmalayulia@yahoo.com)<sup>1</sup>, [yalmiaz@gmail.com](mailto:yalmiaz@gmail.com)<sup>2</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat menunjang proses pembelajaran peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan subjek penelitian siswa kelas IV dan dilaksanakan di dua sekolah yakni SDN 12 Cubadak Mentawai dan SDN 04 Kajai. Penelitian pengembangan ini menggunakan tahap *define, design, develop* dan *disseminate*. Jumlah keseluruhan hasil validasi dalam kategori sangat valid. Dari hasil angket keterlaksanaan RPP diketahui bahwa persentase rata-ratanya adalah 87,5%, hasil angket respon guru diketahui bahwa persentase rata-rata tanggapan guru terhadap RPP, bahan ajar, dan LKS yang digunakan adalah 87,5%, hasil angket respon siswa dengan persentase praktikalitas untuk bahan ajar dan LKS adalah 87% dan 85% yang berada pada kategori sangat praktis. Hasil Efektivitas pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa perangkat ini memiliki kriteria sangat efektif dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa dan keterampilan belajar siswa. Hasil belajar siswa pada kompetensi pengetahuan menunjukkan tingkat ketuntasan dengan persentase ketuntasan 80%. Selanjutnya Penilaian sikap siswa berada pada kategori mulai berkembang dengan nilai rata-rata adalah 58,73% dan penilaian keterampilan siswa yang berkisar antara 72.76,2 % s/d 78.67 % dan semua aspek mendapatkan nilai rata-rata 75.3 % dengan kategori sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan di Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif.

**Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif.**

**Abstract**

*This study aims to create an interactive learning media that can support the learning process of students. This research is a development research with research subjects of fourth grade students and carried out in two schools namely SDN 12 Cubadak Mentawai and SDN 04 Kajai. This development research uses the define, design, develop and disseminate stages. The total number of validation results in the category is very valid. From the results of the questionnaire the implementation of the lesson plan it is known that the average percentage is 87.5%, the results of the teacher's response questionnaire are known that the average percentage of teacher responses to RPP, teaching materials, and worksheets used is 87.5%, the results of student questionnaire responses to the practicality for teaching materials and worksheets is 87% and 85% in the very practical category. The results of the effectiveness of the development of instructional media indicate that this device has very effective criteria in improving the achievement of student learning outcomes and student learning skills. Student learning outcomes in knowledge competency show completeness with 80% completeness percentage. Furthermore, the assessment of students' attitudes in the category began to develop with an average value of 58.73% and student skills assessment ranged from 72.76.2% to 78.67% and all aspects gained an average value of 75.3% with a very effective category. It can be concluded that the interactive learning media developed in Elementary Schools is stated to be very valid, practical, and effective.*

**Keywords: Development, Interactive Multimedia**

@Jurnal Basicedu Prodi PGSD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Padang, Sumatera Barat

Email : [nirmalayulia@yahoo.com](mailto:nirmalayulia@yahoo.com)

Phone : 082283717587

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan kenyataan yang ada dilapangan tentang perkembangan zaman yang semakin maju dalam berbagai bidang. Pada saat ini Revolusi industri 4.0 telah mengubah cara kerja manusia menjadi otomatisasi/digitalisasi melalui inovasi-inovasi. Revolusi industri adalah menggeser aktivitas-aktivitas yang awalnya dilakukan di dunia nyata ke dunia maya. Revolusi industri berjalan dengan dilandasi revolusi mental dimana dalam paradigma ini terdapat perubahan besar dalam struktur mental yang terbangun atas tiga hal yaitu cara berpikir, meyakini dan cara bersikap. Revolusi mental diimbangi dengan sistem pendidikan dan peningkatan potensi diri melalui pelatihan untuk menyikapi era globalisasi yang berwatak revolusi industri 4.0 dimana dalam era ini diperlukan literasi baru dengan menggunakan analisa data secara menyeluruh serta membuat konklusi agar terkait dengan kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreatif dan inovatif. (Suwardana, 2018). Salah satu bentuk pengembangan revolusi industry ini adalah pada bidang teknologi.

Teknologi sangatlah berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia khususnya peran teknologi di bidang pendidikan. Peran teknologi dalam proses belajar mengajar masa kini banyak sekali berperan dalam membantu guru dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Budiana, 2015) bahwa Peran teknologi dalam pembelajaran, selain membantu siswa dalam belajar juga memiliki peran yang cukup berpengaruh bagi guru, terutama dalam pemanfaatan fasilitas untuk kepentingan memperkaya keterampilan mengajarnya. Apa lagi pada zaman abad 21 teknologi semakin berkembang, dunia pendidikan mengharuskan guru mengajar menggunakan media-media pembelajaran yang dapat menarik minat apeserta

didik dalam menyerap pembelajaran yang diberikan.

Pendidikan IPS saat ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis. Selama ini pembelajaran IPS dianggap pembelajaran yang paling membosankan oleh peserta didik dikarenakan kurang kreatif dan inovatifnya guru dalam memberikan pelajaran IPS kepada pesera didik. Guru hanya mengajarkan pelajaran tersebut dengan ceramah dan tidak menggunakan media-media yang menarik sehingga tidak adanya ketertarikan peserta didik untuk mengetahui apa yang sedang mereka pelajari. Penggunaan media pembelajaran dipandang begitu penting dan sekolah selalu dituntut untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang bisa dinikmati oleh peserta didik

Pelaksanaan pembelajaran dikelas idealnya harus jauh lebih baik lagi, apalagi dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Disini peneliti akan merubah pola belajar tersebut dengan menggunakan media interaktif menggunakan *adobe flash CS6* yang akan dapat menarik perhatian siswa kepada proses pembelajaran. kegiatan belajar yang efektifpun akan terjadi karena peserta didik sudah memiliki kemauan, dorongan, motivasi, rasa butuh, dan inisatif untuk belajar (Lase, 2017).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV yang dilakukan di SDN 04 Kajai, Kecamatan Pariaman Timur, Kota Pariaman pada hari Senin sampai hari Kamis pada tanggal 16 dan 19 April 2018 terhadap peserta didik kelas IV, penulis menemukan permasalahan mengenai media pembelajaran di sekolah pada pembelajaran Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 5 materi sumber daya alam di lingkungan sekitarku. Guru belum

memanfaatkan computer sebagai media penunjang dalam pembelajaran di kelas sedangkan disekolah tersebut tersedia listrik yang memadai, laptop dan infocus bantuan dari pemerintah untuk sekolah ada beberapa buah tetapi dalam proses belajar mengajar guru belum menggunakan media interaktif, hal tersebut terlihat pada media pembelajaran yang digunakan guru hanya berpedoman pada gambar yang ada dibuku guru dan buku. Gambar yang digunakan guru dalam menunjukkan kegiatan ekomomi masyarakat hanya berupa gambar yang diprint out oleh guru dan ditempel dipapan tulis dengan ukuran kecil sehingga tidak menarik perhatian peserta didik untuk memperhatikan gambar tersebut. Pada saat menjelaskan materi guru lebih dominan menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran hanya terpusat kepada guru. Kenyataan yang ditemukan belum sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 yaitu hendak membentuk peserta didik yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan multiperspektif (Mulyasa, 2013).

Hal ini berdampak kepada peserta didik: (1) peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan guru, (2) sebagian besar peserta didik hanya pasif mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Sebagian kecil peserta didik yang lain asik mengobrol dengan teman sebangkunya, (3) peserta didik belum mampu untuk menyampaikan ide-ide yang ada pada pikirannya dalam menjawab pertanyaan dari guru, (4) pada saat peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya sedikit sekali peserta didik (hanya 4 sampai 5 (20%) dari 20 siswa) yang mau bertanya tentang materi yang telah dipelajari, (5) peserta didik tidak tertarik pada pembelajaran yang tengah berlangsung.

Mengatasi masalah yang dikemukakan sebelumnya, guru seharusnya mampu meningkatkan kemauan dan ketertarikan siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif dengan

penggunaan media yang menarik agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru, maka penulis ingin melakukan suatu perbaikan pengembangan tematik dengan merancang sebuah perangkat yang dapat membantu guru mengembangkan strategi pembelajara dalam upaya membantu peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Peneliti mengembangkan perangkat berupa multimedia interaktif yang dirancang khusus untuk pembelajaran IPS dengan memakai *software adobe flash CS6*.

Rumusan permasalahan dalam penelitian pengembangan ini, sebagai berikut: 1)Bagaimanakah uji validitas multimedia interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* Pada Materi Sumber Daya Alam Di Lingkungan Sekitarku Kelas IV Sekolah Dasar Kota Pariaman?, 2)Bagaimanakah uji praktikalitas multimedia interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* Pada Materi Sumber Daya Alam Di Lingkungan Sekitarku Kelas IV Sekolah Dasar Kota Pariaman?, 3)Bagaimanakah uji efektifitas multimedia interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* Pada Materi Sumber Daya Alam Di Lingkungan Sekitarku Kelas IV Sekolah Dasar Kota Pariaman?

## **METODE**

Penelitian pengembangan media pembelajaran difokuskan pada media pembelajaran interaktif menggunakan program CS6 yang valid, praktis, dan efektif oleh siswa kelas IV SD untuk mempelajari materi sumber daya alam di lingkungan sekitarku. Menurut (Desyandri & Vernanda, 2017) mengemukakan bahwa, “Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang menggunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut untuk memecahkan persoalan yang dihadapi”.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model Thiagarajan, dkk. (dalam Trianto, 2012:189) model ini terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Tahap uji coba, Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 12 Cubadak Mentawai yang berjumlah 15 orang siswa dan tahap penyebaran, subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 04 Kajai yang berjumlah 20 orang siswa yang terdaftar pada tahun pelajaran 2018/2019.

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah data primer, artinya data yang langsung didapatkan dari subjek penelitian yakni dari validator, siswa dan guru melalui angket pengujian validitas, praktikalitas, serta efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik analisis data dilakukan dengan cara memberikan skor pada pilihan dengan skor 5 untuk penilaian "sangat baik", skor 4 untuk penilaian "baik", skor 3 untuk penilaian "cukup", skor 2 untuk penilaian "kurang", dan skor 1 untuk penilaian "sangat kurang", skor max masing-masing item nilainya 5, Pemberian nilai kevalidan dengan rumus Aiken's:  $V = \frac{Es}{[n(c-1)]}$  Dimana:  $s = r = lo$ ,  $lo$  = angka penilaian validitas yang terendah,  $c$  = angka penilaian validitas tertinggi,  $r$  = angka yang diberikan oleh peneliti, untuk menentukan tingkat kevalidan menurut Azwar (2014:113) tentang angka  $V$  yang didapat akan diperoleh antara 0 sampai 1,00. Sehingga untuk rentang  $\geq 0,667$  dapat diinterpretasikan sebagai koefisien yang cukup tinggi, sehingga dapat dikategorikan bahwa kategori validitasnya berada dalam kategori "valid". Apabila nilai validitas itu kurang dari 0,667 maka media dinyatakan tidak valid.

Data untuk kepraktisan media pembelajaran interaktif diperoleh dari angket respon guru dan

siswa. Dalam menganalisis kepraktisan penggunaan media pembelajaran Interaktif bagi guru dan siswa digunakan skala Likert. Angket praktikalitas berisikan tentang kemudahan menggunakan dan kemajuan yang didapat oleh siswa. Analisis praktikalitas media menggunakan langkah-langkah: memberikan skor pada pilihan penilaian skor 5 "sangat setuju, 4 setuju, 3 kurang setuju, 2 tidak setuju, 1 sangat tidak setuju, Menjumlahkan skor seluruh indikator, skor masing-masing item praktikalitas nilainya adalah 5, pemberian nilai presentase kepraktisan dengan rumus :  $P = \frac{f}{n} \times 100\%$  Ket:  $p$  = nilai praktikalitas,  $f$  = skor yang diperoleh,  $n$  = skor maksimum (dimodifikasi dari riduwan, 2012:14). Untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas digunakan rumus dari Mulyardi (dalam Dahlan, 2012:91) yaitu sebagai berikut:

$$R = \frac{\sum_{i=1}^n Vij}{nm} \times 100\%$$

Keterangan:

R: Rerata hasil penilaian dari para ahli/praktisi,  
Vij: Skor hasil penilaian para ahli/praktisi, ke-j terhadap kriteria I, n: banyaknya para ahli/praktisi yang menilai, m: banyaknya kriteria.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif menggunakan *software adobe flash CS6* pada materi sumber daya alam di lingkungan sekitarku kelas IV. Pada Tema 9. Prosesnya dimulai dari proses validasi perangkat pembelajaran, sebelumnya instrumen validasi yang digunakan untuk memvalidasi perangkat pembelajaran dinilai oleh validator. Setelah perangkat pembelajaran dinyatakan sudah valid selanjutnya diujicobakan pada siswa kelas IV SDN 12 Cubadak Mentawai. Setelah melakukan pengumpulan data penelitian, maka hasil pengumpulan data tersebut dideskripsikan.

Deskripsi data penelitian dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Deskripsi Hasil Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian menghasilkan analisis terhadap kurikulum, analisis kebutuhan serta analisis siswa. Tahap pendefinisian adalah dasar dari pengembangan perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, bahan ajar dan LKS.

##### a. Hasil tahap analisis kurikulum

Pada tahap ini, dilakukan kajian terhadap kurikulum 2013. Analisis pada tahap kurikulum hasilnya diperoleh dari empat komponen yaitu komponen pemetaan KD 3 dan KD 4, pemetaan indikator, perumusan tujuan pembelajaran dan penyajian materi yang Sesuai dengan tuntutan KD.

##### b. Hasil tahap analisis siswa

Analisis peserta didik pada pengembangan ini dilakukan dengan tujuan mengkaji beberapa hal yang berkaitan dengan tingkah laku awal peserta didik, karakteristiknya meliputi kemampuan, sikap, keterampilan sosial dan kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini berguna agar dalam pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan lancar.

#### 2. Deskripsi Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Perangkat yang dirancang yaitu media pembelajaran. beberapa tahap yang dihasilkan dalam proses perangkat pembelajaran adalah:

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP): RPP dirancang secara sistematis yang berisi komponen-komponen menuliskan RPP yang tertera pada Permendiknas No.65 tentang standar proses, dan mengikuti langkah-langkah penyusunan RPP. Kegiatan pembelajaran dirancang sesuai dengan kaidah kurikulum 2013. RPP yang disusun sesuai media pembelajaran menggunakan *software adoble flash CS6* pada perangkat pembelajaran.

#### b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dibuat yaitu sebuah media pembelajaran interaktif yang menggunakan *software adoble flash CS6*. Desain video pembelajaran dibuat menarik sesuai dengan tingkat usia siswa supaya siswa tidak bosan dan malas melihat materi ketika melihat media pembelajaran. Media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh siswa dengan memanfaatkan teknologi seperti laptop, computer dan Hp. Materi dalam video ini berisi Judul, indicator, 3 materi pembelajaran dan masing-masing materi disediakan video visualnya, untuk menguji pemahaman siswa maka disediakan evaluasi dapat di kerjakan dengan system CAT.

#### 3. Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Perangkat pembelajaran berbasis *software adoble flash CS6* yang terdiri dari ( RPP, media pembelajaran berupa video interaktif) di validasi oleh 4 orang pakar/ahli dibidangnya ( validasi instrument, isi, media, dan bahasa) selain itu juga diberikan kepada 2 praktisi.

1) Hasil Validasi Media pembelajaran oleh pakar  
Validasi media pembelajaran menggunakan *software adoble flash CS6* dilakukan oleh 3 orang pakar, yaitu 1 orang dosen teknologi pendidikan Dr. Darmansyah, ST., M.Pd, 1 orang dosen pendidikan guru sekolah dasar Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd dan 1 orang dosen pendidikan guru sekolah dasar Dr. Ritawati Mahyudin, M.Pd. Validasi media pembelajaran dilakukan dari 3 aspek yaitu validasi isi, validasi media, dan validasi bahasa. Rincian hasil validasi masing-masing aspek dapat dilihat pada table berikut:

Table: 1  
Hasil validasi Aspek isi

No	Aspek Isi	Rata-rata	Kategori
1	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan Kurikulum 2013	3,4	valid
2	Kejelasan masalah yang disajikan dalam media pembelajran	3,6	valid
3	Kesesuaian antara permasalahan dengan materi	3,2	valid
4	Kejelasan kegiatan yang terdapat dalam media pembelahan	3,6	valid
	Rata-rata	3,45	valid

Berdasarkan table diatas terlihat bahwa nilai rata-rata setiap indicator pada aspek isi berkisar dari 3,45 hingga 4,3 dengan kategori valid dan sangat valid. Secara umum validitas media pembelajaran dari aspek isi adalah 3,45 dengan kategori valid.

Hasil validasi media dari aspek media pembelajaran dapat dilihat pada table berikut:

Tabel : 2

Hasil Validasi Para Pakar Atau Ahli Terhadap Penggunaan software adoble flash CS6

No	Aspek Penggunaan media menggunakan software adoble flash C56	Rata-rata	Kategori
1	Kesesuaian Media	4	Sangat Valid
2	Desain dan Layout	4	Sangat Valid
3	Kemudahan dalam pengoperasian media	4	Sangat valid
	Rata-rata	4	Sangat Valid

Berdasarkan table diatas terlihat bahwa nilai rata-rata setiap indicator pada aspek memenuhi nilai sangat valid dan dapat digunakan secara fleksibel. Yaitu dengan nilai rata-rata 4.

Aspek media pembelajaran yang divalidasi berikutnya adalah aspek bahasa, dapat dilihat dari table berikut:

Tabel: 3  
Penilaian aspek bahasa

No	Aspek Bahasa	Rata-rata	Kategori
1	Kualitas Isi	3,6	Sangat Valid
2	Kualitas Pembelajaran	3,4	Valid
3	Kualitas Interaksi	3,4	Valid
4	Rata-rata	3,46	Valid

Berdasarkan Tabel: terlihat bahwa nilai rata-rata pada aspek bahasa berkisar dari 3,25 hingga 4,2 dengan kategori valid. Secara umum validasi media pembelajaran dari aspek bahasa adalah 3,46 dengan kategori valid.

Aspek berikutnya yaitu lembar validasi keterlaksanaan RPP, dapat dilihat dari table :

Tabel: 4

Validasi Aspek Keterlaksanaan RPP

No	Aspek	Rata-rata	Keterangan
1	Isi	3,4	Valid
2	Bahasa	3,2	Valid
3	Grafika	3,4	Valid
4	Rata-rata	3,3	Valid

Berdasarkan table diatas dapat terlihat bahwa nilai rata-rata aspek RPP berkisar dari 3,25 hingga 4,3 dengan kategori valid. Secara umum validitas media pembelajaran menggunakan *software adoble flash CS6* aspek RPP adalah 3,3 dengan kategori valid. Hasil keseluruhan validitas dapat dilihat dari

Tabel:

Tabel: 5

Hasil Validitas dari berbagai Aspek

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Aspek isi	3,45	valid
2	Aspek Media	4	Sangat valid
3	Aspek Bahasa	3,46	Valid

4	Aspek RPP	3,3	Valid
	Rata-rata	3,5	Valid

Berdasarkan table: terlihat bahwa rata-rata validasi media pembelajaran menggunakan software adobe flash CS6 3,5 dengan kategori valid. Hasil pengolahan data validasi media pembelajaran terperinci dapat dilihat dari lampiran. Jadi jika dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan media software adobe flash CS6 telah valid. Hasil revisi media pembelajaran dapat dilihat dari table berikut:

Tabel:6

Saran dan Revisi Pada media pembelajaran menggunakan software adobe flash CS6

Saran dan komentar validator	Revisi
Tambahkan tujuan pembelajaran pada media	Sudah di cantumkan
Notasi lagu atau musik dalam media dapat di tambahkan	Diberikannya music pengiring di latar media
Tambahkan tombol navigasi musik pada media pembelajaran	Sudah ditambahkan dengan ditambahkan slide kumpulan music pada media
Tambahkan kata pengantar di awal slide media	Sudah di tambahkan dengan dubbing suara kata pembuka
Tambahkan kata sapaan	Sudah di tambahkan kata sapaan kepada anak dengan sebutan ananda
Tambahkan kesimpulan materi sesuai dengan KD yang digunakan	Kesimpulan materi sudah di sinkronkan kedalam media dengan KD yang akan di capai.

2) Hasil Uji Praktikalitas Media pembelajaran

Tahap uji coba meliputi uji praktikalitas perangkat pembelajaran materi Kayanya negriku, Pelaksanaan uji coba dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan.

3) Hasil Uji Coba Perangkat

Tahap uji coba meliputi uji praktikalitas perangkat pembelajaran materi Kayanya Negeriku menggunakan media software adobe

flash CS6 yang dikembangkan. Uji coba dilakukan SDN 12 Cubadak Mentawai di kelas IV. Pelaksanaan uji coba dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan

a. Keterlaksanaan RPP

Untuk setiap kali pertemuan berada pada kategori sangat praktis, baik dari aspek kelayakan isi, konstruksi, bahasa, dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Rata-rata keterlaksanaan RPP adalah 92.04 %. Jadi, secara umum keterlaksanaan pembelajaran menggunakan RPP pada Tema 9 Kayanya Negeriku, subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia menggunakan media pembelajaran software adobe flash C56. yang telah dikembangkan sangat praktis di dalam penggunaannya. Hal ini berarti secara keseluruhan semua indikator yang terdapat dalam RPP terlaksana dengan baik sesuai rencana.

b. Angket Respon Guru

Angket respon guru diberikan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket ini diisi oleh dua orang guru kelas. penilaian guru terhadap perangkat pembelajaran pada Tema 9 Kekayaan Negeriku, subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia menggunakan media software adobe flash CS6 yang telah dikembangkan memiliki kategori sangat praktis baik itu RPP, Media pembelajaran dan LKS dengan rata-rata nilai 91,02 %. Responden menilai bahwa perangkat yang dikembangkan dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan konsep materi yang diajarkan dan praktis dalam penggunaannya.

c. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diberikan kepada seluruh siswa kelas penelitian yang bersangkutan untuk mengetahui tingkat kepraktisan bahan Media

pembelajaran digunakan. Dari persentase rata-rata yang didapatkan pada penggunaan media pembelajaran adalah 78 % dan pada penggunaan LKS adalah 84.8 %. Rata-rata dari penggunaan bahan ajar dan LKS adalah 81.4 %. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran menggunakan media *software adobe flash C56* Pada tema 9 Kayanya negeriku Subtema 1 Kekayaan sumber energy di Indonesia yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

#### 4) Hasil Uji Efektivitas Perangkat Pembelajaran

Efektifitas dapat dilakukan apabila perangkat pembelajaran sudah dinyatakan valid dan praktis. Uji efektifitas ini dilakukan sebanyak dua kali. Untuk melihat efektifitas suatu perangkat pembelajaran yang diujicobakan bisa dilihat dari hasil penilaian pengetahuan siswa, penilaian sikap siswa, penilaian keterampilan siswa dan penilaian aktivitas siswa disetiap pertemuan, yang dipaparkan sebagai berikut:

##### a. Hasil Penilaian Pengetahuan

Rata-rata hasil belajar pada ranah kognitif di atas dapat diketahui bahwa dari 20 siswa, 3 orang siswa memperoleh nilai di bawah KKM (<80) pada pertemuan 1, 2 orang siswa pada pertemuan 2, 2 orang siswa pada pertemuan 3. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai diatas KKM ( $\geq 80$ ) adalah 17 orang siswa pada pertemuan 1, 18 orang siswa pada pertemuan 2, dan 19 orang pada pertemuan 3. Rata-rata nilai pada kedua pertemuan adalah 88.07 %, sedangkan persentase ketuntasan belajar adalah 90.66%. Dapat dikatakan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan media *software adobe flash C56* Pada tema 9 Kayanya negeriku Subtema 1 Kekayaan sumber energi di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan.

##### b. Hasil Penilaian Sikap

Hasil penilaian sikap siswa diperoleh dari hasil pengamatan terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung setiap pertemuannya oleh observer. sikap siswa berada pada kategori mulai berkembang dengan nilai rata-rata adalah 58,73%.

##### c. Hasil Penilaian Kompetensi Keterampilan

Hasil belajar siswa pada kompetensi keterampilan diambil dari kegiatan siswa dalam melakukan kegiatan menceritakan kembali aktivitas ekonomi yang ada dilingkungan sekitarnya dengan percaya diri. Semua indikator yang diobservasi pada kegiatan percobaan telah dilaksanakan dengan baik oleh siswa. Nilai hasil belajar siswa pada kompetensi keterampilan berkisar antara 72,76 % s/d 78,67% . Nilai kompetensi keterampilan pada semua aspek mendapatkan nilai rata-rata 75,3 % dengan kategori sangat efektif. Ini berarti pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan media *software adobe flash C56* Pada tema 9 Kayanya negeriku Subtema 1 Kekayaan sumber energy di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi keterampilan.

##### d. Aktivitas Siswa

aktivitas siswa meningkat dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dengan rata-rata nilainya 73%, 77,7 % , 79,5 % untuk setiap kali pertemuan. Rata-rata secara keseluruhan adalah 76,73% yang berada pada kategori baik. menggunakan media *software adobe flash C56* Pada tema 9 Kayanya negeriku Subtema 1 Kekayaan sumber energy di Indonesia dapat mengaktifkan siswa dalam belajar.

Dari data hasil validitas, praktikalitas dan efektifitas dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran tematik terpadu menggunakan media *software adobe flash CS6* dapat

diimplementasikan pada pembelajaran tematik terpadu yang menerapkan kurikulum 2013. Hal ini disebabkan karena perangkat dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan sikap, kreativitas dan motivasi pada diri siswa. Selain itu juga meningkatkan kemampuan keterampilan siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan terhadap perangkat pembelajaran menggunakan media *software adobe flash C56* tema 9 Kayanya Negeriku, Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia di dapat kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif yang telah dibuat dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan kurikulum, isi dalam media pembelajaran interaktif telah sesuai dengan materi yang harus diajarkan, dibuat menggunakan bahasa yang sederhana sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa serta video pada media dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dinyatakan sudah valid, praktis, dan efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi sumber daya alam di lingkungan sekitarku kelas IV.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, lif Khoiru dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Akbar, Amarullah. 2008. *Adobe Flash + XML=Rich Multimedia Application*. Universitas Amikom.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamaran, Syaiful Bahri. Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwy Unggul Wibowo, dkk. 2018. Pengembangan media Interaktif Keckerangka Manusi Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Kelas 5 SD. *Jurnal Pigur*.-----Vol. 01 No. 02, Agustus 2018.
- Farida Yufarlina Rosita. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara Bagi Siwa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*.-----Vol. 1 No. 1, Mei 2015.
- Lose, Famahato, dkk. 2017. Perbedaan Konsentrasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Diberi Konseling Format Kelasikal. *Jurnal PPKn & Hukum*. -----Vol. 12. No. 2 Oktober 2017.
- Permendikbud No. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenadamedia Group