

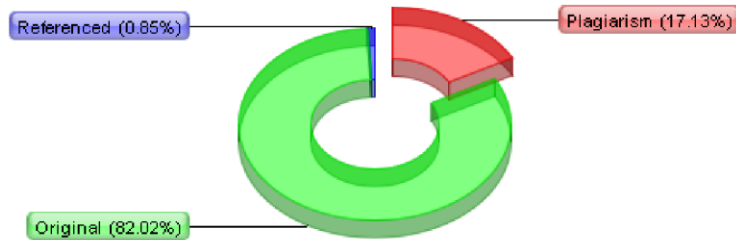
Analyzed document: Dheanida Amelia AP_Skripsi - Dheanida Amelia Ayu Prameswari.pdf Licensed to: Bagus Amirul

Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

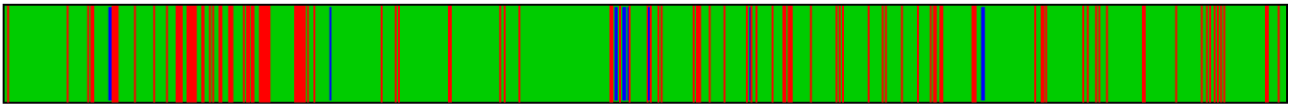
Check type: Internet Check
TEE and encoding: ifilter

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 28

42%	7388	1. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931-Full_Text.pdf
9%	1609	2. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTM/article/view/26494/15535
5%	928	3. https://eprints.umm.ac.id/35584/3/jiptumpp-gdl-fikaagusti-49866-3-babii.pdf

Processed resources details: 33 - Ok / 91 - Failed

[not detected]

Important notes:

Wikipedia: [not detected]	Google Books: [not detected]	Ghostwriting services: [not detected]	Anti-cheating: [not detected]
----------------------------------	-------------------------------------	--	--------------------------------------

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

- Status: Analyzer **On** Normalizer **On** character similarity set to **100%**
- Detected UniCode contamination percent: **0%** with limit of: 4%
- Document not normalized: percent not reached 5%
- All suspicious symbols will be marked in purple color: **Abcd..**
- Invisible symbols found: 0

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

Alphabet stats and symbol analyzes:

UACE does not support the doc language! UACE logics skipped!

Active References (Urls Extracted from the Document):

? Excluded Urls:

No URLs detected

? Included Urls:

No URLs detected

? Detailed document analysis:

BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang Masalah Ilmu Pengetahuan Alam selanjutnya disebut dengan IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar mulai dari kelas I sampai kelas VI. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dikembangkan para ahli melalui serangkaian proses ilmiah yang dilakukan secara teliti dan hati-hati.



Plagiarism detected: 0.1%

<https://repository.uir.ac.id/5518/1/136511197.p...>

id: 1

Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan agar siswa dapat memahami mengenai alam sekitar melalui proses mencari tahu.

IPA juga bisa dikatakan sebagai produk, proses ilmiah dan sikap ilmiah. IPA sebagai produk yaitu suatu konsep kajian hasil penelitian yang dilakukan oleh ilmuwan. IPA sebagai proses ilmiah yaitu kemampuan yang digunakan oleh ilmuwan, seperti mengamati, mengukur, mengklasifikasikan dan menyimpulkan. Sedangkan IPA sebagai sikap ilmiah yaitu sikap yang dimiliki oleh seorang ilmuwan seperti ingin tahu, percaya diri, jujur, tidak tergesa-gesa dan objektif, Sujana (2014); Trianto (2014); Susanto (2015). Berdasarkan pendapat tersebut, menggambarkan bahwa IPA merupakan ilmu yang mempelajari mengenai gejala alam untuk memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan berbuat. Pembelajaran IPA sangat berperan penting dalam keberlanjutan kehidupan hari ini dan seterusnya. Segala sesuatu dalam proses kehidupan berkaitan Mempelajari IPA di SD memiliki tujuan tertentu. Dalam peraturan dari Mendikbud Nomor 57 Tahun 2014 Pasal 5 Ayat 2 (2014: 3) mengenai konsep dasar dari mata pelajaran IPA yaitu mata pelajaran umum kelompok A sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat diambil suatu bentuk pemahaman bahwa IPA merupakan kelompok mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut dapat dikembangkan melalui proses berlangsungnya pembelajaran IPA. Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPA di SD berdasarkan keputusan dari Mendikbud (2014: 232) mencakup Tubuh dan panca indra. Tumbuhan dan hewan, sifat dan wujud benda-benda sekitar, alam semesta dan kenampakannya, bentuk luar tubuh hewan dan manusia, daur hidup makhluk hidup, perkembangan tanaman, wujud benda, gaya dan gerak, bentuk dan sumber energi dan energi alternatif, rupa bumi dan perubahannya. Lingkungan, alam semesta, dan sumber daya alam, iklim dan cuaca, rangka dan organ tubuh manusia dan hewan, makanan, rantai makanan, dan keseimbangan ekosistem, perkembangbiakan makhluk hidup, menyesuaikan diri makhluk hidup pada lingkungan, kesehatan, dan sistem pernapasan manusia. Selain itu meliputi perubahan dan sifat benda, hantaran panas, listrik dan magnet, tata surya, campuran serta larutan. Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Kompetensi dasar IPA kelas VI semester 2 pada Tema 9 Subtema 1 yaitu 1) menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya, 2) membuat model sistem tata surya. Namun, dalam penelitian ini hanya fokus pada salah satu kompetensi dasar saja, yaitu menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut, maka diperlukan indikator sebagai berikut: 1) menentukan pengertian tata surya, 2) mengurutkan planet-planet dalam tata surya. 3) menganalisis karakteristik anggota sistem tata surya, 4) menentukan orbit dari tata surya. Dengan indikator tersebut, diharapkan siswa mampu menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya, peneliti melakukan observasi ke sekolah dengan cara menyebarkan angket need assessment serta melakukan wawancara. Terdapat 2 sekolah dasar yang dijadikan sebagai objek penelitian, yakni SD Negeri Canggu 2 dan SD Negeri Canggu 3 yang beralamat di Desa Canggu Kecamatan Badas Kabupaten Kediri. Peneliti memilih kelas VI sebagai subjek penelitian. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan 2 pada hari Jumat, tanggal 22 April 2022, ditemukan beberapa permasalahan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar tersebut. Adapun permasalahan tersebut yaitu daya dukung fasilitas sekolah, guru dan siswa. Permasalahan pertama yaitu daya dukung baik itu dari kepala sekolah, fasilitas, SDM guru sebagai pengajar serta siswa sebagai pembelajar. Fasilitas sekolah merupakan suatu hal yang sangat penting guna mendukung proses pembelajaran, salah satunya dengan pemanfaatan teknologi. Di SD Negeri Canggu 2 dan 3 memiliki daya dukung yang cukup baik karena disana terdapat fasilitas yang telah disediakan oleh pihak sekolah untuk menunjang proses pembelajaran seperti laptop dan juga LCD proyektor. Guru di sekolah tersebut 100% sudah memiliki kemampuan untuk mengoperasikannya karena dalam sehari-hari guru sudah menggunakan media berbasis IT. Guru dituntut mampu berbasis atau mengoperasikan alat yang tersedia di sekolah dan mendorong upaya-upaya kreatif dalam pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran. Di samping itu, guru dituntut mengembangkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang nantinya akan digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Untuk itu, guru dituntut mampu menggunakan media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan pada siswa. Namun dalam kegiatan pembelajaran,, laptop dan LCD proyektor belum pernah dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Dari pernyataan diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih belum maksimal karena pihak sekolah belum menemukan media dalam bentuk seperti apa yang cocok digunakan untuk siswa saat ini. Hal ini diketahui melalui wawancara dan juga need

assessment yang telah dibagikan dan ditunjukkan kepada guru kelas serta siswa kelas VI. Hasil yang diperoleh dari angket tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kendala dalam memahami susunan sistem tata surya. Siswa mengalami kesulitan saat menyebutkan ciri antara planet yang satu dengan planet yang lainnya. Sehingga pengetahuan siswa terkait materi ini masih belum maksimal. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa aspek, yakni siswa, guru dan juga media yang digunakan. 1) siswa tidak memiliki antusias dalam mengikuti pembelajaran; 2) media yang digunakan oleh guru hanya berupa poster; 3) kurang terdapat variasi dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan kedua yaitu siswa. Siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Ada yang tertib mendengarkan penjelasan dari guru, namun ada juga yang sering membuat gaduh. Beberapa permasalahan siswa yang sering terjadi ketika pembelajaran yaitu tidak mendengarkan materi yang disampaikan, asyik mengobrol dengan temannya, meninggalkan tempat duduk tanpa izin, tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR), dan lain sebagainya. Perilaku siswa yang mengganggu tersebut disebabkan oleh 2 faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal.



Plagiarism detected: **0.12%**

<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...>

id: 2

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu seperti emosional, rasa bosan, kelelahan. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri

individu, yaitu kondisi di rumah, masyarakat, dan sekolah. Hal apa yang dialami seorang anak di rumah, dapat mempengaruhi perilaku mereka di sekolah secara signifikan, khususnya bagi korban perceraian, kemiskinan, kurangnya keterlibatan orang tua, kurangnya pengawasan, kurangnya perhatian dan dorongan, penelantaran orangtua, kontrol berlebihan dan hukuman fisik dapat berakibat buruk terhadap individu atau kemampuannya untuk tampil di sekolah. Permasalahan ketiga yaitu guru. Guru merupakan pelaksana pembelajaran siswa di kelas. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran tersebut, salah satunya juga dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Penyampaian pembelajaran yang dipakai guru juga akan berpengaruh pula terhadap cara belajar siswa, yang mana setiap siswa mempunyai cara belajar yang berbeda antara siswa satu dengan siswa lainnya. Dalam pembelajaran materi sistem tata surya, pembelajaran berpusat pada guru. Ketika mengajar sistem tata surya, guru masih menggunakan media poster (2 Dimensi) yang ditempelkan di dinding untuk membantu proses belajar mengajar. Media yang digunakan oleh guru selama ini hanya berupa media poster. Penggunaan media poster ini tidak menyajikan penjelasan yang terinci mengenai materi yang diajarkan. Hal ini juga bisa membuat siswa merasa bosan karena tidak ada variasi baru sebagai cara mudah guna memahami materi yang disampaikan. Apalagi bagi siswa sekolah dasar, mereka cenderung lebih menyukai hal-hal baru yang bisa menarik perhatiannya. Media poster hanya menampilkan persepsi indera mata dalam ukuran kecil dan juga terbatas, hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa saja. Dengan ukuran yang terbatas tersebut, tidak semua materi bisa tersampaikan. Guru menjelaskan materi yang terdapat pada buku bacaan dan didukung dengan penggunaan media poster, disaat itu siswa cenderung diam hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini memang yang paling sering digunakan oleh guru, karena paling mudah dan praktis untuk diterapkan Sehingga penggunaan media ini cenderung kurang efektif digunakan dalam pembelajaran masa kini. Karena nantinya akan membuat siswa menjadi pasif. Sedangkan dalam sebuah pembelajaran, kreativitas dan keaktifan siswa sangat dituntut guna meningkatkan hasil belajar. .



 **Plagiarism detected: 0.1%** — <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 4 resources! — id: 3

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran bagi siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu mengatasi kendala yang dialami oleh siswa selama pembelajaran sistem tata surya. Di samping

 **Plagiarism detected: 0.07%** — <https://eprints.uny.ac.id/64680/4/4-%20BAB%2...> — id: 4

menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang bermakna dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Penggunaan media sangat bermanfaat karena dengan adanya media akan

 **Plagiarism detected: 0.09%** — <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 3 resources! — id: 5

menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan antusias siswa mengikuti pembelajaran dan juga arti dari materi pelajaran akan lebih jelas

dipahami oleh siswa, serta memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Nurrita, 2018). Melihat keadaan di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis macromedia flash. Macromedia flash adalah sebuah program yang digunakan untuk merancang animasi, pembuatan halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan game interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik. Kelebihan macromedia flash adalah 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. Penggunaan multimedia interaktif pada penelitian ini menggunakan aplikasi macromedia flash, yang diharapkan mampu melatih pemahaman siswa dalam materi susunan sistem tata surya dan membuat mereka lebih mudah untuk memahaminya. Guru bisa memanfaatkan media ini agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kreatif dan juga inovatif. Hal ini dilakukan agar bisa mengatasi berbagai kendala dan permasalahan yang dialami oleh siswa kelas VI SD Negeri Canggü. Di samping itu, kajian terdahulu membantu penelitian dalam mengamalisis suatu penelitian. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya. Dengan melakukan langkah ini, maka dapat dilihat sejauh mana keaslian dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.

Penelitian tersebut yaitu, Penelitian yang dilakukan oleh Fachrur Razi dengan judul

Tata Surya Kelas VII Smp/Mts",

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Wahyudi dengan judul

 **Quotes detected: 0.08%** — id: 7

"Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8, Penelitian yang dilakukan oleh Ruhban Maskur dengan judul "

P

 **Plagiarism detected: 0.06%** — <https://eprints.umm.ac.id/35584/3/jiptumpp-g...> + 4 resources! — id: 8

engembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash Pada Materi Segitiga Kelas VII SM

P

 **Quotes detected: 0.03%** — id: 9

", Penelitian oleh Miftah Audiha dengan judul "

P

 **Plagiarism detected: 0.09%** — <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 6 resources! — id: 10

engembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Madrasah Ibtidaiyah AlIkhwan Pekanbaru

u

 **Quotes detected: 0.04%** — id: 11

", Penelitian oleh Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi dengan judul "

P

 **Plagiarism detected: 0.27%** — <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 7 resources! — id: 12

engembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku", Penelitian yang dilakuan oleh Ongku Desix B. Harahap dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial". Dari keenam penelitian tersebut, diketahui dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran macromedia flash memiliki hasil

bahwa dapat membantu siswa untuk memahami materi yang dijelaskan karena siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Walaupun penelitian sebelumnya sudah ada yang meneliti tentang macromedia flash, namun terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian saat ini yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, menunjukkan adanya penelitian pengembangan dengan menggunakan multimedia interaktif sehingga dapat mendukung dan memberikan referensi bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran. Adapun perbedaan dari penelitian ini terdapat pada materi yang disajikan. Belum ada penelitian pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan unsur teknologi dalam proses pembelajaran disekolah dasar yang bertujuan untuk memahami tentang materi sistem tata surya pada siswa kelas VI sekolah dasar. Keunggulan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam bentuk media pembelajaran berbasis macromedia flash yaitu 1) menyajikan berbagai animasi planet serta benda luar angkasa lainnya; 2) dikombinasikan dengan berbagai warna yang menarik; 3) terdapat backsound untuk memacu antusias siswa dalam menyimak materi yang akan disampaikan; 4) terdapat kuis untuk mengukur pengetahuan siswa; 5) ketika siswa mengerjakan kuis tersebut akan muncul pernyataan apakah jawaban yang mereka pilih benar atau salah; 6) terdapat perolehan skor yang didapatkan oleh siswa ketika selesai menjawab kuis. Dengan hal tersebut, siswa akan lebih mudah memahami karakteristik antara planet satu dengan planet lainnya dengan melihat tampilan fisik media pembelajaran. Berdasarkan paparan diatas, perlu disegerakan penggunaan media pembelajaran yang cocok digunakan demi menunjang pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan



Plagiarism detected: 0.15%

—<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 6 resources!

id: 13

dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Kemampuan Menjelaskan Sistem Tata Surya Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Canggung ". B. Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang

diatas, dapat diperoleh beberapa permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini. Hal ini dapat diketahui ketika melakukan observasi di SDN Juwet. Permasalahan pertama yaitu terbatasnya sarana dan prasarana. Salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran di SDN Juwet masih sangat terbatas. Media yang ada masih bersifat umum, seperti poster. Guru masih menggunakan media poster yang ditempelkan di dinding untuk membantu proses belajar mengajar. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran tersebut, salah satunya juga dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Media poster hanya menampilkan persepsi indera mata dalam ukuran kecil dan juga terbatas, hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa saja. Dengan ukuran yang terbatas tersebut, tidak semua materi bisa tersampaikan. Sehingga penggunaan media ini cenderung kurang efektif digunakan dalam pembelajaran masa kini. Karena nantinya akan membuat siswa menjadi pasif. Sedangkan dalam sebuah pembelajaran, kreativitas dan keaktifan siswa sangat dituntut guna meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik. Permasalahan kedua yaitu rendahnya motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Siswa merasa bosan karena tidak ada variasi baru untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Ada yang tertib mendengarkan penjelasan dari guru, namun ada juga yang sering membuat gaduh. Beberapa permasalahan siswa yang sering terjadi ketika pembelajaran yaitu tidak mendengarkan materi yang disampaikan, asyik mengobrol dengan temannya, meninggalkan tempat duduk tanpa izin, tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR), dan lain sebagainya. Hal ini menyebabkan kemampuan siswa dalam kompetensi dasar menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya masih kurang.

individu, yaitu kondisi di rumah, masyarakat, dan sekolah. Pengalaman anak di rumah secara signifikan dapat mempengaruhi perilaku mereka di sekolah, khususnya bagi korban perceraian, kemiskinan, kurangnya keterlibatan orang tua, kurangnya pengawasan, kurangnya perhatian dan dorongan, penelantaran orangtua, kontrol berlebihan dan hukuman fisik dapat berakibat buruk terhadap individu atau kemampuannya untuk tampil di sekolah. Permasalahan ketiga yaitu buku ajar yang digunakan hanya buku siswa dan buku guru saja, tidak ada buku lain yang dapat menambah wawasan siswa dalam memahami materi sistem tata surya. Buku ajar merupakan sumber materi penting bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tanpa bahan ajar, tampaknya guru akan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada prinsipnya, guru harus selalu menyiapkan buku ajar dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Buku ajar ini sebaiknya disampaikan atau dibagikan terlebih dahulu kepada siswa sebelum proses belajar dan pembelajaran dilaksanakan. Hal ini ditujukan agar siswa memiliki pemahaman awal tentang materi pembelajaran yang akan dibahas. Ini baik untuk dilakukan karena dengan mempelajarinya lebih dulu siswa dapat berpartisipasi aktif selama berlangsungnya proses pembelajaran. C. Batasan



Plagiarism detected: 0.2%

—<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 3 resources!

id: 15

Masalah Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, mengingat luasnya cakupan yang ada maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran macromedia flash pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan pada siswa kelas VI SDN Juwet. Batasan masalah dalam penelitian ini



Plagiarism detected: 0.12%

—<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...>

id: 14

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu seperti emosional, rasa bosan, kelelahan. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri

mencakup sebagai berikut. 1. Kurangnya inovasi guru dalam memfasilitasi media pembelajaran yang menarik untuk siswa. 2. Materi yang dijadikan penelitian adalah materi IPA dengan Tema 9 "Menjelajah Angkasa Luar" Subtema 1 "Keteraturan yang Menakutkan". 3. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VI di SD Negeri Juwet I dan II Kabupaten Kediri. 4. Jumlah subjek penelitian yakni 12 siswa untuk uji skala terbatas dan 40 siswa untuk uji skala luas. 5. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif dengan aplikasi macromedia flash. D. Rumusan Masalah Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah penting sebagai berikut. 1. Bagaimana kevalidan



Plagiarism detected: 0.06%

—<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 4 resources!

id: 18

A. Kajian Teori 1. Hakikat Media Pembelajaran a. Pengertian Media Pembelajaran Media



Plagiarism detected: 0.17%

—<https://eprints.umm.ac.id/35584/3/jiptummpg-g...> + 2 resources!

id: 19

adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat menyelesaikan proses belajar secara efektif dan efisien. Kata media adalah bentuk jamak dari kata



Plagiarism detected: 0.47%

— <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 5 resources!

id: 16

media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya ? 2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya ? 3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya ? E. Tujuan Penelitian Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat diperoleh tujuan penelitian untuk mengetahui 1. Kevalidan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya 2. Keefektifan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya 3. Kepraktisan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8

untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya F. Manfaat Penelitian 1. Manfaat Teoritis Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi pengembangan media ajar dalam dunia pendidikan serta dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media ajar bahasa indonesia. Serta sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar pada pokok bahasan yang lain. 2. Manfaat Praktis Penelitian dengan



Plagiarism detected: 0.77%

— <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 4 resources!

id: 17

media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak yang terkait, antara lain: a. Siswa Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, diantaranya yaitu: mendapatkan pengalaman belajar; membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang terdapat di dalam media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8; meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran IPA; membantu siswa untuk berpikir aktif dan kreatif; meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran; meningkatkan hasil belajar siswa. b. Guru Manfaat media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 bagi guru antara lain: mempermudah penyampaian materi pelajaran dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash untuk memotivasi para guru agar dapat melakukan pembelajaran inovatif sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan; meningkatkan kualitas pembelajaran; menambah keilmuan dan menjadi bahan referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. c. Sekolah Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8

diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran di sekolah; menambah pengetahuan bagi guru-guru tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan media interaktif. d. Peneliti Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan; memberikan pengetahuan dan wawasan dalam bidang penelitian pengembangan; serta meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan BAB II LANDASAN TEORI

media. Media dapat didefinisikan sebagai perantara atau konduktor komunikasi antara pengirim dan penerima. Batasan pemahaman lingkungan belajar, khususnya media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran

(Paryanto, 2013: 1). Media sangat penting bagi guru untuk melibatkan siswanya dalam pembelajaran. Lingkungan belajar proses belajar mengajar, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat secara efektif. Media adalah segala sesuatu merupakan salah satu metode atau alat belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk merangsang model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang sedemikian rupa sehingga dapat mendukung keberhasilan pemikiran, membangkitkan semangat dan perhatian siswa, serta keinginan untuk meningkatkan belajar siswa. "



Plagiarism detected: 0.13%

<https://www.zonareferensi.com/pengertian-med...> + 2 resources!

id: 21

(Fatria, 2017: 136). Media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat, metodik, pengajaran di sekolah (Umar dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dari murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan (2014: 133). Banyak sekali bentuk media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh siswa. Apalagi di masa ini, peran

teknologi merambah ke berbagai sisi, termasuk dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran meliputi alat-alat untuk menyampaikan isi bahan ajar secara fisik yang terdiri dari buku, kaset, kaset, kamera video, VCR, film, slide (bingkai foto), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah bagian dari sumber belajar atau sarana fisik yang memuat materi pendidikan di lingkungan siswa dan



Plagiarism detected: 0.27%

<https://eprints.umm.ac.id/35584/3/jiptumpp-g...> + 3 resources!

id: 22

dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2014:4). Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dengan desain yang menarik untuk mengefektifkan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

Hasil pembelajaran dapat dinyatakan efektif apabila dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pengajar. b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Pembelajaran menyenangkan (joyful learning / joyfull class) sangat dibutuhkan oleh siswa. Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila didalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya



Plagiarism detected: 0.4%

— <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 5 resources!

id: 23

keabsahan penggunaan media pembelajaran, lingkungan belajar yang dalam dan kebermanaknaan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kriteria kondisi belajar dan lingkungan belajar siswa. Pembelajaran berbasis media dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran; meningkatkan hasil belajar siswa. b. Guru Manfaat media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 bagi guru antara lain: mempermudah penyampaian materi pelajaran dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash untuk memotivasi para guru agar dapat melakukan pembelajaran inovatif sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan; meningkatkan kualitas pembelajaran; menambah keilmuan dan menjadi bahan referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. c. Sekolah Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8

pada masa lalu gambar, potret, slide, film, video atau media lainnya, siswa dapat mengamati gambar-gambar yang sebenarnya tentang benda atau peristiwa sejarah. 2) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. 3) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. 4) Melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat 5) Mengamati peristiwa-peristiwa yang terjadi atau berbahaya untuk didekati. 6) Melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan film atau video, peserta didik dapat mengamati dengan jelas. 7) Mudah membandingkan sesuatu. 8) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama. 9) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat (Daryanto, 2013:10) Inti dari berbagai fungsi media pembelajaran tersebut yaitu pembelajaran dan juga mencapai tujuan pembelajaran. Selain fungsi-fungsi yang diuraikan di atas, media pembelajaran juga mempunyai nilai dan manfaat.

pengajaran menjadi lebih variatif, mulai dari komunikasi verbal saja sampai dengan mengucapkan kata-kata

c. Jenis Media Pembelajaran Media pembelajaran memiliki jenis dan macam yang banyak sekali, mulai yang paling kecil, sederhana, murah, hingga yang besar, canggih dan mahal harganya. Ada pula yang tersedia di lingkungan maupun media yang secara sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Beragam jenis media yang sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajarannya. Penjelasan masing-masing jenis media adalah sebagai berikut. 1) Media computer dan dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu: media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia teknologi informasi (Asyhar, 2012: 44-45). Berdasarkan ragam media pembelajaran tersebut, maka media pembelajaran multimedia interaktif yang dijadikan pengembangan dalam penelitian ini.

2) Macromedia Flash Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah macromedia flash, dari berbagai macam media yang ada seiring dengan perkembangan dari kemajuan diidik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan teknologi komputer yang menuntut pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut dalam melaksanakan dan poster. b) model dan prototipe seperti globe bumi dan c) media realitas alam sekitar dan sebagainya. 2) Media Audio Adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indra macromedia flash. Penyedia sumber belajar (learning resources) yang memadai memberikan arti penting bagi kemampuan pendengaran. 3) Media audio-visual Adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan peningkatan proses pembelajaran. Kualitas pembelajaran dapat meningkat apabila penggunaan sumber belajar sudah sesuai dengan kebutuhan dan mampu menjawab berbagai permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Hal ini dapat terlaksana mengandalkan baik pengelihatannya maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah film dengan baik apabila terdapat kerjasama yang baik antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkannya. Macromedia flash adalah salah satu program pembuat animasi yang sangat handal. Kehandalan flash dibanding dengan program lain adalah pada saat pembuatan animasi yang kecil, file yang dihasilkan akan lebih kecil. Dengan beberapa alasan itu maka animasi yang dihasilkan oleh program flash banyak digunakan untuk membuat sebuah web agar menjadi lebih interaktif (Daryanto, 2012:9). Di zaman modern ini, teknologi berkembang sangat pesat. Macromedia flash adalah sebuah software yang digunakan untuk menambahkan aspek dinamis suatu web atau membuat animasi interaktif. Software ini keluar pada tahun 2005 bersamaan dengan keluarnya Macromedia Flash Basic 8. Masing-masing ditujukan untuk desainer pembuat animasi serta pengguna yang memerlukan fasilitas lanjutan baik untuk para pengembang (pembuat program baik dari sisi artistik maupun database) dan pembuat aplikasi interaktif yang memerlukan fasilitas lebih dari sekadar fasilitas dasar. Untuk perbedaan dari Macromedia Basic 8 dengan Macromedia flash ini yaitu Macromedia Flash memiliki versi yang lebih lengkap dibanding Macromedia Flash Basic 8 (Ardiansyah, 2013: 5). Macromedia flash tidak memerlukan koneksi internet, penggunaannya tidak terbatas oleh waktu serta dapat digunakan pada perangkat yang tidak memerlukan spesifikasi tinggi. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa macromedia flash adalah sebuah program aplikasi yang digunakan untuk menghasilkan berbagai animasi sehingga tampilan menjadi lebih menarik dan interaktif. Macromedia Flash

Macromedia Flash

dilengkapi dengan action script (perintah tindakan) sehingga membuat presentasi atau perangkat ajar menjadi

Berdasarkan kelebihan-kelebihan penggunaan media Macromedia Flash, ada juga keterbatasan-keterbatasan penggunaan Macromedia Flash tersebut, yaitu sebagai berikut. 1)

Grafisnya kurang lengkap. 3) Lambat login. 4) Kurang Sempel. Menunya tidak user friendly. 5) Perlu banyak referensi tutorial. Kurang dalam 3D.

Pembuatan animasi 3D cukup sulit. Bahasanya pemrogramannya agak susah. 6) Belum ada template di dalamnya. 7) Ukuran file besar. Kehadiran media merupakan hal yang penting dalam proses belajar mengajar. Dalam kegiatan ini, ambiguitas materi yang disampaikan dapat dimitigasi dengan menghadirkan media sesuai dengan kompleksitas materi yang disampaikan.



Plagiarism detected: 0.14%

—<https://repository.uir.ac.id/5518/1/136511197.p...> + 2 resources!

id: 32

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi banyak aspek kehidupan guru yang bekerja di bidang pendidikan dan pengajaran. Guru harus update terhadap perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK

) yang berkembang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Jika guru tidak mampu mengikuti perubahan teknologi, dikhawatirkan guru akan gagal menjalankan perannya sebagai guru dan pendidik. Seiring dengan kemajuan teknologi, terdapat banyak sarana dan prasarana yang membuat proses belajar mengajar (PBM) menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Akibatnya, kemajuan teknis semakin menjauh dari PBM berbasis kapur tulis dan papan tulis. Sebagai bagian dari kegiatan mengajarnya, guru dapat menggunakan laptop (komputer jinjing) dan proyektor LCD untuk menyampaikan suatu mata pelajaran kepada siswanya. Kecanggihan teknologi ini tentu membuat PBM semakin menarik. Dan semakin kreatif guru menggunakan teknologi, semakin baik siswa akan menyerap mata pelajaran. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan harus memiliki kualitas yang baik. Untuk mencapai kualitas perangkat pembelajaran yang baik, maka diperlukan beberapa kriteria yang dapat dijadikan acuan konsep berkualitas yang diharapkan. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikatakan berkualitas jika memenuhi 3 standar kriteria penilaian yaitu kriteria valid, praktis, dan efektif (Rina, 2017: 63). Proses validasi dilakukan oleh validator, dalam hal ini dosen atau para ahli yang telah berpengalaman menilai suatu produk baru. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi/memperbaiki kekurangan produk setelah melalui proses validasi (Jusniar dkk, 2014: 40). Kepraktisan suatu media ditentukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai. Produk pengembangan dikatakan berhasil praktis jika (1) praktisi menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan dilapangan dan (2) tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori berada pada kategori



Quotes detected: 0%

id: 33

"baik"

(M. Hafiz, 2013: 34). Media yang dikembangkan dikatakan valid dan praktis digunakan apabila sesuai dengan beberapa kriteria sebagai berikut. a) Dari Segi Media 1) Media sangat membantu siswa dalam memahami materi 2) Mampu meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar 3) Teks dapat terbaca dengan baik 4) Tampilan layer media jelas 5) Pemilihan grafis background disesuaikan dengan materi 6) Ukuran teks dan jenis huruf terkombinasi dengan baik 7) Terdapat ilustrasi, warna, dan gambar pendukung yang menarik 8) Menyajikan animasi dan juga video pembelajaran 9) Terdapat daya dukung musik iringan 10) Suara terdengar jelas 11) Media disajikan secara urut sesuai dengan materi yang jelas 12) Penempatan dan penggunaan button menggunakan icon yang menarik 13) media mudah digunakan b) Dari Segi Materi 1) Mempermudah pemahaman siswa 2) Memberi fokus perhatian 3) Relevansi materi dengan silabus 4) Ketepatan materi dengan standar kompetensi 5) Kejelasan struktur materi disajikan 6) Ketepatan penggunaan bahasa 7) Materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan 8) Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa 9) Ketepatan contoh-contoh gambar yang diberikan untuk kejelasan materi 10) Cakupan materi berkaitan dengan subtema yang dibahas 11) Materi mudah dimengerti 3. Pembelajaran IPA SD a. Pengertian Pembelajaran IPA Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu (Sudjana, 2013:11). Jadi seseorang dikatakan telah belajar adalah jika seseorang tersebut mengalami perubahan pada beberapa aspek yang ditentukan, Selain itu dapat kita ketahui bahwa belajar merupakan proses yang aktif yang mereaksi pada sekitar individu siswa. Belajar merupakan inti sari dari kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan proses untuk mendapatkan hasil belajar. Seperti yang disebutkan sebelumnya bahwa hasil dari proses belajar tidak hanya pada ranah pengetahuannya saja, namun juga pada ranah yang lainnya seperti hasil belajar afektif maupun psikomotor. IPA yang selanjutnya disebut dengan sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah dalam bentuk suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah. IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Sujana (2013); Trianto (2014); Ahmad Susanto (2013). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan ilmu yang mempelajari gejala alam dalam bentuk kumpulan teori yang sistematis melalui pengamatan dan prosedur yang tepat. b. Tujuan Pembelajaran IPA Setiap pembelajaran dalam suatu mata pelajaran pasti memiliki tujuan untuk mengembangkan ketiga aspek hasil belajar. Dalam peraturan dari Mendikbud Nomor 57 Tahun 2014 Pasal 5 Ayat 2 (2014: 3) mengenai konsep dasar dari mata pelajaran IPA yaitu Mata pelajaran umum kelompok A sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat diambil suatu bentuk pemahaman bahwa IPA merupakan kelompok mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut dapat dikembangkan melalui proses berlangsungnya pembelajaran IPA. Berdasarkan tujuan tersebut dapat diketahui bahwa pada pembelajaran IPA, hasil belajar yang ingin dikembangkan juga terdapat tiga macam, dari pengetahuannya, sikap yang biasa dikenal sikap ilmiah dan keterampilan yang dikenal dengan keterampilan proses dalam pembelajaran IPA. Diharapkan ketiga unsur ini dapat muncul pada diri peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah dan meniru cara dan sikap ilmuwan bekerja dalam menemukan fakta baru. Keterampilan proses IPA digolongkan menjadi dua bagian yaitu keterampilan dasar dan keterampilan terintegrasi. Pada siswa sekolah dasar diharapkan minimal keterampilan proses dasar IPA siswa wajib dikembangkan dalam proses pembelajaran IPA. Hal ini disebabkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar yang tidak dapat dibandingkan dengan struktur kognitif ilmuwan, sehingga siswa perlu diberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan - keterampilan proses IPA yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa SD. Hasil belajar yang juga harus dikembangkan dalam pembelajaran IPA adalah sikap ilmiah siswa. Seperti yang disebutkan sebelumnya sikap ilmiah yang dikembangkan diantaranya adalah sikap yang senantiasa mendahulukan bukti, luwes, kritis, tekun, terbuka, kreatif, teliti dan peka terhadap lingkungan. Sikap ini tidak hanya dikembangkan selama proses pembelajaran IPA saja, namun lebih terpenting lagi, sikap ini dikembangkan tidak hanya sampai pada tahap mengetahui namun sampai pada tahap menerapkan. c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA di SD Pendidikan IPA SD tentu juga tidak lepas dari kurikulum. Adapun latar belakang dibutuhkan kurikulum pendidikan IPA SD adalah pendidikan IPA diharapkan



menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Dengan demikian, akan selalu ada hubungan dengan prospek pengembangan lebih lanjut dala menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari

untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (scientific inquiry) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Ruang lingkup pembelajaran IPA di SD pada kurikulum 2013 disesuaikan dengan tingkat kebutuhan siswa dan peningkatan terhadap hasil belajar yang mengacu kepada aspek spiritual, sikap, pengetahuan dan keterampilan. Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPA di tingkat SD berdasarkan keputusan dari Kemendikbud (2014 : 232) mencakup tubuh dan panca indra. Tumbuhan dan hewan, sifat dan wujud bendabenda sekitar, alam semesta dan kenampakannya. Bentuk tubuh hewan dan tumbuhan , daur hidup makhluk hidup, perkembangbiakan tanaman, wujud benda, gaya dan gerak, bentuk dan sumber energi dan energi alternatif, rupa bumi dan pengetahuannya, lingkungan, alam semesta, dan sumber daya alam iklim dan cuaca, rangka dan organ tubuh manusia dan hewan, makanan, rantai makanan dan keseimbangan ekosistem, perkembangbiakan makhluk hidup, penyesuaian diri makhluk hidup pada lingkungan, kesehatan dan system pernafasan manusia, perubahan dan sifat benda, hantaran panas, listrik dan magnet, tata surya, campuran dan larutan. d. Materi Pelajaran IPA Tabel 2.5 Kompetensi Inti Kompetensi Inti KI-1 KI-2 KI-3 KI-4 Menerima, menjalankan, dan menghargai



ajaran agama yang dianutnya. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

keluarga, teman, pendidik, dan tetangganya serta cinta tanah air. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual



dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak

Tabel 2.6 Kompetensi Dasar, Indikator dan Jenis Tagihan Kompetensi Dasar Indikator Jenis Tagihan 3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya 3.7.1 Mengidentifikasi pengertian sistem tata surya 3.7.2 Mengidentifikasi penyebab terjadinya siang dan malam 3.7.3 Mengidentifikasi karakteristik planet pada susunan tata surya Tes (Pilihan Ganda) 4.7 Membuat model sistem tata surya. 4.7.1 Membuat model tata surya 4.7.2 Menampilkan hasil karya model tata surya. Berdasarkan penjelasan KI, KD dan indikator diatas, dalam penelitian ini hanya fokus pada salah satu kompetensi dasar saja, yaitu menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut, maka diperlukan indikator sebagai berikut: 1) mengidentifikasi pengertian tata surya, 2) mengidentifikasi penyebab terjadinya siang dan malam. 3) mengidentifikasi karakteristik planet pada susunan tata surya. Dengan indikator tersebut, diharapkan siswa mampu menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya. Kriteria penilaian: Ketuntasan hasil belajar siswa diukur berdasarkan ketercapaian tujuan pembelajaran kognitif, saat mengerjakan soal posttest yang diberikan. Ketuntasan hasil belajar dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut. Ketuntasan = Jumlah siswa yang tuntas / Jumlah seluruh siswa x 100% Materi terkait Sistem Tata Surya: Sistem tata surya adalah kumpulan benda langit yang terdiri dari matahari dan semua yang mengelilinginya, tata surya terletak pada galaksi bima sakti. Galaksi adalah kumpulan dari bintang, bintang adalah benda langit memancarkan cahayanya sendiri. Anggota tata surya terdiri dari sebuah bintang yang di sebut Matahari dan semua objek yang terikat oleh gaya gravitasinya. Objek objek tersebut termasuk delapan planet dan satelitnya, asteroid, meteoroid, dan komet. Anggota dalam sistem tata surya meliputi matahari, planet(bumi, venus, mars, jupiter, saturnus, uranus, neptunus dan merkurius), satelit, asteroid, meteoroid, dan juga komet. Bumi berputar membutuhkan waktu 24 jam dimana siang 12 jam dan juga malam 12 jam. Terjadinya siang dan mala mini disebabkan oleh adanya rotasi bumi. Rotasi bumi merupakan perputaran bumi pada sumbunya sedangkan revolusi bumi merupakan peristiwa bergeraknya bumi mengelilingi matahari. Cara menentukan mengidentifikasi sistem tata surya: a. Membaca dengan seksama mengenai bacaan sistem tata surya b. Mengidentifikasi pengertian sistem tata surya dan juga penyebab terjadinya siang dan malam 4. Kemampuan Menjelaskan a. Pengertian Kemampuan Menjelaskan Dalam kamus bahasa indonesia, kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan).

Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan juga bisa disebut dengan kompetensi. Kata kompetensi berasal dari bahasa inggris "competence" yang berarti ability, power, authority, skill, knowledge, dan kecakapan, kemampuan serta wewenang. Jadi kata kompetensi dari kata competent yang berarti memiliki kemampuan dan keterampilan dalam bidangnya sehingga ia mempunyai kewenangan atau otoritas untuk melakukan sesuatu dalam batas ilmunya tersebut. Menjelaskan adalah mendeskripsikan secara lisan tentang suatu keadaan, fakta dan data sesuai dengan waktu dalam hukum- hukum yang berlaku. Menjelaskan merupakan suatu aspek yang harus dimiliki oleh guru, mengingat sebagian besar pembelajaran menuntut guru untuk memberikan penjelasan (Mulyasa, 2012:80). Penyampaian informasi yang terencana dengan baik dan disajikan dengan urutan yang cocok merupakan ciri utama kegiatan menjelaskan. Pemberian penjelasan merupakan aspek yang sangat penting dari kegiatan guru dalam berinteraksi dengan siswa di dalam kelas. Kemampuan menjelaskan dalam pembelajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang di organisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan yang satu dengan yang lainnya, misalnya sebab dan akibat (Ramayulis, 2013:283). Penyampaian informasi yang terencana dengan baik dan disajikan dengan urutan yang cocok merupakan ciri utama kegiatan menjelaskan. Pemberian penjelasan merupakan aspek yang sangat penting dari kegiatan guru dalam berinteraksi dengan siswa di dalam kelas. Kemampuan menjelaskan adalah pemberian informasi secara lisan yang di organisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan sebab akibat, antara generaliasasi dengan konsep, antara konsep dengan data, atau sebaliknya. Keberhasilan guru menjelaskan di tentukan oleh tingkat pemahaman yang di tentukan anak didik (Syaiful Bahri Djamarah, 2020:131). Pada haikatnya fungsi utama menjelaskan adalah sebagai alat komunikasi. Oleh karena itu kemampuan siswa untuk menjelaskan masalah atau teori kepada siswa harus terpenuhi. Selain memberikan pengalaman, juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir mengungkapkan gagasan, perasaan, persetujuan serta keinginan penyampaian informasi tentang suatu peristiwa dan kemampuan memperluas wawasan. 5. Karakteristik Siswa SD Anak-anak usia sekolah dasar, memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Mereka senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan peserta didik berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.



Masa sekolah dasar merupakan tahapan yang sangat mendasar dan penting bagi perkembangan siswa. Siswa sekolah dasar pada umumnya berkisar pada usia 6 sampai 12 tahun. Pada usia tersebut, siswa mulai berkembang dan mencari jati dirinya. Dalam berkembang dan menemukan jati dirinya, tiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Perkembangan pada siswa meliputi dua aspek yaitu fisik dan mental (Susanto, 2015: 73). Perkembangan mental meliputi aspek intelektual, bahasa, sosial, emosi, dan moral.

Secara terperinci, tahap perkembangan mental sesuai yang diutarakan Susanto (2015: 73-76) sebagai berikut. 1) Perkembangan Intelektual Pada usia sekolah dasar, siswa dapat mereaksi rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan berpikir seperti menulis, menghitung, dan sebagainya. 2) Perkembangan Bahasa Bagi siswa usia sekolah dasar, perkembangan bahasa minimal dapat menguasai tiga kategori yaitu dapat membuat kalimat yang lebih sempurna, dapat membuat kalimat majemuk, dan dapat menyusun atau pun mengajukan pertanyaan. 3) Perkembangan Sosial Siswa usia sekolah dasar mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri, bekerja sama, dan sikap peduli. 4) Perkembangan Emosi Perkembangan emosi pada siswa sekolah dasar sudah mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi tidak boleh sembarangan serta dapat menyadari pengungkapan emosi secara kasar yang tidak mudah diterima oleh masyarakat. 5) Perkembangan Moral Perkembangan moral pada siswa usia sekolah dasar sudah dapat mengikuti peraturan atau tuntutan dari orang tua dan lingkungan sosialnya. Pada dasarnya perkembangan siswa berbeda-beda sesuai dengan semakin bertambahnya usia. Siswa yang berada pada kelas I akan berbeda karakteristiknya dengan siswa kelas VI. Piaget (Desmita, 2014: 101) berpendapat bahwa perkembangan anak terdiri atas empat tahap, yaitu: 1) Tahap sensori-motorik (sejak lahir sampai usia 2 tahun) 2) Tahap praoperasional (usia 2 sampai 6 tahun) 3) Tahap operasional konkret (usia 7 sampai 11 tahun) 4) Tahap operasional formal (usia 11 sampai dewasa) Berdasarkan pendapat Piaget tersebut, siswa kelas VI termasuk ke dalam fase operasional konkret. Piaget mengemukakan pada tahap operasional Berdasarkan uraian tentang karakteristik perkembangan siswa, peneliti menyimpulkan bahwa pada umumnya siswa kelas VI berada pada usia 12 tahun sehingga termasuk dalam tahap operasional formal. Pada tahap ini, siswa sudah mulai memikirkan pengalaman konkret, dan memikirkan karakteristik sistem tata surya secara lebih abstrak, idealis dan logis. Pada tahap operasional formal, siswa dapat memecahkan persoalan itu walau problem ini hanya disajikan secara verbal. Selain memiliki kemampuan abstraksi, pemikir operasional formal juga memiliki kemampuan untuk melakukan idealisasi dan membayangkan kemungkinan kemungkinan. Pada tahap ini, anak mulai melakukan pemikiran spekulasi tentang kualitas ideal yang mereka inginkan dalam diri mereka dan diri orang lain. Konsep operasional formal juga menyatakan bahwa anak dapat mengembangkan hipotesis deduktif tentang cara untuk memecahkan problem dan mencapai kesimpulan secara sistematis. Dalam kegiatan belajar, siswa harus dibantu dan diarahkan untuk mengenali gaya belajar yang sesuai dengan dirinya sendiri agar hasil belajar bisa maksimal. Gaya belajar merupakan sebuah pendekatan yang menjelaskan bagaimana individu belajar atau cara yang ditempuh oleh masing-masing orang untuk berkonsentrasi pada proses, dan menguasai informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda. Gaya belajar bersifat individual bagi setiap orang, dan untuk membedakan orang yang satu dengan yang lain (Ghufron & Risnawita, 2014: 42). 1) Gaya Belajar Visual Pada gaya belajar ini, informasi yang dapat diperoleh siswa secara visual atau melalui indera penglihatan dapat berupa teks tulisan, huruf, angka, simbol, gambar, foto, diagram dan warna. Gaya belajar visual menitikberatkan pada ketajaman penglihatan, yaitu siswa harus melihat bukti-bukti nyata terlebih dahulu untuk kemudian bisa mempercayainya. Karakteristik gaya belajar visual suka membaca (menyukai/menikmati bacaan), suka menonton televisi, menonton film, menerka teka-teki atau mengisi TTS, lebih suka membaca daripada dibacakan. Untuk memahami suatu informasi, maka seseorang perlu membacanya secara langsung (Mulyati, 2015:60). 2) Gaya Belajar Auditori Pada gaya belajar auditorial, siswa memperoleh informasi dengan menggunakan indera pendengaran berupa ucapan, bahasa, nada musik, nada, irama, dialog internal, dan suara. Kelebihan gaya belajar ini adalah mudah mengingat nama orang, suka berbicara, tidak takut ketika harus berbicara di depan kelas, akan menonjol ketika terjadi diskusi di kelas dan berbicara dalam irama yang berpola. Kelemahannya yaitu kurang baik ketika membaca (membaca relatif pelan), kurang bisa mengingat ketika dibacakan tanpa suara, kurang baik ketika menulis karangan, sulit diam untuk waktu yang relatif lama, dan mudah terganggu oleh keributan (Palupijati, 2013: 4). 3) Gaya Belajar Kinestetik Kelebihan gaya belajar kinestetik yaitu siswa cenderung berpenampilan rapi, mempunyai kelebihan dalam bidang olahraga, menyukai pekerjaan di laboratorium, dan koordinasi antara mata dan tangan bagus. Dan kekurangannya; gelisah dan frustrasi bila harus duduk mendengarkan kuliah dalam jangka waktu yang lama, oleh karena itu mereka butuh istirahat (break) dalam waktu kuliah berlangsung, kemampuan kurang dalam mengeja atau spelling, menggunakan jari telunjuk ketika membaca, dan tidak dapat mengerti geografi, kecuali sudah berkali-kali datang ke tempat tersebut (Palupijati, dkk. 2013: 4) 6. Hasil Belajar Siswa Tugas utama siswa adalah belajar sedangkan aktivitas belajar akan mendatangkan



Plagiarism detected: 0.16%

—<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> +3 resources! —

id: 38

hasil belajar. Hasil belajar matematika merupakan faktor penting dalam pendidikan. Secara umum hasil belajar selalu dianggap sebagai perwujudann nilai yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah

melalui kegiatan belajar (Amir&Risnawati, 2015:5-6). Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat di ukur, seperti angka raport, atau angka dalam ijazah. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan pengetahuan dibidang lain, yang merupakan transfer belajar". Salah satu cara yang dapat dilakukan



Plagiarism detected: 0.1%

—<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> —

id: 39

untuk mengukur hasil belajar siswa adalah dengan melakukan tes hasil belajar. Tes hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana

keberhasilan siswa telah mengikuti pelajaran. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran dalam bentuk angka atau skor yang diperoleh dari penilaian atau tes yang dilaksanakan dalam proses yang sedang berlangsung (Dimiyati & Mudjiono, 2013: 4). Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang, yaitu faktor internal dan juga faktor eksternal. a. Faktor Internal 1) Faktor Jasmaniah Ada 2 faktor jasmani yang mempengaruhi belajar yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh. 2) Faktor Psikologis Ada tujuh faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor itu adalah intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. 3) Faktor Kelelahan Kelelahan itu mempengaruhi belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan. b. Faktor eksternal 1) Faktor Keluarga Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan. 2) Faktor Sekolah Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah (Slameto, 2015: 54) Dari penjelasan di atas,

untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu adanya peran dari berbagai pihak dan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu

media yang digunakan guru dalam mengajar. Guru perlu melakukan kreasi media pembelajaran yaitu bisa menggunakan multimedia interaktif untuk menunjang kegiatan pembelajaran. 7. Pembelajaran Sistem Tata Surya a. Pengertian Sistem Tata Surya Sistem tata surya adalah kumpulan benda langit yang terdiri dari matahari dan semua yang mengelilinginya, tata surya terletak pada galaksi bima sakti. Galaksi adalah kumpulan dari bintang, bintang adalah benda langit memancarkan cahayanya sendiri (Tantriadi, 2013:11). Anggota tata surya terdiri dari sebuah bintang yang di sebut Matahari dan semua objek yang terikat oleh gaya gravitasinya.

Objek objek tersebut termasuk delapan planet dan satelitnya, asteroid, meteoroid, dan komet. b. Anggota Sistem Tata Surya 1) Matahari Matahari adalah pusat dari tata surya. Matahari terbentuk sekitar 5 miliar tahun yang lalu dari awan raksasa, gas dan debu. Matahari merupakan bola gas pijar yang sangat panas, Suhu pada inti Matahari mencapai 15 juta kelvin. Diameter matahari adalah 864.000 mil (1,4 juta kilomtr). 30. Jarak matahari dengan bumi adalah sekitar 93 juta mil (150 juta km). Matahari memasok semua cahaya dan hampir semua panas bagi benda lainnya dalam tata surya. Tidak ada planet, satelit, komet, asteroid, yang mempunyai cahaya sendiri. 2) Planet Planet adalah benda langit yang tidak mengeluarkan panas atau cahaya. Cahaya yang tampak pada planet merupakan pantulan cahaya yang diterimanya dari Matahari. Planet bergerak mengelilingi matahari sesuai garis edar (orbit) nya. Planet-planet dalam tata surya dapat di kelompokkan berdasarkan orbitnya terhadap bumi. Planet-planet yang orbitnya berada di dalam orbit Bumi dinamakan planet dalam, seperti planet Merkurius dan Venus. Sedangkan Planet Mars, Yupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus, disebut planet luar karena orbitnya di luar orbit bumi. a) Bumi Planet Bumi merupakan planet ketiga terdekat dengan Matahari. Planet Bumi merupakan planet dimana manusia tinggal. Bumi adalah tempat tinggal bagi jutaan makhluk hidup, termasuk manusia. Bumi disebut juga sebagai planet biru dikarenakan sebagian besar permukaan bumi merupakan lautan. Bumi terbentuk sekitar 4,54 miliar tahun yang lalu, dan diperkirakan kehidupan muncul di permukaan sekitar 3,5 miliar tahun yang lalu. Saat ini Bumi merupakan satu-satunya tempat di alam semesta yang mempunyai kehidupan. Biosfer Bumi secara perlahan mengubah atmosfer dan kondisi fisik dasar lainnya, yang memungkinkan terjadinya perkembangbiakan organisme serta pembentukan lapisan ozon. Lapisan ozon dan medan magnet Bumi menghalangi radiasi surya yang berbahaya sehingga makhluk hidup mikroskopis dapat berkembang biak dengan aman di daratan b) Merkurius Merkurius merupakan planet terkecil dengan ukuran 27% dan diameternya hanya sebesar 4.879 km. Jarak planet Merkurius paling dekat dengan matahari hanya sekitar 57,9 juta km. Sehingga, suhu di planet Merkurius sangat panas. Pada siang hari, suhu planet ini mencapai 430°C sedangkan pada malam hari suhunya menurun drastis menjadi sangat dingin hingga -170°C. Merkurius berotasi sangat lambat (59,0 hari) sedangkan masa obritnya tergolong cepat yaitu berevolusi selama 88,0 hari. Planet Merkurius bisa di lihat dengan mata telanjang saat subuh dan magrib. c) Venus Planet kedua dan sering disebut Bintang Fajar atau Bintang Senja karena memancarkan sinar cahaya paling terang. Cahaya ini berasal dari cahaya Matahari yang dipantulkan. Venus terlihat lebih terang dibanding planet lain karena Venus memiliki atmosfer berupa awan putih. Atmosfir inilah yang memantulkan cahaya matahari sehingga terlihat berkilau oleh kita di bumi. Venus berotasi 243 hari dan masa orbitnya 225 hari.34 3) Bumi Planet bumi sudah berusia sekitar 4,6 miliar tahun. Jarak antara planet Bumi dengan Matahari yang menjadi pusat tata surya mencapai 149,6 juta km. Diameter planet bumi sepanjang 12.756 km, memiliki berat massa 59.760 miliar ton, dengan luas permukaan mencapai 510 juta . Sementara berat jenis planet Bumi mencapai 5.500 kg per . Bumi tersusun dari beberapa inti dalam bumi yang terdiri atas besi dan nikel beku yang mempunyai ketebalan hingga 1,370 km dengan suhu 4.500°C. Sementara inti luar yang meyelimuti bumi bersifat cair dengan ketebalan hingga 2.100 km, serta diselimuti pula oleh mantel silika setebal 2.800 km yang membentuk 83% isi bumi, yang diakhiri oleh kerak bumi setebal 85 km. d) Mars Planet Mars adalah planet ke empat dalam sistem tata surya planet mars disebut juga planet merah karena memang terlihat bercahaya merah dari Bumi. Warna merah tersebut disebabkan oleh karena permukaan planet Mars diselimuti debu merah karat. Ukuran Mars hannya separuh dari ukuran Bumi, tetapi Mars memiliki 2 satelit yaitu Phobos dan Deimos. Lama rotasi Mars adalah 25 jam dan masa orbitalnya adalah 687 hari. e) Jupiter Jupiter adalah planet terbesar di tata surya kita. Jupiter memiliki ukuran diameter 89.000 mil (143,000 kilometer). Jarak Jupiter dengan Matahari sekitar 483 juta mil (777 juta km). Atmosfer Jupiter terbuat dari hidrogen dan helium. Suhu rata-rata dibagian atas awan Jupiter adalah - °F. f) Saturnus Saturnus adalah pelanet ke enam dalam sistem tata surya. Planet ini berdiameter equator 120.536 km. Saturnus merupakan sebuah planet di dalam tata surya yang memiliki cincin sehingga disebut sebagai planet bercincin. Planet Saturnus berevolusi dalam waktu 29,46 tahun dan setiap 378 hari, sedangkan massa rotasi Saturnus sangat Singkat yakni hanya 10 jam 14 menit g) Uranus Uranus terdiri dari gas bukan tanah padat seperti bumi ini membuat keadaan di Uranus dingin dan beku suhu di permukaan berkisar antara 233°C sampai -213°C. Gas utama pada Uranus adalah Hidrogen kemudian diikuti Methane dan Helium. Masa orbital Uranus adalah 84 tahun. Waktu rotasi Uranus adalah jam. h) Neptunus Neptunus berupa bola gas raksasa yang sangat mirip dengan Uranus. Planet yang berjarak 4.500 juta km ini mempunyai diameter 49.500 km dan massanya 17,2 kali massa Bumi. Jika Neptunus adalah sebuah rongga kosong, maka dapat menampung 60 Bumi. Neptunus memerlukan waktu selama 17 jam 6 menit untuk satu kali rotasi. Waktu yang diperlukan untuk mengelilingi Matahari adalah 165 tahun Bumi. Neptunus masuk dalam kelompok planet besar. Seperti Uranus, Neptunus berbentuk sebuah cakram kehijau-hijauan yang tidak terlihat oleh mata telanjang.

Menggunakan teleskop, bentuk cakram tersebut dapat terlihat jelas. Neptunus merupakan planet yang sangat dingin dan tempat berangin dengan awan yang sangat menarik. Suhu di permukaan sekitar -190°C . Planet ini mempunyai kerapatan rata-rata $1,64\text{ g/cm}^3$. 3) Satelit Satelit adalah benda langit yang mengelilingi planet. Sambil beredar mengelilingi planet satelit juga berputar pada porosnya, Contohnya adalah Bulan. 39 Bulan adalah satu-satunya satelit alami Bumi, Bulan tidak mempunyai sumber cahaya sendiri cahaya Bulan sebenarnya berasal dari pantulan cahaya Matahari. Bulan terletak 238.000 mil ($383,500\text{ km}$) dari Bumi, memiliki suhu 225°F pada siang hari dan turun menjadi -243°F pada malam hari. Bulan membutuhkan waktu $27,3$ hari untuk memutar planet Bumi sebanyak satu kali dan berputar pada porosnya setiap $27,3$ hari sekali ukuran waktu Bumi. Diameter ukuran bulan yaitu 2159 mil (3475 km), ukuran bulan hanya seperempat ukuran Bumi. 4) Asteroid Asteroid adalah bongkahan batu dan logam yang mengorbit pada matahari. Asteroid diketahui sejak abad ke-19. Empat asteroid pertama yang diketahui adalah ceres dengan diameter 913 kilometer , pallas dengan diameter 523 kilometer , juno dengan diameter 234 kilometer dan vesta memiliki diameter 520 kilometer . Lintasan beberapa asteroid ada yang mendekati Bumi. Apabila asteroid ini tertarik oleh gaya tarik Bumi, maka di pastikan asteroid tersebut menghantam Bumi. Punahnya dinosaurus 65 juta tahun yang lalu diduga akibat hantaman asteroid. 5) Meteoroid Batuan kecil yang bergerak bebas di angkasa luar disebut meteoroid. Meteoroid bergerak bebas sehingga dapat menabrak bumi atau planet lain. Meteoroid yang masuk ke atmosfer bumi akan bergesekan dengan udara. Gesekan tersebut akan menghasilkan bunga api atau kilatan cahaya. Meteoroid dengan kilatan cahaya ini bergerak sangat cepat. Benda inilah yang sering disebut bintang jatuh atau meteor. Terkadang meteoroid habis terbakar di atmosfer sebelum mencapai permukaan bumi. Akan tetapi, ada juga pecahan atau meteoroid yang mencapai permukaan Bumi. Batuan tersebut biasa membentuk sebuah kawah yang di sebut kawah meteor. Meteoroid yang sampai di permukaan bumi di sebut meteorit. 6) Komet Komet ialah benda langit yang mengelilingi matahari dengan garis edar atau orbit yang berbentuk sangat lonjong. Komet terbentuk dari kumpulan debu dan gas yang membeku ketika posisinya terletak jauh dari Matahari. ketika berada dekat dengan matahari, sebgai bahan penyusun komet menguap membentuk kepala gas dan ekor sehingga komet sering disebut bintang berekor. Ekor komet tercipta ketika mendekati matahari, saat sebagian inti mencair menjadi gas. Gas tersebut tertiuap angin Matahari sehingga terlihat seperti asap yang mengepul kearah belakang kepala komet. B. Hasil Penelitian Terdahulu Kajian terdahulu membantu penelitian dalam memposisikan penelitian serta menunjukkan keaslian dari penelitian. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya. Dengan melakukan langkah ini, maka dapat dilihat sejauh mana keaslian dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. 1. Penelitian yang dilakukan oleh Fachrur Razi dengan judul "Pengembangan

Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Sains Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Materi Tata Surya Kelas VII Smp/Mts". Hasil penelitian ini membuktikan bahwa tingkat validitas produk multimedia interaktif berbasis literasi sains menggunakan macromedia flash 8 pada materi tata surya adalah sangat valid dengan rata-rata $82,77\%$ dari ahli media dan valid dengan rata-rata $77,33\%$ dari ahli materi. Sedangkan tingkat praktikalitas produk pengembangan multimedia interaktif berbasis literasi sains menggunakan macromedia flash 8 pada materi tata surya adalah sangat praktis dengan persentase $84,61\%$ dari penilaian guru dan penilaian dari peserta didik mendapatkan 50% sangat bagus dan 50% menyatakan bagus 2.

Hasil analisis rata-rata skor validasi media pembelajaran adalah $86,88\%$, sedangkan buku pedoman penggunaan media pembelajaran adalah $86,11\%$. 4. Penelitian oleh Miftah Audiha dengan judul



 Quotes detected: **0.09%**

id: **43**

"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Pekanbaru".

Produk akhir yang dihasilkan telah memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata dari penilaian ahli media 96% dan ahli materi 94,5%



Plagiarism detected: **0.25%**

—<https://eprints.umm.ac.id/35584/3/jiptumpp-g...> + 4 resources!

id: **44**

dalam kategori sangat baik dan sudah layak diujicobakan. Uji coba kelompok kecil diperoleh hasil persentase 100% dan untuk uji coba lapangan 100% dalam kategori sangat baik. Kemudian hasil respon guru di peroleh hasil dengan persentase 98,2% dalam kategori sangat baik. 5. Penelitian oleh Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi dengan judul

 Quotes detected: **0.06%**

id: **45**

"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku".

Pada penelitian ini Hasil yang diperoleh dari ahli materi I 98,33% dan ahli materi II 90% . Hasil yang diperoleh ahli media I 97,5% dan ahli media II 100% dengan kriteria

 Quotes detected: **0.01%**

id: **46**

"Sangat Layak Digunakan".

Hasil angket tanggapan siswa kelas II SDN Sidomulyo 98,73%, SDN 1 Babadan 98,88%, dan SDN Purworejo



Plagiarism detected: **0.09%**

—<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 3 resources!

id: **50**

media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis macromedia flash Penelitian Terdahulu Penelitian yang dilakukan oleh Fachrur Razi dengan judul

 Quotes detected: **0.08%**

id: **51**

"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Sains Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Materi Tata Surya Kelas VII Smp/Mts".



Plagiarism detected: **0.14%**

<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 5 resources!

id: **52**

mendapatkan skor 84%, kepraktisan pada aspek guru mendapatkan skor sebesar 89% 3. Penelitian yang dilakukan oleh Ruhban Maskur dengan judul

 Quotes detected: 0.06%

id: 42

"Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash Pada Materi Segitiga Kelas VII SMP".

100%. Hasil angket tanggapan guru kelas II SDN Sidomulyo 97,5%, SDN 1 Babadan 97,5% dan SDN Purworejo 100% dengan kriteria

Quotes detected: 0.01%

id: 47

"Sangat Layak Digunakan".

6. Penelitian yang dilakukan oleh Ongku Desix B. Harahap dengan judul

Quotes detected: 0.07%

id: 48

"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial".

Plagiarism detected: 0.07%

<https://digilibadmin-unismuh.ac.id/upload/10931...> + 3 resources!

id: 49

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: hasil validasi ahli materi secara keseluruhan menunjukkan bahwa media pembelajaran

dinyatakan sangat baik (96,47%); Hasil validasi desain secara keseluruhan pada kualifikasi sangat baik 91,81%, hasil validasi media berada pada kualifikasi sangat baik 90,00%, uji coba perorangan berada pada kriteria sangat baik 88,59%, uji coba kelompok berada pada kriteria sangat baik 91,75%, dan uji coba lapangan berada pada kriteria sangat baik 95,76%. Dari keenam penelitian tersebut, diketahui dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran macromedia flash memiliki hasil bahwa dapat membantu siswa untuk memahami materi yang dijelaskan. C. Kerangka Berpikir Rendahnya kemampuan menjelaskan sistem tata surya pada siswa kelas VI SD Negeri Juwet Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada kelas VI di SDN Juwet, diketahui beberapa permasalahan yakni siswa kurang tertarik dengan pelajaran sistem tata surya karena dianggap membosankan, siswa kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran. Sedangkan permasalahan lain terdapat pada guru yakni kirangnya inovasi guru dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dengan melihat kondisi tersebut, maka peneliti mempunyai solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang valid, praktis, efektif dan mampu meningkatkan kemampuan menjelaskan pada siswa. pemilihan media pembelajaran macromedia flash dirasa mampu untuk menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan kemampuan menjelaskan siswa terutama pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya. Teori yang Relevan Media adalah segala sesuatu yang dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa (Fatria, 2017:136). Macromedia flash banyak digunakan untuk membuat sebuah web agar menjadi SISWA 1. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran 2. Siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi GURU 1. Guru masih menggunakan media konvensional berupa poster yang ditempelkan di dinding 2. Guru msih belum menemukan media pembelajaran yang sesuai 3.

Guru belum pernah mengembangkan

Pada penelitian ini memiliki hasil bahwa dapat membantu siswa untuk Gambar 2.7 Kerangka Berpikir BAB III METODE PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan

Kemampuan Menjelaskan Sistem Tata Surya Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Juwet KEUNGGULAN 1. Menyajikan berbagai animasi planet serta benda luar angkasa lainnya 2. Dikombinasikan dengan berbagai warna yang menarik 3. Terdapat background untuk memacu antusias siswa dalam menyimak materi yang akan disampaikan 4. Terdapat kuis untuk mengukur pengetahuan siswa 5. Ketika siswa mengerjakan kuis tersebut akan muncul pernyataan apakah jawaban yang mereka pilih benar atau salah 6. Terdapat perolehan skor yang didapatkan oleh siswa ketika selesai menjawab kuis. HASIL Kemampuan menjelaskan materi sistem tata surya pada siswa kelas VI SD Negeri Juwet meningkat A. Model Pengembangan Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development.

Plagiarism detected: 0.05%

<https://repository.uir.ac.id/5518/1/136511197.p...> + 3 resources!

id: 53

Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan

suatu produk tertentu dan diuji keefektifannya (Sugiyono, 2017:297). Menurut Borg & Gall penelitian pengembangan adalah suatu kegiatan atau proses yang dilakukan dalam proses pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2017:298). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk

Plagiarism detected: 0.12%

<https://repository.uir.ac.id/5518/1/136511197.p...> + 2 resources!

id: 54

menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model

yang dikembangkan oleh ADDIE. Model ADDIE dikembangkan sebagai model pembelajaran yang inovatif karena memberikan proses belajar yang sistematis, efektif, dan efisien yang dikemas dalam langkah-langkah pembelajaran. Pada penelitian pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE menurut Sugiyono (2015: 38) terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena model ini sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Model ini disusun secara terprogram berdasarkan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya memecahkan permasalahan belajar yang terkait sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan (Tegeh&Kirna, 2013:27). Penggunaan Metode R&D sejalan dengan napa yang dikemukakan oleh para ahli dan R&D (Research and Development) merupakan metode yang tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian dan penelitian ini. B. Prosedur

Pengembangan Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE biasa digunakan dalam penelitian pengembangan karena memiliki tahapan-tahapan yang sistematis. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE menurut sebagai berikut : Gambar 3.1 Tahapan ADDIE Sumber : Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Tegeh dan Kirna, 2013) Adapun prosedur pengembangan ADDIE menurut Sugiyono (2015: 38) terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut :

1. Analysis (Analisis) Langkah analisis terdiri atas, dua tahap yaitu analisis permasalahan dan analisis kebutuhan. Tahap pertama yaitu analisis permasalahan dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan. Untuk mengetahui daya kebutuhan pengembangan media pembelajaran macromedia flash, dilakukan penelitian terdahulu dengan menganalisis need assessment kepada guru dan siswa
2. Design (Desain) Langkah kedua yang dilakukan yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi atau pokok bahasan yang akan dipelajari, selanjutnya penyusunan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa
3. Development (Pengembangan) Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran adalah:
 - 1) Melakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8. Pembuatan media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah.
 - 2) Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media, ahli materi.
 - 3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan



saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi. Kegiatan pada tahap ini dilakukan

untuk mengetahui produk yang dihasilkan layak atau tidak untuk dilanjutkan, sehingga dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk pembelajaran. Berikut penjelasan terkait dengan validitas produk : a. Ahli Media Ahli media



dalam penelitian ini merupakan dosen yang memiliki keahlian atau kemampuan dalam menguasai media pembelajaran. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang : 1) Berkompetensi dalam bidang media pembelajaran 2) Bersedia memberikan komentar dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. b. Ahli Materi Ahli materi merupakan dosen yang memiliki keahlian dalam menguasai materi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun kualifikasi ahli materi dalam penelitian pengembangan ini adalah

seseorang yang berkenan : 1) Menguasai bidang pelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh peneliti 2) Bersedia memberikan komentar dan saran terhadap isi materi pembelajaran dalam media yang dikembangkan. 4. Implementation (Implementasi) Langkah ini yaitu penggunaan media pembelajaran dengan dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik pada kemenarikan media pembelajaran. pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dan di buat sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan 5. Evaluation (Evaluasi) Berdasarkan tahapan implementasi, media pembelajaran perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan siswa yang diberikan selama tahap implementasi. Tujuannya ialah untuk memperbaiki



kekurangan yang ada pada produk sebagai media pembelajaran. Kekurangan yang ada pada media pembelajaran Macromedia Flash tersebut diperbaiki kembali untuk meningkatkan kelayakan dan kualitas pengembangan media pembelajaran. Setelah melakukan perbaikan pada tahap evaluasi, maka media pembelajaran Macromedia Flash

telah dikatakan layak sebagai media pembelajaran pada pembelajaran materi sistem tata surya. C. Lokasi dan Subjek Penelitian 1. Lokasi Penelitian Lokasi penelitian merupakan suatu tempat yang digunakan peneliti untuk memperoleh data. Lokasi dalam penelitian ini yaitu SD Negeri Juwet yang berada di Desa Juwet, Kec. Kunjang Kab. Kediri. Terdapat 2 SD yang dijadikan subjek dalam penelitian ini, yakni SD Negeri Juwet II untuk skala terbatas dan SD Negeri Juwet I untuk skala luas. Alasan pemilihan lokasi penelitian tersebut adalah : a. Mayoritas siswa dalam memahami susunan sistem tata surya masih tergolong rendah b. Adanya keterbukaan dari pihak sekolah, khususnya guru kelas VI terhadap penelitian yang akan dilaksanakan c. Belum adanya media pembelajaran berbasis multimedia yang digunakan oleh guru untuk menunjang kegiatan belajar mengajar 2. Waktu Penelitian Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2022/2023, Adapun jadwal penelitian menyesuaikan dengan jadwal pembelajaran di sekolah dasar. 3. Subjek Penelitian Subjek penelitian untuk diuji coba terbatas yaitu pada siswa kelas VI SDN Juwet I yang berjumlah 10 siswa. sedangkan subjek penelitian untuk uji luas yaitu menggunakan seluruh siswa kelas VI SDN Juwet II yang berjumlah 40 siswa. Pengambilan subjek uji luas ini digunakan untuk mengukur kepraktisan pengembangan



media pembelajaran macromedia flash pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya. D. Uji Coba Model/Produk 1. Desain Uji Coba a. Uji Coba Terbatas Desain uji coba media pembelajaran macromedia flash

sangatlah penting dilakukan untuk kualitas sumber belajar yang dihasilkan. Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan memberikan produk yang dikembangkan materi sistem tata surya kepada kelas uji coba. Uji cob aini dilakukan untuk mengujicobakan dan memperbaiki produk pengembangan media yang telah dibuat. Uji coba ini dilakukan dengan 12 siswa di kelas VI SDN Juwet I. b. Uji Coba Luas Uji coba luas dilakukan untuk mengujicobakan dan mengetahui hasil dari pengembangan media yang telah dibuat. Uji coba luas ini dilakukan dengan 40 siswa di kelas VI SDN Juwet II. 2. Subjek Uji Coba Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran berbasis macomedia flash dalam mata pelajaran IPA materi sistem tata surya menggunakan subjek siswa kelas VI SDN Juwet I dan siswa kelas VI SDN Juwet II. Tabel 3.1 Subjek Uji Coba No Nama Sekolah Jumlah Siswa 1. SDN Juwet I Kabupaten Kediri 12 siswa 2. SDN Juwet II Kabupaten Kediri 40 siswa E. Validasi Model/Produk Validasi merupakan kegiatan untuk menilai rancangan produk media yang dilakukan dengan melibatkan validator ahli materi dan validator ahli media yang terkait dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga validasi dapat digunakan untuk menyempurnakan media berbasis Macromedia Flash. Menurut Sugiyono, (2014: 414) menyatakan bahwa validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Validasi desain dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut. 1. Validasi ahli materi Langkah pertama yang dilakukan yaitu memvalidasi materi sistem tata surya dan RPP Kepada ahlinya. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data berupa penilaian, komentar, ataupun aran terhadap isi yang ada pada media pembelajaran macromedia flash pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya. Setelah ahli materi dan RPP pembelajaran memberikan penilaian, maka peneliti tau mana yang harus diperbaiki. 2. Validasi ahli media Setelah melakukan validasi kepada ahli materi, kemudian peneliti melakukan validasi kepada ahli media. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data berupa penilaian, komentar, ataupun saran terhadap bagian-bagian





Plagiarism detected: 0.11%

—<https://repository.uir.ac.id/5518/1/136511197.p...>—

id: 59

yang ada pada media pembelajaran macromedia flash pada pelajaran IPA. Ahli media memberikan penilaian, maka peneliti mengetahui apakah media pembelajaran yang dihasilkan

telah valid dan dapat di implementasikan kepada siswa di sekolah dasar atau belum. F. Instrumen Pengumpulan Data Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuisioner yang dibuat sendiri oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2014:92) menyatakan bahwa



Quotes detected: 0.08%

id: 60

"Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati".



Plagiarism detected: 0.12%

—<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...>—

id: 61

Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial. 1. Pengembangan Instrumen Dalam penelitian ini instrumen

pengumpulan data didapat dari hasil kevalidan produk, kepraktisan produk, dan keefektifan produk. Instrument data pada penelitian pengembangan macromedia flash ini sebagai berikut. Tabel 3.2 Instrumen Pengumpulan Data Aspek yang dinilai Instrumen Responden Kevalidan Produk Angket validasi ahli materi dan ahli media Dosen ahli materi dan ahli media Keefektifan produk Post test Siswa Kepraktisan produk

Angket respon siswa dan guru Siswa dan guru a. Angket validasi ahli materi Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

kevalidan media yang dikembangkan. Selain materi, validasi ini juga dilakukan pada RPP yang akan digunakan. Berikut ini kisi-kisi yang digunakan dalam angket validasi ahli materi. Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Media No Aspek Penilaian Indikator Skala Nilai 1 2 3 4 5 1. Tampilan Teks dapat terbaca dengan baik Tampilan layer media Pemilihan grafis background Ukuran teks dan jenis huruf Ilustrasi, warna, gambar pendukung Sajian animasi Sajian Video Daya dukung musik observasi Suara terdengar dengan jelas Urutan penyajian media Kejelasan uraian materi 2. Pemrograman Navigasi Penempatan dan penggunaan button Kemudahan penggunaan media b. Angket validasi ahli media Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Kevalidan media yang dikembangkan yaitu pada table sebagai berikut : Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Materi No Aspek Penilaian Indikator Skala Nilai 1 2 3 4 5 1. Pembelajaran Relevansi materi dengan silabus Ketepatan materi dengan kompetensi dasar dan indikator Runtutan penyajian materi Kejelasan struktur materi disajikan Ketepatan penggunaan bahasa Daya dukung program terhadap belajar 2. Isi Materi Materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa Materi dapat dipelajari Ketepatan contoh-contoh gambar yang diberikan untuk kejelasan materi Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas Media sesuai dengan kebenaran materi Materi mudah dimengerti Kedalaman materi yang disajikan Urutan penyajian materi dari pola umum ke khusus Jumlah Frekuensi Jumlah Skor Total Jumlah Skor Rata-Rata Kriteria c. Angket respon guru dan respon siswa Lembar angket guru



Plagiarism detected: 0.04%

—<https://repository.uir.ac.id/5518/1/136511197.p...>+ 2 resources!—

id: 63

digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Kelayakan media yang dikembangkan yaitu pada table sebagai berikut : Tabel 3.5 Lembar Angket Guru No Aspek Penilaian Indikator Skala Nilai 1 2 3 4 5 1. Kualitas Isi dan Tujuan Ketepatan tujuan pembelajaran Kesesuaian penjabaran materi dalam media dengan tujuan pembelajaran Kesesuaian isi materi dalam media dengan tujuan pembelajaran Kelengkapan dan kualitas multimedia sebagai bahan bantu belajar Dapat meningkatkan minat atau perhatian peserta didik untuk belajar 2. Kualitas Instruksional Kesesuaian dengan tingkat pengetahuan peserta didik Kesesuaian media dalam memberikan bantuan untuk belajar Kejelasan isi soal latihan atau kuis Kesetaraan pilihan jawaban pada soal Ketepatan respon koreksi kesalahan pada soal

Dapat memberikan dampak baik bagi peserta didik Dapat membawa dampak baik bagi pendidik dalam mengajar 3.
Kualitas Teknis Keterbacaan bentuk dan ukuran huruf Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda
Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan EYD Kalimatnya mudah dipahami Penggunaan bahasa yang baku
Kemenarikan aplikasi yang digunakan Jumlah Frekuensi Jumlah Skor Total Jumlah Skor Rata-Rata Kriteria d. Tes Metode
tes



yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan menjelaskan siswa pada materi sistem tata surya. Tes yang digunakan dalam penelitian ini

berupa soal pilihan ganda. Tes dilakukan secara



Plagiarism detected: 0.17%

<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 4 resources!

id: 65

pre test dan post test. Pre test digunakan untuk mengetahui pemahaman awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran macromedia flash, sedangkan post test digunakan untuk mengetahui sejauh mana pencapaian siswa setelah menggunakan media pembelajaran macromedia flash.

2. Validasi Instrumen Validasi instrument ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kevalidan produk media yang dikembangkan. Hal ini dilakukan dengan memberikan angket kepada



Plagiarism detected: 0.11%

<https://eprints.uny.ac.id/10336/>

id: 66

ahli materi, ahli media, respon guru, respon siswa, dan hasil post test. G. Teknik Analisis Data Teknik yang digunakan untuk menganalisis data

-data hasil penelitian adalah teknik yang digunakan



Plagiarism detected: 0.35%

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/art...>

id: 67

untuk mengolah data hasil penelitian yang berupa observasi pembelajaran saat menggunakan macromedia flash diolah dengan mendeskripsikan hasil observasi. Lembar validasi (penilaian) macromedia flash yang diserahkan kepada ahli materi dan ahli media diolah dengan menghitung hasil skor yang diperoleh. Hasil respon siswa diolah dengan menghitung angket perolehan. Soal evaluasi diolah dengan menghitung skor jawaban benar. Kevalidan diperoleh dengan menyerahkan lembar validasi kepada validator ahli materi dan ahli media. Untuk mengolah data hasil

validasi oleh validator menggunakan rumus sebagai berikut : $P_a = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ Keterangan : P_a = Persentase setiap aspek N = Jumlah skor pengumpulan data R = Jumlah tertinggi aspek Setelah masing-masing hasil uji validasi diketahui, dapat dilakukan perhitungan validitas gabungan dengan rumus sebagai berikut : $P = \frac{\sum P_a}{n} \times 100\%$ Keterangan : P = Persentase keseluruhan P_a = Persentase setiap aspek n = Jumlah aspek Kriteria hasil validasi sebagai berikut : Presentase Kriteria 84-100 Sangat Valid 68-83 Valid 52-67 Cukup Valid 36-51 Kurang Valid 20-35 Tidak Valid Kepraktisan diperoleh dari hasil respon guru terhadap macromedia flash. Untuk mengolah angket respon guru adalah sebagai berikut : $P_r = \frac{\sum n}{N} \times 100\%$ Keterangan : P_r = Persentase

Kepraktikan N = Jumlah Skor Perolehan n = Skor Maksimum Kriteria analisis kepraktisan adalah sebagai berikut

: Presentase (%) Kriteria Keterangan $75 \leq \leq 100$ Sangat Praktis Dapat digunakan tanpa revisi $50 \leq 75$ Praktis

Dapat digunakan dengan sedikit revisi $25 \leq 50$ Kurang Praktis Dapat digunakan dengan banyak revisi $1 \leq 25$ Tidak Praktis

Tidak dapat digunakan Keefektifan Macromedia Flash ini diperoleh dengan menghitung ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan instrument berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 10. 1 jawaban benar mendapatkan skor 10 dengan skor maksimal 100. Adapun rumus menghitung ketuntasan belajar individu adalah sebagai berikut : Nilai individu = Skor perolehan Skor maksimal $\times 100$ Kriteria : $0 \leq 70$ = Siswa tidak tuntas belajar $70 \leq \leq 100$ = Siswa tuntas belajar BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN A. Hasil Studi Pendahuluan 1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran



Plagiarism detected: 0.21%

<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 2 resources!

id: 68

multimedia interaktif berbasis macromedia flash untuk siswa kelas VI SD Negeri Canggü. Sebelum dilakukan penelitian, maka dilakukan studi pendahuluan terlebih dahulu untuk mengidentifikasi suatu permasalahan yang terdapat di sekolah dasar. Dari hasil studi lapangan, diperoleh ditemukan beberapa permasalahan hasil belajar siswa pada

materi sistem tata surya. Beberapa permasalahan yang sering terjadi ketika pembelajaran yaitu siswa tidak mendengarkan materi yang disampaikan, asyik mengobrol dengan temannya, meninggalkan tempat duduk tanpa izin, tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR), dan lain sebagainya. Dalam pembelajaran materi sistem tata surya, pembelajaran berpusat pada guru. Ketika mengajar sistem tata surya, guru masih menggunakan media poster (2 Dimensi). Hal ini bisa membuat siswa merasa bosan karena tidak ada variasi baru sebagai cara mudah guna memahami materi yang disampaikan. Apalagi bagi siswa sekolah dasar, mereka cenderung lebih menyukai hal-hal baru yang bisa menarik perhatiannya. Media poster hanya menampilkan persepsi indera mata dalam ukuran kecil dan juga terbatas, hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa saja. Dengan ukuran yang terbatas tersebut, tidak semua materi bisa tersampaikan. Hasil dari studi lapangan diatas dapat dijadikan sebagai dasar dalam mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis macromedia flash untuk menjelaskan sistem tata surya. Hal ini dilakukan agar bisa mengatasi berbagai kendala dan permasalahan yang dialami oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran ini, antusias siswa lebih meningkat, siswa tidak mudah bosan dan mampu melatih siswa dalam memahami materi sistem tata surya Guru bisa memanfaatkan media ini agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kreatif dan juga inovatif. 2. Intrepretasi Hasil Studi Pendahuluan Peneliti mengidentifikasi permasalahan di sekolah dasar dengan cara menyebarkan angket. Peneliti menyiapkan angket analisis kebutuhan (Need Assesment) untuk memperoleh data yang berkaitan dengan media yang akan dikembangkan. Terdapat 3 responden yaitu kepala sekolah, guru dan siswa. a.

Analisis Kebutuhan 1) Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah Dalam analisis kebutuhan kepala sekolah terdiri dari 3 aspek dan 18 indikator yaitu (1) Tanggapan Bapak/Ibu kepala sekolah tentang deskripsi media pembelajaran;

(2) Tanggapan Bapak/Ibu kepala sekolah tentang penggunaan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran; (3) Tanggapan Bapak/Ibu kepala sekolah tentang dukungan pengembangan media pada materi sistem tata surya. Kepala sekolah dapat menjawab pertanyaan dengan memilih salah satu dari 5 kategori skala nilai yakni tidak setuju, kurang setuju, cukup setuju, setuju, dan sangat setuju. Tabel 4.1 Bagian I Hasil Tanggapan Kepala Sekolah Tentang Deskripsi Media Pembelajaran No Pernyataan Skor KS KS 2 1 Media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima 5 4 2



Plagiarism detected: 0.14%

—<https://eprints.umm.ac.id/35584/3/jiptumpp-g...> + 2 resources!

id: 69

Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

5 5 3 Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan



Plagiarism detected: 0.19%

—<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTM...>

id: 70

dalam proses belajar mengajar. 5 5 4 Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam antara lain media pembelajaran audio, visual dan audio visual. 5 5 5 Penggunaan media mampu merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar

sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. 5 5 6 Dalam



Plagiarism detected: 0.15%

—<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 2 resources!

id: 71

proses pembelajaran di sekolah saya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, seperti gambar, peta, grafik, dan poster 4 5 7 Dalam proses pembelajaran di sekolah saya sudah menggunakan media pembelajaran yang lebih

menarik, seperti video interaktif. 3 2 Jumlah Skor 32 31 Skor Maksimal 35 35 Nilai 91,4% 88,5% Kriteria Sangat baik Sangat baik Pada bagian pertama berupa tanggapan tentang deskripsi media pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai yang didapatkan dari hasil angket adalah 32 dan 31 dari jumlah minimal 5 dan maksimal 35. Presentase nilai yang didapatkan yaitu dengan rentang nilai 85,01%-100% dengan kriteria sangat baik atau sudah menggunakan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kepala sekolah SD Negeri Canggü 2&3 memahami tentang deskripsi media pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar. Tabel 4.2 Bagian II Hasil Tanggapan

Kepala Sekolah Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Saat Pembelajaran No Pernyataan Skor KS 1 KS 2 1 Guru disekolah saya sudah menggunakan media pembelajaran ketika mengajar 3 4 2 Media pembelajaran yang digunakan di sekolah saya sekarang telah menggunakan objek tampilan berupa 2D atau 3D 3 3 3 Media pembelajaran yang digunakan di sekolah saya sekarang telah menggunakan aplikasi melalui laptop 1 2 4 Media pembelajaran yang digunakan di sekolah saya sekarang telah berkaitan dengan multimedia interaktif 1 1 5 Di sekolah sudah menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif melalui laptop untuk menjelaskan sistem tata surya 1 1 Jumlah skor 9 11 Skor Maksimal 25 25 Nilai 36% 44% Kriteria Tidak baik Tidak baik Pada bagian kedua berupa tanggapan tentang penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai yang didapatkan dari hasil angket adalah 9 dan 11 dari jumlah minimal 5 dan maksimal 25. Presentase nilai yang didapatkan yaitu dengan rentang nilai 01,00%-50,00% dengan kriteria tidak baik atau butuh pengembangan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kepala sekolah SD Negeri Canggü 2&3 belum sepenuhnya menerapkan media pembelajaran saat pembelajaran di sekolah dasar. Tabel 4.3 Bagian III Hasil

Tanggapan Kepala Sekolah Tentang Media Pembelajaran Yang Dibutuhkan Dalam Kemampuan Menjelaskan Sistem Tata Surya No Pernyataan Skor KS 1 KS 2 1 Menjelaskan adalah mendiskripsikan secara lisan tentang suatu keadaan, fakta dan data 5 5 2 Kemampuan menjelaskan mampu meningkatkan kemampuan berpikir mengungkapkan gagasan, perasaan, persetujuan serta keinginan penyampaian informasi tentang suatu peristiwa dan kemampuan memperluas wawasan. 5 5 3 Materi sistem tata surya merupakan materi yang menyajikan mengenai kumpulan benda langit yang terdiri dari matahari dan semua yang mengelilinginya, tata surya dan terletak pada galaksi bima sakti 5 5 4 Pembelajaran menggunakan media interaktif dapat menarik perhatian peserta didik karena memberikan tampilan berupa gambar yang dikombinasikan dengan suara 5 4 5 Media pembelajaran yang digunakan di sekolah saya sekarang belum menggunakan media



Plagiarism detected: 0.08%

—<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 3 resources!

id: 72

interaktif berbasis macromedia flash 4 5 6 Saya mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash

untuk materi sistem tata surya 4 5 Jumlah skor 28 29 Skor maksimal 30 30 Nilai 93,3% 96,7% Kriteria Sangat baik Sangat baik Pada bagian ketiga berupa tanggapan Bapak/Ibu sebagai Kepala Sekolah SD Negeri Canggü 2&3 tentang media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kemampuan menjelaskan sistem tata surya. Dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai yang didapatkan dari hasil angket adalah 28 dan 29 dari jumlah minimal 5 dan maksimal 30. Presentase nilai yang didapatkan yaitu dengan rentang nilai 85,01%-100% dengan kriteria sangat baik atau Sangat mendukung. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kepala sekolah SD Negeri Canggü 2&3 mendukung pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis macromedia flash di sekolah dasar. 2) Analisis Kebutuhan Guru Dalam analisis kebutuhan guru terdiri dari 3 aspek dan 23 indikator yaitu (1) Tanggapan Bapak/Ibu guru tentang deskripsi media pembelajaran; (2) Tanggapan Bapak/Ibu guru tentang penggunaan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran; (3) Tanggapan Bapak/Ibu guru tentang dukungan pengembangan media pada materi sistem tata surya. Kepala sekolah dapat menjawab pertanyaan dengan memilih salah satu dari 5 kategori skala nilai yakni tidak setuju, kurang setuju, cukup setuju, setuju, dan sangat setuju. Tabel 4.4 Bagian I Hasil Tanggapan Guru Tentang Deskripsi Media Pembelajaran No Pernyataan Skor Guru 1 Guru 2 1 Media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima 5 5 2



Plagiarism detected: 0.14%

—<https://eprints.umm.ac.id/35584/3/jiptumpp-g...> + 2 resources!

id: 73

Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

5 5 3 Media pembelajaran yang digunakan di sekolah saya sekarang telah menggunakan objek tampilan berupa 2D atau 3D 3 2 4



Plagiarism detected: 0.17%

—<https://btkp-diy.or.id/artikel/penggunaan-media-...> + 2 resources!

id: 74

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan suatu produk yang diberikan guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran 5 5 Penggunaan media mampu merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga

kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. 5 5 6 Penggunaan produk dalam sebuah media pembelajaran dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi dan juga minat belajar terkait materi yang diajarkan oleh guru 5 4 Jumlah skor 28 26 Skor maksimal 30 30 Nilai 93% 86,7% Kriteria Sangat baik Sangat baik Pada bagian pertama berupa tanggapan Bapak/Ibu Guru SD Negeri Canggung 2&3 tentang deskripsi media pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai yang didapatkan dari hasil angket adalah 28 dan 26 dari jumlah minimal 5 dan maksimal 30. Presentase nilai yang didapatkan yaitu dengan rentang nilai 85,01%-100% dengan kriteria sangat baik atau sudah menggunakan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru SD Negeri Canggung 2&3 memahami tentang deskripsi media pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar. Tabel 4.5 Bagian II Hasil Tanggapan Guru Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Saat Pembelajaran No Pernyataan Skor Guru 1 Guru 2 1 Saya dapat merencanakan pembuatan media pembelajaran melalui laptop 2 1 2 Saya selalu menggunakan media pembelajaran di setiap pertemuan 1 1 3 Saya menggunakan media pembelajaran namun tidak menggunakan teknologi seperti laptop atau komputer dalam pembuatan dan penggunaannya 5 4 4 Saya pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio (radio,tape recorder) 2 2 5 Saya pernah menggunakan media pembelajaran berbasis visual seperti poster 4 5 6 Saya pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio-visual (video pembelajaran yang ditampilkan di LCD Proyektor/Laptop) 1 1 7 Saya pernah menggunakan media pembelajaran



multimedia interaktif berbasis macromedia flash melalui Laptop 1 1 8 Saya dapat menggunakan alat teknologi seperti laptop atau komputer untuk membuat media pembelajaran 2 2 9 Saya dapat membuat media pembelajaran berbasis aplikasi 1 1 10 Saya pernah menggunakan media pembelajaran berbasis macromedia flash

dalam pembelajaran 1 1 Jumlah skor 20 19 Skor maksimal 50 50 Nilai 40% 38% Kriteria Tidak baik Tidak baik Pada bagian kedua berupa tanggapan Bapak/Ibu sebagai guru SD Negeri Canggung 2&3 tentang penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai yang didapatkan dari hasil angket adalah 20 dan 19 dari jumlah minimal 5 dan maksimal 50. Presentase nilai yang didapatkan yaitu dengan rentang nilai 01,00%-50,00% dengan kriteria tidak baik atau butuh pengembangan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru SD Negeri Canggung 2&3 belum sepenuhnya menerapkan media pembelajaran saat pembelajaran di sekolah dasar. Tabel 4.6 Bagian III Hasil Tanggapan Guru Tentang Media Pembelajaran Yang Dibutuhkan Dalam Kemampuan Menjelaskan Sistem Tata Surya No Pernyataan Skor Guru 1 Guru 2 1 Menjelaskan adalah mendiskripsikan secara lisan tentang suatu keadaan, fakta dan data 5 5 2 Kemampuan menjelaskan mampu meningkatkan kemampuan berpikir mengungkapkan gagasan, perasaan, persetujuan serta keinginan penyampaian informasi tentang suatu peristiwa dan kemampuan memperluas wawasan. 5 4 3 Materi sistem tata surya merupakan materi yang menyajikan mengenai kumpulan benda langit yang terdiri dari matahari dan semua yang mengelilinginya, tata surya dan terletak pada galaksi bima sakti 5 5 4 Pembelajaran menggunakan media interaktif dapat menarik perhatian peserta didik karena 4 4 memberikan tampilan berupa gambar yang dikombinasikan dengan suara 5 Media pembelajaran yang digunakan di sekolah saya sekarang belum menggunakan media



interaktif berbasis macromedia flash 5 5 6 Saya mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash

untuk materi sistem tata surya 5 5 Jumlah skor 29 28 Skor maksimal 30 30 Nilai 96,7% 93,3% Kriteria Sangat baik Sangat baik Pada bagian ketiga berupa tanggapan Bapak/Ibu guru SD Negeri Canggung 2&3 tentang media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kemampuan menjelaskan sistem tata surya. Dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai yang didapatkan dari hasil angket adalah 29 dan 28 dari jumlah minimal 5 dan maksimal 30. Presentase nilai yang didapatkan yaitu dengan rentang nilai 85,01%-100% dengan kriteria sangat baik atau sangat mendukung. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru SD Negeri Canggung 2&3 mendukung pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis macromedia flash di sekolah dasar. 3) Analisis Kebutuhan Siswa Dalam analisis kebutuhan guru terdiri dari 3 aspek dan 17 indikator yaitu (1) Tanggapan siswa tentang deskripsi media pembelajaran; (2) Tanggapan siswa tentang penggunaan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran; (3) Tanggapan siswa tentang dukungan pengembangan media pada materi sistem tata surya. Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan memilih salah satu dari 2 kategori yakni ya dan tidak. Tabel 4.7 Bagian I Hasil Tanggapan Siswa Tentang Deskripsi Media Pembelajaran No Pernyataan Skor 1 Media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima 20 2



Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

20 3 Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam antara lain media pembelajaran audio, visual dan audio visual. 19 4



Dengan menggunakan media pembelajaran mampu membantu guru dalam menyampaikan pesan - pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan kepada siswa. 20 5 Pembelajaran menggunakan media pembelajaran membuat saya lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. 19 6 Dalam proses pembelajaran Bapak/Ibu guru tidak hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku saja tetapi juga menggunakan media pembelajaran yang

bervariasi, seperti gambar dan poster. 17 Jumlah skor 115 Skor maksimal 120 Nilai 95,8% Kriteria Sangat baik Pada bagian pertama berupa tanggapan dari 20 siswa tentang deskripsi media pembelajaran di sekolah dasar.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai yang didapatkan dari hasil angket adalah 115 dari skor maksimal 120. Perolehan presentase skor yakni 95,8% dengan rentang nilai 85,01%-100,00%



dengan kriteria sangat baik atau sudah menggunakan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa sudah mengerti deskripsi tentang media pembelajaran di sekolah dasar. Tabel 4.8 Bagian II Hasil Tanggapan Kepala Sekolah Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Saat Pembelajaran No Pernyataan Skor 1 Pembelajaran menggunakan media pembelajaran sangat menyenangkan 20 2 Pembelajaran menggunakan media pembelajaran membuat saya lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran 20 3 Pembelajaran menggunakan media pembelajaran

membuat saya lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh Bapak/Ibu guru 20 4 Saat pembelajaran Bapak/Ibu guru pernah menggunakan media pembelajaran melalui laptop atau handphone 0 5 Saat pembelajaran Bapak/Ibu guru pernah mengenalkan pembelajaran melalui laptop 3 6 Bapak/Ibu guru selalu menggunakan media pembelajaran saat mengajar 1 Jumlah skor 64 Skor maksimal 120 Nilai 53,3% Kriteria Kurang baik Pada bagian kedua berupa tanggapan dari 20 siswa tentang deskripsi media pembelajaran di sekolah dasar. Dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai yang didapatkan dari hasil angket adalah 64 dari skor maksimal 120. Perolehan presentase skor yakni 53,3% dengan rentang nilai 50,00%-70,00% dengan kriteria kurang baik atau kurang menggunakan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru belum sepenuhnya menerapkan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif di sekolah dasar sehingga siswa masih kesulitan memahami materi dan merasa bosan dikelas. Tabel 4.6 Bagian III Hasil Tanggapan Siswa Tentang Media Pembelajaran Yang Dibutuhkan Dalam Kemampuan Menjelaskan Sistem Tata Surya No Pernyataan Skor 1 Kemampuan menjelaskan adalah kemampuan mendeskripsikan secara lisan tentang suatu keadaan, fakta dan data 20 2 Kemampuan menjelaskan mampu meningkatkan kemampuan berpikir mengungkapkan gagasan, perasaan, persetujuan serta keinginan penyampaian informasi tentang suatu peristiwa dan kemampuan memperluas wawasan 20 3 Materi sistem tata surya merupakan materi yang menyajikan mengenai kumpulan benda langit yang terdiri dari matahari 19 dan semua yang mengelilinginya, tata surya dan terletak pada galaksi bima sakti 4 Pembelajaran menggunakan media interaktif dapat menarik perhatian peserta didik karena memberikan tampilan berupa gambar yang dikombinasikan dengan suara 20 5 Penggunaan media pembelajaran seperti multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi sistem tata surya 20 Jumlah skor 99 Skor maksimal 100 Nilai 99% Kriteria Sangat baik Pada bagian ketiga berupa tanggapan dari 20 siswa tentang tanggapan siswa tentang media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kemampuan menjelaskan sistem tata surya di sekolah dasar. Dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai yang didapatkan dari hasil angket adalah 99 dari skor maksimal 100. Perolehan presentase skor yakni 99% dengan rentang nilai 85,01%-100,00% dengan kriteria kurang baik atau kurang menggunakan. Hal ini dapat disimpulkan siswa mendukung adanya pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis macromedia flash. b. Analisis Kinerja Media pembelajaran yang dikembangkan harus disesuaikan dengan memperhatikan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil need assessment dari tanggapan 20 siswa tentang desripsi media diperoleh presentase skor 95,8%, tanggapan tentang penggunaan media diperoleh presentase skor 53,3%, dan tanggapan tentang media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kemampuan menjelaskan sistem tata surya diperoleh skor 99%. Dapat disimpulkan bahwa di sekolah dasar belum sepenuhnya menerapkan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif sehingga siswa masih kesulitan memahami materi dan siswa mendukung adanya pengembangan media pembelajaran



multimedia interaktif berbasis macromedia flash untuk menunjang pembelajaran. Hasil dari tanggapan ini dijadikan acuan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran. 3. Desain Awal (draft) Model Setelah melalui tahap analisis, untuk mengembangkan media pembelajaran dilakukan tahap desain. Desain pengembangan multimedia interaktif berbasis macromedia flash ini, disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi yang harus dicapai oleh siswa. Berikut ini merupakan tahapan pengembangan multimedia interaktif berbasis macromedia flash.

a. Tahapan Pembuatan Media 1) Menentukan kompetensi dasar 3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota sistem tata surya. 2) Menentukan indikator 3.7.1 Menjelaskan pengertian sistem tata surya 3.7.2 Mengidentifikasi penyebab terjadinya siang dan malam 3.7.3 Menyebutkan karakteristik planet pada susunan sistem tata surya 3) Menentukan tujuan pembelajaran a) Setelah guru menjelaskan materi, siswa dapat menjelaskan pengertian sistem tata surya dengan benar. b) Setelah memperhatikan media pembelajaran



"Sistem Tata Surya",

siswa dapat mengidentifikasi penyebab terjadinya siang dan malam dengan benar. c) Setelah memperhatikan media pembelajaran



"Sistem Tata Surya",

siswa dapat menyebutkan karakteristik sistem tata surya dengan tepat. 4) Menentukan isi materi yang nantinya akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti membuat multimedia interaktif. Multimedia interaktif dibuat menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8 (program pengolah animasi). Tampilan multimedia yang dikembangkan yaitu menu pembuka (opening), menu utama, menu identitas materi (KD, indikator dan tujuan pembelajaran), menu materi, menu kuis, dan juga menu profil penulis. a) Menentukan background untuk halaman awal Gambar 4.1 background awal b) Menentukan background untuk menu home Gambar 4.2 Background Home Pada menu home ini terdapat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Materi, Kuis, Profil. Di bagian pojok kanan atas terdapat tombol Exit untuk keluar dari aplikasi, Restore Down untuk memperbesar atau memperkecil tampilan aplikasi, dan juga music yang bisa di on-off kan. c) Menentukan background untuk materi Gambar 4.3 Background Materi Pada background materi ini terdapat pilihan pengertian tata surya dan jenis planet. Jika di klik salah 1 icon pada salah satu planet, akan muncul penjelasan mengenai planet tersebut. Selain itu, ketika di klik play, maka akan muncul video mengenai perputaran planet dalam mengelilingi matahari. d) Menentukan kuis Gambar 4.5 Kuis Gambar 4.4 Kuis Di dalam kuis ini terdapat 10 soal. Setiap soal benar mendapatkan poin 10. Seperti gambar diatas misalnya menjawab benar 2 dan salah 8 jadi akan memperoleh skor 20. Jika ingin mencoba mengerjakan kembali bisa memilih tombol Coba Lagi.

B. Pengujian Model Terbatas 1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi Validasi dilakukan untuk menilai rancangan produk media yang dengan melibatkan validator ahli pembelajaran, ahli materi dan ahli media sehingga validasi dapat digunakan untuk menyempurnakan media berbasis macromedia flash. Dari proses validasi yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil sebagai berikut. a. Validasi Ahli Pembelajaran Validasi ini dilakukan oleh dosen ahli pembelajaran yaitu Bapak Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A. Adapun rekapitulasi dari validasi ahli pembelajaran sebagai berikut. Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Pembelajaran No Aspek Penilaian Indikator Skor 1 Kejelasan Kejelasan judul lembar 5 Kejelasan butir pertanyaan 4 Kejelasan petunjuk pengisian angket 4 2 Ketepatan Isi Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan 5 3 Relevansi Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian 4 Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai 4 4 Kevalidan Isi Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar 4 5 Ketepatan Bahasa Bahasa yang digunakan mudah dipahami 5 Bahasa yang digunakan efektif 5 Jumlah skor 39 Skor maksimal 45 Nilai 87% Kriteria Sangat valid Presentase skor yang didapatkan dari hasil validasi ahli pembelajaran adalah 87%, yang artinya instrumen dinyatakan sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Selain itu validator juga memberikan saran agar dapat digunakan untuk perbaikan. b. Validasi Ahli Materi Validasi ini dilakukan oleh dosen ahli pembelajaran yaitu Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Adapun rekapitulasi dari validasi ahli pembelajaran sebagai berikut. Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi No Aspek Penilaian Indikator Skor 1 Kesesuaian Materi Kesesuaian materi dengan KI dan KD 4 Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran 4 Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 4 Kelengkapan materi pembelajaran 4 Keruntutan materi 4 2 Latihan soal Soal-soal yang ada dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa dapat menguasai materi yang diharapkan 5 3 Keefektifan materi Materi yang ada pada media bersifat komunikatif sehingga dapat memperjelas yang dipelajari siswa 5 Kevalidan Isi Materi yang ada dalam media mampu membantu siswa 5 Materi yang ada pada media menarik, sehingga mampu menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran 5 Jumlah skor 40 Skor maksimal 45 Nilai 89% Kriteria Sangat valid Presentase skor yang didapatkan dari hasil validasi ahli pembelajaran adalah 89%, yang artinya materi pada media pembelajaran dinyatakan sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Selain itu validator juga memberikan saran agar dapat digunakan untuk perbaikan.

Komentar dan saran dari validator materi sebagai berikut. Gambar 4.5 Komentar dan Saran Ahli Materi c. Validasi Ahli Media Validasi ini dilakukan oleh dosen ahli pembelajaran yaitu Bapak Dr. Dhian Dwi Nur Wenda. Adapun rekapitulasi dari validasi ahli media sebagai berikut. Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media No Aspek Penilaian Indikator Skor 1 Tampilan Teks dapat terbaca dengan baik 5 Tampilan layer media 4 Pemilihan grafis background 4 Ukuran teks dan jenis huruf 5 Ilustrasi, warna, gambar pendukung 5 Sajian animasi 4 Sajian video 4 Daya dukung musik observasi 4 Suara terdengar dengan jelas 4 Urutan penyajian media 5 Kejelasan uraian materi 5 2 Pemrograman Navigasi 5 Penempatan dan penggunaan button 4 Kemudahan penggunaan media 5 Jumlah skor 63 Skor maksimal 70 Nilai 90% Kriteria Sangat valid Presentase skor yang didapatkan dari hasil validasi ahli pembelajaran adalah 90%, yang artinya media pembelajaran dinyatakan sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Selain itu validator juga memberikan saran agar dapat digunakan untuk perbaikan. Komentar dan saran dari validator materi sebagai berikut. Gambar 4.6 Komentar dan Saran Ahli Media Setelah dilakukan revisi Gambar 4.7 Komentar Ahli Media 2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas) Ketika produk macromedia flash sudah dalam kategori valid, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba terbatas. Subjek uji coba terbatas berjumlah 10 siswa dari SD Negeri Canggung 3 yang dipilih secara acak. Tujuan melakukan uji terbatas ini adalah untuk mengetahui kepraktisan dan juga keefektifan media pembelajaran



Plagiarism detected: 0.14%

—<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 2 resources!

id: 83

multimedia interaktif berbasis macromedia flash untuk siswa kelas VI. Adapun tahapan yang dilakukan pada uji coba terbatas yakni diawali dengan siswa mengerjakan soal pre-test. Pre-test dilakukan untuk mengetahui

kemampuan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran. Setelah selesai mengerjakan pre-test, siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media macromedia flash. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami. Kemudian siswa mencoba untuk mengerjakan beberapa kuis yang ada di media. Ketika sudah selesai mengerjakan kuis, siswa mengerjakan soal post-test yang berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Post test dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media macromedia flash. Dalam uji terbatas, akan diperoleh data nilai hasil



Plagiarism detected: 0.28%

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/artic...>

id: 84

pre-test dan post test siswa setelah selesai mengerjakan soal evaluasi. Selain itu, siswa dan guru juga akan mengisi angket kepraktisan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang digunakan memiliki kriteria praktis atau tidak. a. Keefektifan (Pre-test dan Post-test) Hasil dari pre-test dan post-test siswa akan dianalisis apakah ada perbedaan ketika melakukan pembelajaran sebelum menggunakan media dan

sesudah



Plagiarism detected: 0.19%

<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10931...> + 3 resources!

id: 85

menggunakan media pembelajaran macromedia flash. Apabila rata-rata nilai post-test diatas 70, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan macromedia flash efektif untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya. Sedangkan apabila rata-rata nilai post-test dibawah 70 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan

macromedia flash tidak efektif untuk memingkatkan kemampuan menjelaskan materi sistem tata surya. Berikut ini data hasil pre-test dan post-test siswa. Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Pre-test dan Post-test Skala Terbatas SD

Negeri Canggü 3 No Pre-test Post-test 1 65 95 2 70 95 3 50 80 4 55 80 5 70 90 6 60 80 7 60 90 8 60 85 9 55 85 10 60 85
Jumlah 605 865 Rata-rata 60,5 86,5 Kriteria Kurang efektif Sangat efektif Dari hasil post-test diperoleh nilai rata-rata
86,5 yang menunjukkan bahwa dalam rentang nilai 85%-100% termasuk dalam kriteria sangat efektif. Sehingga dapat
ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan macromedia flash untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan
sistem tata surya sangat efektif. b. Kepraktisan (Respon Guru dan Respon Siswa) Kepraktisan diperoleh dari hasil guru
dan siswa mengisi angket kepraktisan setelah selesai melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. 1)
Respon Guru Uji kepraktisan dilakukan oleh Siti
Sholikhah, S.Pd. Berikut ini merupakan hasil dari angket kepraktisan yang telah diberikan kepada guru. Tabel 4.13 Hasil
Uji Kepraktisan Guru No Aspek Indikator Skor 1. Kualitas Isi dan Tujuan Ketepatan tujuan pembelajaran 5 Kesesuaian
penjabaran materi dalam media dengan tujuan pembelajaran 4 Kesesuaian isi materi dalam media dengan tujuan
pembelajaran 5 Kelengkapan dan kualitas multimedia sebagai bahan bantu belajar 5 Dapat meningkatkan minat atau
perhatian peserta didik untuk belajar 5 2. Kualitas Instruksional Kesesuaian dengan tingkat pengetahuan peserta didik 4
Kesesuaian media dalam memberikan bantuan untuk belajar 5 Kejelasan isi soal latihan atau kuis 5 Kesetaraan pilihan
jawaban pada soal 5 Ketepatan respon koreksi kesalahan pada soal 5 Dapat memberikan dampak baik bagi peserta
didik 5 Dapat membawa dampak baik bagi pendidik dalam mengajar 5 Jumlah skor 58 Skor maksimal 60 Nilai 96,7%
Kriteria Sangat praktis Dari hasil respon guru diperoleh presentase skor 96,7% yang menunjukkan bahwa dalam rentang
nilai 85,00%-100,00% termasuk dalam kriteria sangat praktis atau dapat langsung digunakan. Sehingga dapat ditarik
kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan macromedia flash untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan
sistem tata surya sangat praktis. 2) Respon Siswa Selain guru, siswa juga menguji kepraktisan media pembelajaran. Uji
kepraktisan dilakukan oleh siswa kelas VI yang berjumlah 10 siswa Berikut ini merupakan hasil dari angket kepraktisan
yang telah diberikan kepada siswa. Tabel 4.14 Hasil Uji Kepraktisan Siswa No Aspek Indikator Skor 1 Keefektifan media
Apakah belajar menggunakan media multimedia interaktif sangat menyenangkan? 10
Apakah media multimedia interaktif sangat mudah digunakan? 8 Apakah media multimedia interaktif menarik? 10
Apakah media multimedia interaktif membantu kamu dalam memahami pelajaran? 10 2 Latihan soal Apakah petunjuk
dalam media multimedia interaktif mudah dipahami? 9 Apakah soal latihan yang diberikan mudah dipahami? 9 3 Materi
dalam media Apakah materi dalam media multimedia interaktif mudah dipahami? 10
Apakah menggunakan media multimedia interaktif meningkatkan kemampuan dalam menjelaskan sistem tata surya?
10 Apakah menggunakan multimedia interaktif membuatmu tidak bosan saat belajar? 10 Apakah materi yang disajikan
bermanfaat? 10 Jumlah Skor 96 Skor maksimal 100 Nilai 96% Kriteria Sangat efektif Dari hasil respon guru diperoleh
presentase skor 96% yang menunjukkan bahwa dalam rentang nilai 85,00%-100,00% termasuk dalam kriteria sangat
praktis atau dapat langsung digunakan. . 3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas Uji coba skala terbatas ini dilakukan di
SD Negeri Canggü 3 secara offline atau tatap muka dengan 10 siswa. Uji coba dengan 10 siswa sesuai dengan ketentuan
perijinan yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Langkah pertama yang dilakukan adalah siswa mengerjakan soal pre-test
telebih dahulu. Selesai mengerjakan pre-test, dilanjutkan melakukan



kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis macromedia flash.

Setelah itu siswa diberi soal posttest. Sehingga, dari kedua hasil nilai evaluasi itu maka akan dianalisis keefektifannya. C. Pengujian Model Perluasan 1. Deskripsi Uji Coba Luas Setelah dilakukan uji coba terbatas, tahap selanjutnya dilakukan uji coba skala luas. Ketika produk macromedia flash sudah dalam kategori valid, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba luas. Subjek uji coba terbatas berjumlah 33 siswa dari SD Negeri Canggü 2 yang dipilih. Tujuan melakukan uji luas ini adalah untuk mengetahui kepraktisan dan juga keefektifan media pembelajaran



multimedia interaktif berbasis macromedia flash untuk siswa kelas VI. Adapun tahapan yang dilakukan pada uji coba luas yakni diawali dengan siswa mengerjakan soal pre-test. Pre-test dilakukan untuk mengetahui

kemampuan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran. Setelah selesai mengerjakan pre-test, siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media macromedia flash. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami. Kemudian siswa mencoba untuk mengerjakan beberapa kuis yang ada di media. Ketika sudah selesai mengerjakan kuis, siswa mengerjakan soal post-test yang berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Untuk pilihan ganda terdiri dari 5 soal dan uraian terdiri dari 5 soal. Post test dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media macromedia flash. 2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas Dalam uji luas, akan diperoleh data nilai hasil



pre-test dan post test untuk menguji keefektifan media serta respon guru dan respon siswa untuk menguji kepraktisan dari media yang digunakan. a. Keefektifan (Pre-test dan Post-test) Hasil dari pre-test dan post-test siswa akan dianalisis apakah ada perbedaan ketika melakukan pembelajaran sebelum menggunakan media dan

sesudah



menggunakan media pembelajaran macromedia flash. Apabila rata-rata nilai post-test diatas 70, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan macromedia flash efektif untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya. Sedangkan apabila rata-rata nilai post-test dibawah 70 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan

macromedia flash tidak efektif untuk memingkatkan kemampuan menjelaskan materi sistem tata surya. Berikut ini data hasil pre-test dan post-test siswa. Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Pre-test dan Post-test Skala Luas SD

Negeri Canggü 2 No Pre-test Post-test 1 60 85 2 70 90 3 60 85 4 65 75 5 60 80 6 75 100 7 65 90 8 70 95 9 65 85 10 65 90 11 45 80 12 60 85 13 60 80 14 65 90 15 75 90 16 50 80 17 65 95 18 60 80 19 55 85 20 50 75 21 70 95 22 60 90 23 55 85 24 55 80 25 60 85 26 65 90 27 55 90 28 70 95 29 45 80 30 60 95 31 70 85 32 80 90 33 60 85



diperoleh nilai rata-rata 61,9 sedangkan dari hasil post-test diperoleh nilai rata-rata

86,6. Dalam hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara hasil pre-test dan post-test yang dilakukan oleh siswa. Rata-rata hasil post-test diperoleh rentang nilai 85%-100% yang termasuk dalam kriteria sangat efektif. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan macromedia flash untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya sangat efektif. b. Kepraktisan (Respon Guru dan Respon Siswa) Kepraktisan diperoleh dari hasil guru dan siswa mengisi angket kepraktisan. Setelah selesai melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran macromedia flash, guru dan siswa akan mengisi angket untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan praktis atau tidak. 1) Respon Guru Uji kepraktisan dilakukan oleh Ibu Nur Arima, S.Pd selaku guru wali kelas VI. Berikut ini merupakan hasil dari angket kepraktisan yang telah diberikan kepada guru. Tabel 4.13 Hasil Uji Kepraktisan Guru No Aspek Indikator Skor 1. Kualitas Isi dan Tujuan Ketepatan tujuan pembelajaran 5 Kesesuaian penjabaran materi dalam media dengan tujuan pembelajaran 5 Kesesuaian isi materi dalam media dengan tujuan pembelajaran 4 Kelengkapan dan kualitas multimedia sebagai bahan bantu belajar 5 Dapat meningkatkan minat atau perhatian peserta didik untuk belajar 5 2. Kualitas Instruksional Kesesuaian dengan tingkat pengetahuan peserta didik 5 Kesesuaian media dalam memberikan bantuan untuk belajar 5 Kejelasan isi soal latihan atau kuis 5 Kesetaraan pilihan jawaban pada soal 5 Ketepatan respon koreksi kesalahan pada soal 5 Dapat memberikan dampak baik bagi peserta didik 5 Dapat membawa dampak baik bagi pendidik dalam mengajar 5 Jumlah skor 59 Skor maksimal 60 Nilai 98,3% Kriteria Sangat praktis Dari hasil respon guru diperoleh presentase skor 98,3% yang menunjukkan bahwa dalam rentang nilai 85,00%-100,00% termasuk dalam kriteria sangat praktis atau dapat langsung digunakan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan macromedia flash untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya sangat praktis. 2) Respon Siswa Selain guru, siswa juga menguji kepraktisan media pembelajaran. Uji kepraktisan dilakukan oleh siswa kelas VI yang berjumlah 34 siswa Berikut ini merupakan hasil dari angket kepraktisan yang telah diberikan kepada siswa. Tabel 4.14 Hasil Uji Kepraktisan Siswa No Aspek Indikator Skor 1 Keefektifan media Apakah belajar menggunakan media multimedia interaktif sangat menyenangkan? 34 Apakah media multimedia interaktif sangat mudah digunakan? 34 Apakah media multimedia interaktif menarik? 34 Apakah media multimedia interaktif membantu kamu dalam memahami pelajaran? 30 2 Latihan soal Apakah petunjuk dalam media multimedia interaktif mudah dipahami? 33 Apakah soal latihan yang diberikan mudah dipahami? 32 3 Materi dalam media Apakah materi dalam media multimedia interaktif mudah dipahami? 34 Apakah menggunakan media multimedia interaktif meningkatkan kemampuan dalam menjelaskan sistem tata surya? 34 Apakah menggunakan multimedia interaktif membuatmu tidak bosan saat belajar? 34 Apakah materi yang disajikan bermanfaat? 34 Jumlah Skor 333 Skor maksimal 340 Nilai 97,9% Kriteria Sangat praktis Dari hasil respon guru diperoleh presentase skor 97,9% yang menunjukkan bahwa dalam rentang nilai 85,00%-100,00% termasuk dalam kriteria sangat praktis atau dapat langsung digunakan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan macromedia flash untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya sangat praktis. 3. Model Hipotetik Uji coba skala luas ini dilakukan di SD Negeri Canggü 2 secara offline atau tatap muka dengan 34 siswa. Uji coba dengan 34 siswa sesuai dengan ketentuan perizinan yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Langkah pertama yang dilakukan adalah siswa mengerjakan soal pre-test terlebih dahulu. Selesai mengerjakan pre-test, dilanjutkan melakukan



kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis macromedia flash. Setelah itu siswa diberi soal post-test. Sehingga, dari kedua hasil nilai evaluasi itu maka akan dianalisis keefektifannya. D. Validasi Media Macromedia Flash 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi Hasil uji validasi dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahapan yang pertama adalah memvalidasi multimedia interaktif berbasis macromedia flash yang dilakukan oleh 3 validator yaitu validator pembelajaran, validator materi, dan validator media. a. Validasi

Ahli Pembelajaran Langkah pertama yang dilakukan sebelum multimedia interaktif di uji cobakan di SD Negeri Canggung adalah memvalidasi media tersebut kepada dosen ahli pembelajaran terlebih dahulu agar validator dapat memberikan penilaian terhadap instrument-instrumen yang akan diserahkan kepada validator materi dan validator media. Validator diminta untuk mengisi lembar validasi dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom angket yang sudah disediakan. Hasil dari validasi adalah 87% yang artinya media multimedia interaktif yang sudah dikembangkan oleh peneliti sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Selain memberikan penilaian validator juga memberikan saran dan masukan kepada peneliti agar multimedia interaktif dapat diperbaiki. Dari masukan dan saran yang diberikan maka media multimedia interaktif akan dilakukan revisi. b. Validasi Ahli Materi Setelah di validasi oleh ahli materi, dilakukan validasi kepada ahli materi. Validator diminta untuk mengisi lembar validasi dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom angket yang sudah disediakan. Hasil dari validasi adalah 89% yang artinya media multimedia interaktif yang sudah dikembangkan oleh peneliti sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Selain memberikan penilaian validator juga memberikan saran dan masukan kepada peneliti agar multimedia interaktif dapat diperbaiki. Dari masukan dan saran yang diberikan maka media multimedia interaktif akan dilakukan revisi. c. Validasi Ahli Media Setelah di validasi oleh ahli media, dilakukan validasi kepada ahli materi. Validator diminta untuk mengisi lembar validasi dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom angket yang sudah disediakan. Hasil dari validasi adalah 90% yang artinya media multimedia interaktif yang sudah dikembangkan oleh peneliti sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Selain memberikan penilaian validator juga memberikan saran dan masukan kepada peneliti agar multimedia interaktif dapat diperbaiki. Dari masukan dan saran yang diberikan maka media multimedia interaktif akan dilakukan revisi. 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi Uji validasi media multimedia interaktif berbasis macrmedia flash yang dilakukan melalui beberapa tahapan untuk memperoleh hasil bahwa produk media multimedia interaktif yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Dengan melakukan uji validasi maka akan diperoleh kritikan dan saran, sehingga kelayakan media dapat diketahui dan dilakukan perbaikan agar menjadi lebih baik dan menarik. Adapun saran dan kritikan oleh validator materi yaitu materi yang ada di dalam media harus sesuai dengan materi yang ada di handout. Sedangkan saran dan kritikan oleh validator media yaitu menambahkan halaman sampul, memindahkan tombol kembali ke bagian kanan bawah, dan penejlasan mengenai planet dibagian kiri sedangkan gambar planet di bagian kanan. Dari saran dan kritikan yang dilakukan oleh validator ini maka media multimedia interaktif dapat diperbaiki dan disempurnakan sehingga layak digunakan untuk siswa. 3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model a. Kevalidan Multimedia interaktif berbasis macromedia flash yang dikembangkan sudah divalidasi oleh para ahli yang meliputi ahli pembelajaran, ahli RPP, ahli materi dan ahli media. Adapun peroleh skor yang diperoleh yakni 87% untuk ahli pembelajaran, 89%





untuk ahli materi, 90% untuk ahli media dan 87% untuk ahli RPP Pembelajaran. Dari keempat hasil ini maka dapat disimpulkan bahwa

media multimedia interaktif ini bisa dikatakan sangat valid. Kriteria kevalidan yaitu 85,01% - 100,00% (sangat valid). Hasil dari penjumlahan presentase semua hasil validasi ahli pembelajaran, ahli materi, ahli media dan ahli RPP kemudian dibagi 4 (empat) dengan hasil 88,25%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa presentase menunjukkan 85,01% - 100% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. b. Keefektifan Keefektifan media multimedia interaktif berbasis macromedia flash diperoleh dari hasil data Pre-test dan Posttest yang telah diberikan oleh peneliti kepada siswa. Dari hasil pre-test dan post-test pada skala terbatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai pre-test siswa adalah 60,5 dan hasil post-test siswa adalah 86,5. Sedangkan hasil pre-test dan posttest pada skala luas diketahui bahwa rata-rata nilai pre-test adalah 61,9 dan hasil post-test adalah 86,6. Dari kedua post-test tersebut kemudian dijumlahkan dan dibagi dua dan mendapatkan hasil rata-rata akhir adalah 86,5% dan masuk dalam kategori sangat efektif. Dan dapat diartikan bahwa nilai yang diperoleh telah memenuhi (KKM) kriteria ketuntasan dalam belajar minimal 75. Dari sini maka media dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya. Selain itu, pada penelitian ini juga menggunakan uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui hasil yang diperoleh berdistribusi normal dan bersifat homogen atau tidak, serta peneliti melakukan uji-T untuk mengetahui apakah hasil dari pretest dan posttest terdapat perbedaan atau tidak. Menurut Priyanto (2012:144) uji normalitas digunakan untuk mengetahui regresi yang dihasilkan dari sebuah data terdistribusi secara normal atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah subjek penelitian mempunyai varian yang homogen atau tidak. 1) Uji normalitas Hasil uji normalitas pada penelitian ditunjukkan dalam tabel di bawah ini. a) Uji Coba Skala Terbatas Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnova Shapiro-Wilk Statistic df Sig. Statistic df Sig. PreTest .231 10 .139 .924 10 .392 PostTest .202 10 .200* .878 10 .124 *. This is a lower bound of the true significance. a. Lilliefors Significance Correction Didapatkan nilai Sig. pada Pre-test dengan Nilai Sig. sebesar 0,392 dan Post-test dengan Sig. sebesar 0,124.

Semua data diatas 0,05 maka data berdistribusi normal. b) Uji Coba Skala Luas Tests of Normality KolmogorovSmirnova Shapiro-Wilk Statistic df Sig. Statistic df Sig. Pre Test .163 33 .027 .961 33 .279 Post Test .159 33

.034 .941 33 .072 a. Lilliefors Significance Correction Didapatkan nilai Sig. pada Pre-test dengan Nilai Sig.

Sebesar 0,279 dan Post-test dengan Sig. sebesar 0,72. Semua data diatas 0,05 maka data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas Hasil uji homogenitas pada penelitian ditunjukkan dalam tabel di bawah ini. a) Uji Coba Skala Terbatas Tests of Homogeneity of Variances

Median and with adjusted df .850 3 4.000 .535 Based on trimmed mean

1.113 3 6 .415 Didapatkan nilai Sig. Based on Mean adalah sebesar 0,412. Karena nilai Sig. 0,412 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varians data Hasil Ujicoba pretest dan posttest Skala Terbatas adalah Homogen b) Uji Coba Skala Luas Tests of Homogeneity of Variances



Levene Statistic df1 df2 Sig. Pre Test Based on Mean 1.332 4 27 .284 Based on Median .906 4 27 .475 Based on Median and with adjusted df .906 4 22.052 .478 Based on trimmed mean

1.348 4 27 .278 Didapatkan nilai Sig. Based on Mean adalah sebesar 0,284. Karena nilai Sig. 0,284 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varians data Hasil Ujicoba pretest dan posttest Skala Terbatas adalah Homogen 3) Uji

T Hasil uji t pada penelitian ditunjukkan dalam tabel di bawah ini. a) Uji Coba Skala Terbatas



Paired Samples Statistics Mean N Std. Deviation Std. Error Mean Pair 1

PreTest 60.50 10 6.433 2.034 PostTest 86.50 10 5.798 1.833 Nilai rata ratanya Setelah posttest lebih besar 60,50 86,50 artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar pretest dan posttest. Setelah itu kita lihat apakah perbedaan ini benar-benar nyata atau tidak dengan melihat Uji T nya dalam tabel



Uji Paired Sample T test. Paired Samples Test Paired Differences t df Significance Mean Std. Deviation Std. Error Mean 95% Confidence Interval of the Difference

One-Sided p TwoSided p Lower Upper -26.000 3.944 1.247 -28.821 -23.179 -20.846 9 ,001 000 Sesuai dengan pedoman pengambilan keputusan diatas tadi, maka dapat dilihat sebagai berikut. Dari nilai Sig. 2 Tailed didapat nilai 0,000 0,05 artinya terdapat perbedaan yang nyata atau signifikan antara nilai pretes dan pos tes. b) Uji Coba Skala Luas



Paired Samples Statistics Mean N Std. Deviation Std. Error Mean Pair 1 Pre Test

61.97 33 8.191 1.426 Post Test 86.67 33 6.208 1.081 Nilai rata ratanya Setelah posttest lebih besar 61,97 86,67 artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar pretest dan posttest. Setelah itu kita lihat apakah perbedaan ini benar-benar nyata atau tidak dengan melihat Uji T nya dalam tabel



Uji Paired Sample T test. Paired Samples Test Paired Differences t df Significance Mean Std. Deviation Std. Error Mean 95% Confidence Interval of the Difference OneSided p TwoSided p Lower Upper Pair 1 Pre Test

- Post Test -24.697 6.366 1.108 -26.954 -22.440 -22.285 32 ,001 000 Sesuai dengan pedoman pengambilan keputusan diatas tadi, maka dapat dilihat sebagai berikut. Dari



nilai Sig. 2 Tailed didapat nilai 0,000 0,05 artinya terdapat perbedaan yang nyata atau signifikan antara nilai pretes dan postes. c. Kepraktisan Kepraktisan media pembelajaran berbasis macromedia flash

yang dikembangkan sudah divalidasi oleh ahli guru IV SD Negeri Canggung 2 dan SD Negeri Canggung 3 selaku ahli kepraktisan. Guru akan menilai kepraktisan media sesuai dengan kriteria kepraktisan. Hasil persentase nilai dari angket kepraktisan yang diberikan ke guru adalah 96,7% pada uji terbatas dan 98,3% pada uji skala luas. Selain dari guru, kepraktisan ini juga di nilai oleh siswa kelas IV SD Negeri Canggung 2 dan SD Negeri Canggung 3. Dari hasil kepraktisan diperoleh presentase skor sebesar 96% pada uji terbatas dan 97,9% pada uji luas. Kedua keempat presentase tersebut dijumlahkan kemudian dibagi empat. Sehingga rata-rata yang didapatkan adalah 97,2% Sehingga, dapat disimpulkan bahwa presentase menunjukkan 85,01%100% dengan kategori sangat praktis. 4. Desain Akhir Model Dari hasil validasi yang telah dilakukan, adapun saran-saran yang diberikan oleh validator media, validator materi dan validator RPP Pembelajaran yang digunakan untuk memperbaiki media multimedia interaktif berbasis macromedia flash yang dikembangkan. Sehingga, terjadi penyempurnaan media multimedia interaktif. Dari perbaikan media tersebut maka akan dihasilkan hasil akhir dari pengembangan media multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya. E. Pembahasan Hasil Penelitian 1. Spesifikasi Model Media yang dikembangkan adalah multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya yang layak (valid) bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar. Media ini dapat menjadi referensi sumber belajar siswa karena selain mudah penggunaannya media ini juga tersusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Struktur dari media ini meliputi KI dan KD, tujuan pembelajaran, materi, contoh soal, 10 kuis, dan profil. Adapun spesifikasi dari media ini adalah media ini memuat materi tentang sistem tata surya. Adapun pada materi sistem tata surya yang dicantumkan dalam media multimedia interaktif ini adalah pengertian sistem tata surya, revolusi dan rotasi bumi, serta karakteristik planet. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan gambar di setiap poinnya. 2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model a. Prinsip-prinsip Media Prinsip-prinsip media multimedia interaktif berbasis macromedia flash dalam suatu pembelajaran adalah sebagai berikut. 1) Guru memutar media kepada siswa melalui proyektor agar dapat dilihat siswa. 2) Sebelum memulai suatu pembelajaran dengan media multimedia interaktif, siswa harus mendengarkan penjelasan dari guru tentang penggunaan media. 3) Setiap anak membaca dan memahami isi materi dari media. 4) Siswa dapat bertanya kepada guru jika ada materi yang belum di pahami. 5) Setelah memahami materi 6) Guru memberikan quiz kepada siswa untuk menggali sejauh mana pengetahuan siswa setelah diberi materi. 7) Guru memantau siswa selama proses pembelajaran berlangsung. b. Keunggulan Media Keunggulan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam bentuk media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 yaitu sebagai berikut. 1) Menyajikan berbagai animasi planet serta benda luar angkasa lainnya. 2) Dikombinasikan dengan berbagai warna yang menarik. 3) Terdapat background untuk memacu antusias siswa dalam menyimak materi yang akan disampaikan. 4) Terdapat kuis untuk mengukur pengetahuan siswa. 5) Ketika siswa mengerjakan kuis tersebut akan muncul pernyataan

Disclaimer:

apakah jawaban yang mereka pilih benar atau salah. 6) Terdapat perolehan skor yang didapatkan oleh siswa ketika selesai menjawab kuis. Dengan hal tersebut, siswa akan lebih mudah memahami karakteristik antara planet satu dengan planet lainnya dengan melihat tampilan fisik media pembelajaran c. Kelemahan Media Kelemahan dari pengembangan multimedia nteraktif adalah masih kurangnya keberagaman negeriku yang ada di Kediri yang belum di masukkan ke dalam materi ini, media ini belum dapat diakses melalui handphone, cara pembuatan media yang cukup rumit karena menggunakan aplikasi macromedia flash yang tidak semua orang biasa mengaplikasikannya, memakan waktu yang cukup lama dan jika dibuatkan orang lain maka akan memakan biaya yang besar. B AB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN A. Simpulan Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya dengan menggunakan kevalidan, keefektisan dan kepraktisan pada media pembelajaran. Kevalidan diperoleh dengan cara melakukan validasi kepada ahli pembelajaran, ahli materi dan juga ahli media. Hasil dari validasi ini mendapatkan skor 88,25% dan



masuk dalam kategori sangat valid. Keefektifan diperoleh dengan melakukan pre-test dan post test kepada siswa dengan menjawab soal evaluasi berupa pilihan ganda dan uraian. Hasil akhir rata-rata post-test adalah 86,5% dan masuk dalam kategori sangat efektif. Hasil kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan siswa kelas VI, didapatkan hasil akhir 97,2% dan masuk dalam kategori sangat

praktis. B. Implikasi Implikasi dari pengembangan multimedia interaktif berbasis macromedia flash mencakup implikasi teoritis dan praktis dengan penjelasan sebagai berikut. 1. Implikasi Teoritis a) Hasil dari penelitian ini dapat menambah informasi pembaca secara umum mengenai penelitian dan pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya. b) Bagi peneliti lain, hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan informasi tambahan dalam melakukan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif untuk menjelaskan sistem tata surya. 2. Implikasi Praktis a) Siswa Penggunaan media dalam setiap proses pembelajaran sangat penting dikarenakan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran selain dipengaruhi oleh guru, metode yang digunakan, juga dipengaruhi oleh media yang digunakan. Pembelajaran IPA dengan menggunakan media multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya. b) Guru Penggunaan media multimedia interaktif



dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

C. Saran-Saran Berdasarkan pada simpulan dan implikasi hasil penelitian maka saran saran untuk pemanfaatan hasil penelitian bagi pembelajaran materi penelitian lebih lanjut sebagai berikut. 1. Bagi Siswa Multimedia interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber yang membantu mempermudah siswa dalam belajar. 2. Bagi Guru Multimedia interaktif yang dikembangkan ini dapat dimanfaatkan sebaik baiknya sebagai salah satu alternatif media untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya. 3. Bagi Peneliti Peneliti masih perlu adanya pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran khususnya bidang pembelajaran IPA materi sistem tata surya.

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility! Any information provided in this

report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: Assessment recommendations



Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! Skylene LLC



UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status Terakreditasi "B" SK BAN-PT No 14097/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/II/2022. Tanggal 2 Februari 2022
Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telp : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

No : 200 /PGSD-FKIP-UNPGRIKdr/VIII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Kukuh Andri Aka, M.Pd.

NIDN : 0713118901

Jabatan : Kaprodi PGSD

Menyatakan bahwa:

Nama : DHEANIDA AMELIA AYU PRAMESWARI

NPM : 19101100016

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Kemampuan
Menjelaskan Sistem Tata Surya Pada Siswa Kelas VI SD
Negeri Canggung

telah dilakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai syarat yudisium prodi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Kediri, 8 Agustus 2023

Kaprodi PGSD,

Kukuh Andri Aka, M.Pd.