

This report was saved incorrectly! Please re-Save the report using instructions:

https://plagiarism-detector.com/smf_bb/index.php?topic=341_msg369#msg369

Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report

6/29/2022 3:05:16 PM

Analyzed document: 2. SKRIPSI MITA TRIS FIKS.docx Licensed to: Bagus Amirul

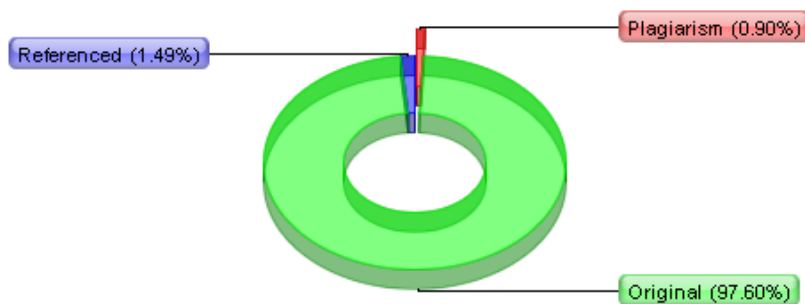
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:

Top sources of plagiarism: 5

2%

166

1. <https://www.uph.edu/id/department/primary-education>

0.8%

74

2. <https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/download/19720/10437>

0.6%

79

3. <https://www.slideshare.net/darniatipolingai96/modul-media-pembelajaran-56236521>

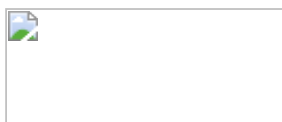


Processed resources details: 10 - Ok / 1 - Failed



Important notes:

Wikipedia:



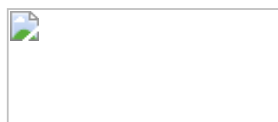
[not detected]

Google Books:



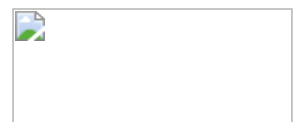
[not detected]

Ghostwriting services:



[not detected]

Anti-cheating:



[not detected]

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

1. Status: Analyzer **[On]** Normalizer **[On]** character similarity set to **[100%]**

2. Detected UniCode contamination percent: **[0%** with limit of: 4%]

3. Document not normalized: percent not reached [5%]


4. All suspicious symbols will be marked in purple color: Abcd...

5. Invisible symbols found: [0]


Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.


[uace_abc_stats_header]
[uace_abc_stats_html_table]

 Active References (Urls Extracted from the Document):


No URLs detected

 Excluded Urls:

No URLs detected

 Included Urls:

No URLs detected

 Detailed document analysis:

PENGEMBANGAN MACROMEDIA FLASH BAJUNDA (PERUBAHAN WUJUD BENDA) BERBASIS ANIMASI PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V SEKOLAH DASAR SKRIPSI Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guru Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri DISUSUN OLEH : MITA TRISTYANINGRUM 17.1.01.10.0067

id: 1

Plagiarism detected: **0.12%**<https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/download/...> + 3 resources!

 0.8%

<https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/downloa...>

 0.3%

<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/J...>

 0%

<https://www.uph.edu/id/department/primary-e...>

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS

NUSANTARA PGRI KEDIRI TAHUN 2022 Skripsi Oleh : MITA TRISTYANINGRUM 17.1.01.10.0067 Judul : PENGEMBANGAN MACROMEDIA FLASH BAJUNDA (PERUBAHAN WUJUD BENDA) BERBASIS ANIMASI PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V SEKOLAH DASAR Telah Disetujui untuk diajukan kepada panitia ujian/sidang skripsi prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri Tanggal : Dosen Pembimbing Skripsi I Dosen Pembimbing Skripsi II SUTRISNO SAHARI, M.Pd. SUSI DAMAYANTI, S.Pd., M.M. NIDN. 0713037304 NIDN. 0723117802 KATA PENGANTAR Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa. Dengan perkuenan-Nya tugas menyusun proposal ini dapat diselesaikan. Penyusunan proposal merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada : Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri. Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dalam pelaksanaan skripsi. Ibu Susi Damayanti, S.Pd, M.M. selaku dosen pembimbing 2 dalam pelaksanaan skripsi Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang sudah memberikan dukungan kepada penulis. Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Kediri, 27 Juni 2021 MITA TRISTYANINGRUM NPM 17.1.01.10.0067

id: 2

Plagiarism detected: **0.23%**<https://www.slideshare.net/darniatipolingai96/m...>

 0.6%

<https://www.slideshare.net/darniatipolingai96...>

DAFTAR ISI HALAMAN JUDUL HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii DAFTAR ISI
.....	iii BAB I PENDAHULUAN Latar belakang
Masalah	1 Identifikasi Masalah
.....	4 Rumusan Masalah
Tujuan	5 Kegunaan Penelitian
.....	5 BAB II KAJIAN PUSTAKA Hakikat Media Pembelajaran
.....	7 Media Pembelajaran Multimedia Interaktif
Lunak Macro media Flash	12 Hakikat Perubahan Wujud Benda
.....	19 Kerangka Berfikir
METODE PENELITIAN Model Pengembangan	23 BAB III
.....	23 Prosedur Pengembangan
.....	26 Lokasi dan Subjek Penelitian
Coba Model/Produk	41 Validasi Model/Produk
.....	42 Instrument Pengumpulan Data
.....	42

Tehnik Analisis Data 43 DAFTAR PUSTAKA

57BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Masalah

Berkembangnya zaman dapat merubah segala sesuatu menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan menjadi semakin canggih. Perkembangannya dapat memberikan pengaruh dalam beberapa aspek kehidupan manusia secara langsung maupun tidak langsung. Salah satunya mendapatkan pengaruh dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi adalah pendidikan. Pembaharuan dilakukan dalam berbagai macam cara agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas seorang pendidik. Dalam meningkatkan proses pembelajaran, guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif agar siswa dapat belajar secara optimal baik belajar di dalam kelas maupun belajar sendiri. Bagi manusia, pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan memudahkan untuk mengarahkan manusia dalam kehidupan yang lebih baik. Pendidikan adalah usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mengembangkan potensi dirinya secara aktif untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Salah satu aspek pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar, konsep dasarnya merupakan generalisasi dari fenomena alam dan diakumulasikan dalam teori atau rumus. Proses pembelajaran di dalam kelas lebih banyak diarahkan kepada siswa untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahami dan mengembangkan informasi yang diingat dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan tersebut dikarenakan guru kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran Susilana dan Riyana (dalam Kusumawati, 2015:264) Dalam kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran lebih mengarahkan siswa untuk menghafalkan informasi yang telah disampaikan tanpa dituntut untuk memahami dan mengembangkan yang didapat dari informasi yang sudah disampaikan dikarenakan kurangnya pemanfaatan dalam menggunakan media pembelajaran oleh guru pada saat pembelajaran dimulai. Bahan pengajaran adalah materi yang terdiri dari konsep, prinsip, fakta dan generalisasi pengetahuan yang bersumber dari kurikulum untuk tercapainya tujuan pengajaran. Dalam mengajar terdapat dua unsur penting, yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Kedua unsur ini sangat berkaitan dalam pelaksanaan pembelajaran agar tersampainya tujuan pembelajaran sehingga siswa bisa merespon dan menguasai materi setelah pengajaran berlangsung. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang diciptakan oleh guru (Arsyad dalam Abdullah Ramli, 2016:43). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di salah satu Sekolah Dasar, dalam proses pembelajaran masih menggunakan buku paket. Selain itu guru juga sering menggunakan LKS yang dimana materi-materinya masih kurang dan memungkinkan siswa untuk berfikir sendiri dengan bahasa yang sulit dipahami oleh siswa. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah membuat media pembelajaran semenarik mungkin yaitu membuat media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash berbasis Animasi yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Animasi macromedia flash merupakan serangkaian gambar-gambar layaknya kartun yang diolah untuk menghasilkan gerakan. Dengan menggunakan Animasi dapat membantu siswa untuk memahami materi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami dan mengembangkannya materi yang didapat dan dapat dilihat dalam aktivitas sehari-hari. Siswa juga dapat berinteraksi dengan guru dan siswa mampu mengingatnya dengan mudah. Keunggulan dalam membuat media Animasi dalam pembelajaran adalah dasar medianya dari gambar dan kartun, yang memiliki keunggulan antara lain adalah animasi mudah diterima di masyarakat dan bertahan dipikiran dalam waktu yang lama. Tujuan dari pengembangan Macromedia berbasis Animasi yaitu agar siswa lebih mudah memahami materi dan senang dengan materi yang diajarkan. Identifikasi masalah Berdasarkan latar belakang yang dituliskan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada dalam pembelajaran yaitu masih menggunakan buku paket dan LKS yang dimana masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung jalannya proses pembelajaran dan pemahaman pelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda. Rumusan masalah Bagaimana validitas produk media Macromedia Flash berbasis animasi Bajunda (Perubahan Wujud Benda) pada pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda? Bagaimana kepraktisan produk media Macromedia Flash berbasis animasi Bajunda (Perubahan Wujud Benda) pada pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda? Bagaimana keefektifan produk media Macromedia Flash berbasis animasi Bajunda (Perubahan Wujud Benda) pada pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda? Tujuan Untuk mengetahui kevalidan produk media Macromedia Flash berbasis animasi Bajunda (Perubahan Wujud Benda) pada pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda. Untuk mengetahui kepraktisan produk media Macromedia Flash berbasis animasi Bajunda (Perubahan Wujud Benda) pada pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda. Untuk mengetahui keefektifan produk media Macromedia Flash berbasis animasi Bajunda (Perubahan Wujud Benda) pada pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda. Kegunaan Penelitian. Manfaat Teoritis Hasil penelitian dimaksudkan untuk ikut serta dalam mengembangkan media pembelajaran Macromedia Flash terhadap penguasaan materi perubahan wujud benda. Manfaat Praktis Dalam hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi berbagai pihak yang diantaranya bagi: Siswa kelas V Pengembangan media ini dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran khususnya pada materi perubahan wujud benda, siswa lebih mudah memahami dan mengetahui mengenai perubahan wujud benda Para Guru Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk para guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar lebih mudah dalam penyampaian materi kepada siswa. BAB II KAJIAN TEORI Hakikat Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran. Media merupakan sarana pendukung proses pembelajaran. Media juga membantu guru untuk mempermudah penyampaian materi yang diajarkan ke peserta didik. Menurut Mahmum (2012:27) id: 3

Quotes detected: 0.19%

“Media pembelajaran adalah wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru kepada penerima pesan (siswa)”.

Kesimpulan dari kutipan tersebut bahwa media pembelajaran merupakan merupakan alat yang digunakan guru untuk membantu menyalurkan materi agar dapat diterima, dimengerti dan dipahami oleh peserta didik. Dari berbagai definisi

mengenai media pembelajaran bahwa, media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa, sehingga siswa dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat memahami pelajaran. Media pembelajaran mempunyai manfaat besar untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan. Media pembelajaran juga harus menarik perhatian siswa, agar siswa tertarik dengan pembelajaran dan materi yang disampaikan dapat dipahami dan di mengerti oleh siswa. Fungsi Media Pembelajaran. Dalam kalimat

id: 4

Quotes detected: **0.02%**

“sumber belajar”

tersirat makna keaktifan, yaitu sebagai penyalur, penghubung, dan lain-lain. Media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber belajar. Ketika guru menyuruh siswa membaca buku, maka guru sebagai sumber digantikan dengan buku. Dengan membaca buku siswa dapat memperoleh ilmu dan informasi yang tertulis. Sumber belajar pada hakekatnya merupakan komponen sistem intruksional yang meliputi pesan, orang, alat, bahan, teknis dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami dan memudahkan proses belajar maupun mengajar. Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. (Rowntree dalam Miftah, 2013:100)

id: 5

Quotes detected: **0.35%**

“mengemukakan enam fungsi media, yaitu: 1.) membangkitkan motivasi belajar, 2.) mengulang apa yang telah dipelajari, 3.) menyediakan stimulus belajar, 4.) mengaktifkan respon siswa, 5.) memberikan umpan balik dengan segera, dan 6.) menggalakkan latihan yang serasi”.

Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Media sering dalam bentuk

id: 6

Quotes detected: **0.01%**

“kemasan”

untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pengertian Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan interaksi terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaksi (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk yang diharapkan memiliki hubungan timbal balik antara software dengan usernya. Interaktivitas dalam multimedia meliputi: (1) pengguna dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi, dan (2) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus

id: 7

Quotes detected: **0.01%**

“melahap”

semuanya. Berdasarkan pengertian multimedia dan interaktif di atas, maka disimpulkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunanya. Pemanfaatan multimedia sangat banyak diantaranya untuk media pembelajaran, film, game, medis, bisnis, iklan/promosi, dan lain-lain. Multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai komunikasi saluran menjadi pengalaman komunikatif terkoordinasi yang bahasa lintas-channel yang terintegrasi penafsiran tidak ada. Kelebihan Multimedia Interaktif Media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, akan membantu pendidikan menciptakan pola penyajian yang interaktif agar muatan-muatan materi dapat ditampilkan lebih menarik dengan memodifikasinya. Selain media yang menarik materi pembelajaran juga mudah dipahami dan pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga dapat tercapainya tujuan suatu pembelajaran Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia, maka proses pembelajaran akan berkembang dengan baik, sehingga membantu pendidikan menciptakan pola penyajian yang interaktif. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Menurut Hofstetter (dalam Prof. Dr. Munir, M.IT, 2013:113)

id: 8

Quotes detected: **0.35%**

“Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi”.

Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan komputer dalam multimedia interaktif untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak menjadi kesatuan yang tepat sehingga memungkinkan pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan komunikasi. Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya: Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. Pendidikan akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang di inginkan. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. Melatih peserta didik dalam mendapatkan ilmu pengetahuan Karakter Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Karakteristik

multimedia interaktif dalam pembelajaran sebagai berikut: Memiliki suatu media yang konvergen, atau penggabungan audio visual. Bersifat interaktif, kemampuannya mengakomodasikan respon bagi pengguna. Bersifat mandiri, pengguna bisa menggunakannya sendiri tanpa perlu bimbingan orang lain karena sudah terdapat adanya kemudahan dan kelengkapan isi. Selain ketiga karakter tersebut, multimedia pembelajaran memenuhi fungsi sebagai berikut. Mampu memperkuat respon pengguna dengan cepat. Memberikan kesempatan peserta didik untuk mengontrol kecepatan Pembelajaran. Memperhatikan bahwa peserta didik mampu mengikuti urutan yang terkendali. Memberikan kesempatan pengguna dalam bentuk respon berupa jawaban, keputusan, percobaan, dan lain lain. PERANGKAT LUNAK MACROMEDIA FLASH

Pengertian Macromedia Flash Macromedia Flash adalah platform multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk animasi, game dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan di Adobe Flash Player (Kusumadewi, 2013; Fahmi, 2014; Sukanto, 2015; Hariyanto, 2016; Khairani, 2016). Penggunaan macromedia flash sebagai media pembelajaran, bermanfaat bagi guru sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar dan menyelenggarakan pembelajaran. Media ini juga dapat memancing stimulus siswa agar dapat memanipulasi konsep-konsep serta dapat mengetahui bentuk nyata. Salah satunya yaitu Macromedia Flash 8. Macromedia Flash 8 menyediakan berbagai fitur untuk membuat sebuah animasi menjadi agar dapat lebih menarik. Terdapat empat pilihan untuk memulai Macromedia Flash 8 yaitu menu, toolbox, timeline, stage, dan panel. Lingkungan kerja Macromedia Flash : Tampilan Start Page ketika pertama kali membuka Macromedia Flash. Gambar 2.1 Start Page pada Macromedia Flash 8 Tampilan layar utama Macromedia Flash 8 Gambar 2.2 Tampilan Layar Utama Macromedia Flash 8 Berikut pengenalan lingkungan kerja Macromedia Flash 8 Menu Bar Berisi control untuk berbagai fungsi seperti membuat, menyimpan, file, membuka file, copy, paste, dan lain-lain. Stage Berfungsi untuk membuat objek atau animasi yang akan dimainkan. Toolbox berisi koleksi yang digunakan untuk membuat atau menggambar, memilih dan memanipulasi timeline dan stage. Toolbox dibagi menjadi empat, yaitu option, tools, colors, dan view. Gambar 2.3 Toolbox Nama dan fungsinya sebagai berikut: Selection tool, untuk memilih dan memindahkan objek. Subselect tool, untuk memilih titik-titik pada suatu garis dalam objek. Free transform tool, digunakan untuk memperkecil, memperbesar, memutar objek dan dapat mengubah objek menjadi bentuk lainnya. Gradient transform tool, digunakan untuk mengatur letak gradient pada objek. Line tool, digunakan untuk membuat garis. Lasso tool, digunakan untuk memilih objek atau objek yang tidak teratur. Jika selection tool hanya dapat memilih keseluruhan dari objek maka lasso tool dapat memilih apa pun yang terdapat dari objek yang digambar. Pen tool, digunakan untuk menggambar kurva dan garis yang dapat dimanipulasi dengan subselect tool. Text tool, digunakan untuk menuliskan kalimat atau kata-kata. Oval tool, digunakan untuk membuat oval atau lingkaran. Rectangle tool, digunakan untuk menggambar kotak atau persegi. Pencil tool, digunakan untuk menggambar suatu bentuk yang teratur. Brush Tool, seperti kuas yang berwarna tertentu yang dapat membuat bentuk yang bebas. Ink bottle tool, digunakan untuk menambah dan mengubah warna garis di pinggir suatu objek. Paint bucket tool, digunakan untuk memberi atau mengubah warna pada bidang. Eraser tool, digunakan untuk menghapus area yang tidak diinginkan dari suatu objek. Zoom tool, digunakan untuk memperbesar maupun memperkecil tampilan pada stage. Fill colors, digunakan untuk mewarnai bidang objek. Stroke colors, digunakan untuk mewarnai bingkai yang berada di pinggir objek. Swap colors, digunakan untuk memilih stroke colors atau fill colors secara bergantian. No colors, digunakan untuk mengkosongkan warna. Default Colors, digunakan untuk menentukan warna stiker baik untuk stroke atau fill. Black and white, digunakan untuk memberi warna objek dan warna border atau garis dengan warna hitam putih. Timeline merupakan tempat membuat dan mengontrol objek dan animasi. Gambar 2.4 Timeline. Timeline terdiri dari frame, playhead, dan layer. Frame merupakan kotak-kotak yang berurutan yang berada di timeline, frame inilah yang nantinya akan menentukan animasi apa yang akan dibuat dari frame awal sampai ke frame yang diinginkan untuk membentuk pergerakan animasi. Playhead berfungsi untuk menjalankan animasi yang bisa langsung dilihat pada stage. Layer digunakan untuk pengaturan kerja, animasi dan elemen lainnya. Untuk memudahkan menggambar atau mengedit suatu objek tanpa mempengaruhi objek yang berada di layer lain. Gambar 2.5 Stage Panels, berisi control fungsi yang digunakan dalam flash yaitu untuk mengganti dan memodifikasi berbagai property objek atau animasi secara cepat dan mudah. Properties, digunakan untuk mengatur property dari objek yang sudah kita buat.

Hakikat Perubahan Wujud Benda Pengertian Perubahan Wujud Benda Perubahan wujud benda adalah peristiwa suatu bentuk benda ke bentuk benda lain yang berbeda. Perubahan dapat terjadi karena adanya penyerapan serta pelepasan kalor. Perubahan akan terjadi ketika tercapainya suatu titik suhu tertentu oleh senyawa pada zat. Seperti air yang sudah mencapai titik beku akan berubah menjadi es atau benda padat, dan air yang mencapai titik mendidih maka akan berubah menjadi uap atau gas. Macam-macam Perubahan Wujud Benda Mencair/Melebur Perubahan wujud dari benda padat menjadi benda cair. Perubahan wujud ini terjadi karena adanya kenaikan suhu (panas). Membeku Perubahan wujud dari benda cair menjadi benda padat. Perubahan wujud ini terjadi karena adanya pendinginan. Mengembun Perubahan wujud dari benda gas menjadi benda cair. Perubahan ini terjadi karena benda melepaskan energi panas. Menguap Perubahan wujud dari benda cair menjadi benda gas. Perubahan ini terjadi karena adanya kenaikan suhu (panas). Menyublim Perubahan wujud dari benda padat menjadi benda gas Mengkristal Perubahan wujud dari benda gas menjadi benda padat. Perubahan ini terjadi karena benda melepaskan energi panas. Kajian Terdahulu 1. Nama Naniek Kusumawati. Judul Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Dengan Animasi Macromedia Flash Berbasis Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) Di Sekolah Dasar Tahun 2015 Hasil Penelitian Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) individu yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPA fisika kelas V semester genap di SDN Mangkujayan II Ponorogo adalah ≥ 68 , sedangkan KKM clascal terpenuhi apabila terdapat $\geq 75\%$ siswa yang tuntas. Berdasarkan analisis data terhadap hasil belajar siswa diperoleh hasil sebanyak 28 siswa tuntas individu, 8 siswa tidak tuntas individu dari 36 siswa yang mengikuti post-test. Ketuntasan hasil belajar kognitif siswa secara classical sebesar 77,78%. Hal ini berarti siswa kelas V telah mencapai ketuntasan hasil belajar secara classical.

2. Nama Jihan Hidayah Putri, Edi Syahputra, Mulyono Judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Dengan Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Dan Motivasi Belajar Siswa. Tahun 2019 Hasil Penelitian Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan

beberapa simpulan sebagai berikut : 1. Media pembelajaran berbasis Macromedia Flash yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Untuk kriteria kevalidan: nilai rata-rata validitas media sebesar 4,55 (valid) dari ahli media dan 4,64 (valid) dari ahli materi pelajaran. Untuk kriteria kepraktisan: nilai rata-rata kepraktisan media pada uji coba I dari guru sebesar 84,5% (praktis) dan siswa 79,82% (praktis). Pada uji coba II dari guru sebesar 90,6% (sangat praktis) dan siswa 81,75% (praktis). Untuk kriteria keefektifan: dari ketuntasan belajar klasikal pada uji coba I sebesar 78,78% (tidak efektif) dan pada uji coba II sebesar 91,18% (efektif). Dari respon siswa pada uji coba I sebesar 95,76% dan uji coba II sebesar 98,24%. Dari angket motivasi rata-rata skor sebesar 93,67 dan pada uji coba II sebesar 96,85. 2. Terdapat peningkatan kemampuan spasial siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi pokok bangun ruang nilai rata-ratanya meningkat dari uji I sebesar 67,93 menjadi 84,13 pada uji coba II. Peningkatan terbesar terjadi pada indikator Disembedding, Visualiation dan Perception. 3. Terjadi peningkatan motivasi belajar matematika siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi pokok bangun ruang pada uji coba I sebesar 93,67 meningkat pada uji coba II sebesar 96,85. 3. Nama Mardhatillah dan Esi Trisdania Judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Di Sd Kelas Ii Negeri Paya Peunaga Kecamatan Meureubo Tahun 2018 Hasil Penelitian Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Setelah melakukan observasi di SD Negeri Paya Peunaga, menemukan beberapa siswa yang belum pandai membaca dan beberapa lagi belum fasih membaca dan yang lainnya telah lancar membaca. Setelah melihat hasil tersebut maka peneliti membuat rancangan pembelajaran yang bersifat flash yang berguna bagi guru dan untuk meningkatkan kemampuan membaca bagi siswanya itu sendiri. Proses selanjutnya pengembang membuat sebuah media interaktif dengan menggunakan aplikasi macromedia flash, dimana akan membuat semua movi didalamnya terdapat pembelajaran yang dikemas dengan sedemikian rupa menggunakan gambar, warna, musik dan didukung oleh tombol navigasi. Media pembelajaran berbasis macromedia flash sudah jadi tersebut kemudian diuji oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan pada media pembelajaran itu sendiri melalui angket pertanyaan. Media pembelajran berbasis macromedia flash yang dikembangkan sudah dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan beberapa hasil analisis angket dari ahli materi, ahli media dan siswa yang menilai produk. Kerangka Berfikir Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang penting dalam ilmu pendidikan, sehingga siswa mampu mengetahui dan memahami kehidupan di sekitarnya. Namun permasalahan dalam proses pembelajaran IPA adalah kurangnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran hanya mengarahkan siswa agar siswa untuk menghafal informasi tanpa memahami dan mengembangkan informasi yang diingat. Salah satunya pada materi IPA kelas V yaitu pada KD 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga guru memerlukan suatu media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran agar siswa dapat mengetahui perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. Media dapat memperluas kemampuan manusia yang semula sangat terbatas. Salah satunya mengembangkan suatu media pembelajaran IPA Macromedia Flash berbasis Animasi. Animasi merupakan kolaborasi antara seni dan teknologi. Keunggulan Animasi dalam pembelajaran yakni, didukung dengan dasar medianya yang berawal dari gambar dan kartun membuat animasi memiliki beberapa keunggulan, terutama dalam bagaimana animasi bisa dengan mudah diterima oleh beragam kalangan masyarakat dan kemampuannya untuk survival, bertahan untuk berada di dalam pikiran kita dalam jangka waktu yang sangat lama, Hafiz (dalam Kusumadewi, 2015). Dalam kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa keunggulan animasi dalam pembelajaran didukung dengan media yang berawal dari gambar dan kartun membuat animasi memiliki keunggulan, terutama animasi bisa mudah diterima oleh masyarakat dan kemampuannya untuk survival, bertahan dalam pikiran dalam waktu yang sangat lama. Macromedia berbasis Animasi ditayangkan seperti VCD yang penampilannya dengan komputer atau CD. Penggunaan Macromedia berbasis Animasi dapat memberikan stimulus agar siswa lebih semangat dalam pembelajaran serta siswa dapat terfokus pada materi yang disampaikan sehingga memenuhi tujuan pembelajaran. Berikut adalah kerangka berfikir penelitian ini. Identifikasi masalah Pembelajaran hanya mengarahkan siswa untuk menghafal informasi tanpa memahami dan mengembangkan informasi yang diingat Solusi Memerlukan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran menggunakan macromedia flash agar menarik perhatian siswa dan mampu memahami materi. Proses pengembangan media Pembelajaran menggunakan Macromedia Flash Uji Kelayakan dan Keefektifan Media Pembelajaran Aplikasi Pembelajaran Yang Layak Digunakan Bagan 2.1 Kerangka Berfikir BAB III METODE PENGEMBANGAN Model Pengembangan Dalam pengembangan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/RnD). Menurut Sugiyono (2018:396)

id: 9

Quotes detected: 0.2%

“Metode penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah untuk meneliti produk yang telah dirancang dan menguji validitas produk yang dihasilkan.”

Dalam kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa hal ini dilakukan karena pada SD yang telah diteliti belum menggunakan media pembelajaran berupa Macromedia Flash berbasis Animasi pada pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda. Model pengembangan dalam penelitian ini memakai model ADDIE. Menurut Benny A. Pribadi (2014:23),

id: 10

Quotes detected: 0.16%

“model ADDIE adalah model yang mencerminkan adanya langkah-langkah sistematis yang berguna untuk mencapai sasaran yang diinginkan”.

Dalam model ADDIE tersusun beberapa tahap yang digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah program yang efektif dan efisien. Tahap-tahapan berikut meliputi : (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation). Berikut komponen-komponennya. Bagan 3.1 Langkah-langkah ADDIE (Sumber, Steven J. McGriff, Instructional Systems, College of Education, Penn State University) dalam Anita Trisiana dan Wartoyo (2016:316) Pendekatan ADDIE memperlihatkan sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari yang didalamnya sudah

didesain. Dalam lima fase atau tahapan pendekatan ADDIE perlu dilakukan secara sistematis dan semantik. Berikut komponen-komponennya. Prosedur Pengembangan Di dalam model pengembangan ADDIE desain pembelajarannya dibuat untuk menghasilkan cakupan sistem pembelajaran yang luas. Terdapat lima tahap dalam pengembangan ADDIE, tahapan-tahapan tersebut meliputi: Analysis (Analisis) Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis pengetahuan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti harus memiliki beberapa pertanyaan dan jawaban dalam melakukan analisis, diantaranya yaitu: Apa saja kebutuhan dalam proses mengajar siswa di sekolah. Dalam proses pembelajaran siswa memerlukan tempat belajar yang layak agar siswa nyaman untuk belajar dan penjelasan dari guru yang dapat diterima oleh siswa. Dalam menyampaikan materi, guru perlu menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu agar mudah dalam penyampaian materi dan siswa juga lebih mudah dalam menguasai materi. Bagaimana karakter siswa kelas V SDN Tanjungkalang 1 Nganjuk dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, karakter siswa cenderung ramai jika proses pembelajarannya menggunakan metode ceramah saja. Bahkan menggunakan media yang kurang menarik minat siswa pun juga masih ramai. Dengan menggunakan media Bajunda yang berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan Macromedia Flash, maka siswa akan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Bagaimana kondisi sekolah SDN Tanjungkalang 1 Nganjuk. Kondisi SDN Tanjungkalang 1 Nganjuk cukup memadai. Sekolah ini terletak di daerah dekat pemerintahan dan tidak terpencil. Di sekolah ini memiliki alat elektronik LCD dan monitor yang digunakan untuk proses pembelajaran. Apakah kurikulum 2013 dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Bajunda dalam materi perubahan wujud benda. Kurikulum 2013 dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Bajunda, karena dalam mengoperasikan media ini siswa akan berperan aktif dalam pembelajaran dengan mengerjakan latihan soal didalam media pembelajaran Bajunda. Design (Desain/Perancangan) Tahap ini peneliti merancang yang akan digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Peneliti menyiapkan alat, bahan, dan perangkat untuk mengembangkan media. Peneliti juga menyiapkan media yang akan dikembangkan digunakan oleh siapa, peneliti juga merancang kompetensi apa yang harus diperoleh siswa dalam menggunakan media ini. Peneliti harus memastikan bahwa materi yang dipilih bisa di pahami dan dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran. Dengan ini peneliti merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan dan dinamakan dengan media Bajunda yang berisi materi perubahan wujud benda kelas 5 sekolah dasar. Media Bajunda merupakan media berbasis multimedia interaktif dan dirancang menggunakan perangkat lunak macromedia flash yang dikembangkan menjadi Adobe Animate cc 2018 yang didukung dengan Adobe Illustrator cc 2018 Development (Pengembangan) Dalam tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif Macromedia flash sudah melalui tahap perancangan. Untuk menghasilkan produk maka dalam tahap pengembangan dijadikan satu. Peneliti harus mencari berbagai sumber-sumber untuk mengembangkan sebuah materi yang digunakan, peneliti juga harus membuat gambar untuk mengembangkan media pembelajaran. Berikut merupakan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Macromedia Flash yang dikembangkan menjadi Adobe Flash: Menyiapkan materi yang akan digunakan dalam media. Membuat semua data/bahan gambar dan tombol yang akan digunakan dalam pembuatan animasi di Adobe Illustrator. Buka aplikasi adobe animate dan membuat lembar kerja baru dengan langkah sebagai berikut: Pilih create new Pilih actionScript Gambar 3.1 Gambar Halaman Awal Adobe Animate Atur lembaran kerja dengan memilih properti. Gambar 3.2 Gambar Memilih Properti Adobe Animate Atur size 1280 x 720 pixel. Import data/bahan gambar yang sudah dibuat di Adobe Illustrator ke Adobe Flash dengan cara: Membuat awalan/pembukaan aplikasi Menambahkan layer pada timeline dengan cara klik kanan pada layer 1 kemudian pilih insert layer dan seterusnya sampai layer 3 Gambar 3.3 Gambar Pengembangan Multimedia Kemudian ganti nama layer 1, 2, dan 3 dengan actions, isi, dan background sesuai gambar di bawah. Gambar 3.4 Gambar Pengembangan Multimedia Masukkan gambar yang sudah disiapkan dengan format .jpg/ .png dengan cara klik file – pilih import – pilih import to library – pilih layout cover - klik open. Gambar 3.5 Gambar Cara Memasukkan Gambar Maka data gambar sudah tersimpan di library Gambar 3.6 Gambar Tersimpan di Library. Cari gambar background di library – pilih gambar – geser ke menu lembar kerja dan atur sesuai posisi gambar yang sesuai. Gambar. 3.7 Gambar Background Cara membuat animasi gerak Pilih gambar yang akan dijadikan animasi gerak. Gambar 3.8 Gambar Cara Membuat Animasi Gerak Klik kanan pada gambar

id: 11

Quotes detected: 0.03%

“Perubahan Wujud Benda”

pilih convert to symbol Gambar 3.9 Cara Membuat Animasi Gerak Setelah itu akan muncul tampilan isi nama dengan nama animasi yang akan dibuat – pilih Type Movie Clip – Klik oke. Gambar 3.10 Gambar Isi Nama Animasi Setelah itu pergi ke tampilan Timeline, buat layer yang sama seperti diatas. Pilih gambar yang akan dibuat animasi gerak. Gambar 3.11 Gambar Membuat Layer Buat keyframe ke dari 1 sampai ke 90 frame. Klik kanan pada gambar/frame yang akan dibuat animasi. Gambar 3.12 Gambar Cara Membuat Keyframe Pilih create motion tween Setelah itu posisikan gambar awal dan akiran berbeda. Semisal awalan ingin di buat tidak terlihat setelah itu terlihat maka pertama pilih frame awal (1) geser posisi gambar ke tempat di luar tempat lembaran kerja, selanjutnya pilih akiran frame (56) pilih gambar tadi dan geset tempat yang akan di munculkan. Jika warna frame sudah berubah menjadi biru maka animasi sudah bisa di jalankan. Setelah itu kasih script yang fungsinya untuk memberhentikan animasi. Gambar 3.13 Gambar Create Motion Tween Membuat button (caranya hampir sama seperti membuat animasi yang di atas, manun beda di tipe pemilihan). Pertama pilih gambar button yang telah di buat (adobe illustrator) Geser gambar dari library ke halaman kerja. Atur posisi yang diinginkan Klik kanan pada gambar – pilih convert to symbol Gambar 3.14 Gambar Convert To Symbol Masukkan nama yang akan dibuat dan pilih type

id: 12

Quotes detected: 0.01%

“button”

klik oke. Gambar 3.15 Convert To Symbol Setelah itu pergi ke tampilan timeline Double click pada tombol

id: 13

Quotes detected: 0.01%

“Petunjuk”

kemudian akan muncul tampilan seperti berikut. Gambar 3.16 Gambar Cara Memasukkan Suara Klik kanan pada posisi Over kemudian pilih insert keyframe. Klik kanan pada posisi Down kemudian pilih insert keyframe. Klik kanan pada posisi Hit kemudian pilih insert keyframe. Klik pada posisi Over, kemudian mengatur ukuran tombol

id: 14

Quotes detected: 0.01%

“Petunjuk”

menjadi lebih kecil menggunakan free transform tool. Hal ini dimaksudkan ketika menekan tombol

id: 15

Quotes detected: 0.01%

“Petunjuk”

akan muncul tombol dengan ukuran yang lebih kecil. Klik pada posisi Over, kemudian klik Window – pilih Common Libraries – pilih Sounds, maka akan muncul tampilan sebagai berikut. Pilih Weapon Sword Hit Metal 0,1 mp3 dan drag and drop ke tombol

id: 16

Quotes detected: 0.01%

“Petunjuk”.

Hal ini dimaksudkan agar muncul efek suara. Langkah a) sampai i) dapat digunakan untuk membuat tombol navigasi lainnya. Dalam penggunaannya, tombol Petunjuk digunakan untuk membuka halaman berisi petunjuk dalam menggunakan aplikasi. Hal ini juga berlaku pada halaman latihan terdapat yang didalamnya terdapat tombol

id: 17

Quotes detected: 0.03%

“selanjutnya / next”.

Tombol

id: 18

Quotes detected: 0.01%

“next”

digunakan untuk menuju halaman selanjutnya. Tombol untuk halaman sebelumnya. Pembuatan tombol

id: 19

Quotes detected: 0.01%

“next”.

tersebut seperti langkah

id: 20

Quotes detected: 0.03%

“KI/KD dan Materi”.

Kuis pilihan ganda Isi background gambar Isi animasi Membuat gambar yang sudah di buat Isi text soal menggunakan text tool Impor gambar yang sudah di sediakan Buat tombol untuk pilihan ganda dan tombol selanjutnya untuk pergi kehalaman soal selanjutnya Buat simbol tanda untuk ceklist salah betulnya soal Gambar 3.17 Gambar Cara Membuat Kuis Untuk membuat tampilan hasil skor yaitu Buat kotak dengan rectlance tool. Tulis text seukuran kotakan yang di buat, tapi kosongkan text atau tidak di isi text. Pilih tipe text pada text kosong tadi untuk menampilkan score soal, langkahnya klik pada text yg telah di buat, pilih properties – pilih Dynamic text, setelah itu pembuatan script. Gambar 3.18 Gambar Cara Menampilkan Skor Gambar 3.19 Gambar Dynamic Text Setelah itu pilih tipe text ke dynamic text (fungsinya untuk menampilkan script hasil nilai). Gambar 3.20 Gambar Script Hasil Nilai Adobe Flash Implementation (Implementasi/Eksekusi) Dalam tahap ini peneliti mulai mengujikan media yang sudah dikembangkan ke lapangan. Hasil perancangan wajib diuji cobakan untuk mengetahui kelayakan, kemenarikan dan keefektifan media ini,serta dapat digunakan kekurangan media yang sudah dikembangkan. Peneliti akan mengetahui apakah media yang dikembangkan meningkatkan kompetensi yang dimiliki siswa setelah mengamati media . Evaluation (Evaluasi/umpan balik) Dalam tahap ini peneliti mengevaluasi kekurangan-kekurangan pada media pembelajaran yang sudah dikembangkan, sehingga bisa berkembang lebih baik lagi. Lokasi dan Subyek Penelitian Lokasi Penelitian ini dilakukan di SDN Tanjungkalang 1 Nganjuk pada Kelas V. Subjek Penelitian Subjek penelitian ini yaitu siswa-siswi kelas V SDN Tanjungkalang 1 Nganjuk dan Guru Wali Kelas V karena belum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Instrumen Penelitian Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, tes, dan angket. Observasi merupakan pengamatan peneliti untuk mencari data yang berkaitan dengan tujuan peneliti. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa memahami materi perubahan wujud benda setelah menggunakan

id: 21

Plagiarism detected: 0.29% <https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/download/...>

0.8%

<https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/downloa...>

media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat guru wali kelas dan siswa serta validator ahli materi dan validator ahli media mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan

Variable penelitian Variable merupakan sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti yang berkaitan dengan variable yang sudag ditetapkan sesudah dipelajari dan dicari. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas.

Variable terikat dari penelitian ini yaitu hasil pelajaran siswa pada materi perubahan wujud benda mata pelajaran IPA. Variable bebas dari media yaitu penggunaan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Macromedia flash dengan materi perubahan wujud benda. Populasi dan Sampel Populasi Populasi dalam penelitian ini yaitu sebagian dari siswa SDN Tanjungkalang 1 Nganjuk kelas V yang berjumlah 10 siswa. Sampel Sampel dalam penelitian ini berjumlah sebagian jumlah kelas 5 dari data post tes. Metode Pengumpulan Data Observasi Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan oleh seorang peneliti guna mencari data yang berkaitan dengan apa yang menjadi tujuan peneliti. Observasi yang diperoleh berupa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru di SDN Tanjungkalang 1 Nganjuk. Tes Tes merupakan kumpulan dari beberapa pertanyaan yang diberikan oleh siswa. Peneliti memberikan soal setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif macromedia flash. Soal yang diberikan ke siswa berupa soal pilihan ganda. Hasil dari soal ini akan dibandingkan dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75 guna menguji keefektifan dari media tersebut. Tes digunakan untuk satu kelas. Angket Angket merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mencari respon siswa dan guru tentang media pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan. Angket diberikan kepada siswa dan guru serta validator ahli media setelah uji coba produk. Uji Coba Model/Produk Penelitian yang dilakukan oleh peneliti perlu adanya uji coba model/produk guna mencari nilai keefektifan dan kelayakan sebuah media yang sudah dikembangkan. Peneliti menguji cobakan produk dengan uji coba terbatas yang dikarenakan pada saat pandemic Covid-19 dan dari pihak sekolah hanya memberi izin kepada peneliti untuk melakukan uji coba produk hanya 1 kali tatap muka dengan jumlah siswa sebanyak 10 siswa. Dalam tahap ini terdapat dua poin penting yaitu. Desain Uji Coba Desain uji coba dilakukan setelah revisi produk yang telah dikembangkan dengan mata pelajaran perubahan wujud benda. Produk dapat di uji cobakan ke siswa kelas V SDN Tanjungkalang 1 Nganjuk. Uji coba produk dilakukan guna mengetahui pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda dengan menggunakan media pembelajaran interaktif macromedia flash. Uji coba juga dilakukan untuk mengetahui sudah layak atau belum terkait dengan pengembangan produk tersebut. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji kelayakan dan pemahama belajar siswa dilakukan dengan melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan memberikan angket kepada guru dan siswa. Angket digunakan sebagai data respon dari guru dan siswa untuk uji coba kepraktisan. Dari uji coba ini maka juga dapat digunakan untuk menguji apakah media pembelajaran tersebut sudah efektif atau belum dengan membandingkan hasil belajar siswa dengan KKM 75 yang sudah di tentukan. Subjek Uji Coba Subjek uji coba produk dilakukan kepada siswa kelas V SDN Tanjungkalang 1 Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 10 siswa. Yang terdiri dari 5 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Validasi Produk Validasi produk dilakukan agar dapat mendapatkan produk yang valid sesuai dengan kriteria dari para ahli. Produk yang sudah dikembangkan akan diperiksa oleh ahli media dan ahli materi dalam bentuk kritikan dan saran untuk produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Tahap validasi produk membuat peneliti mengetahui kelemahan dan kelebihan dari produk yang sudah dibuat. Peneliti dapat melakukan revisi sehingga produk layak untuk digunakan. Validasi produk terdiri dari beberapa komponen diantaranya. Validasi ahli media Validasi yang dilakukan pada media pembelajaran interaktif macromedia flash agar menjadi media yang memenuhi standar. Validasi ahli media digunakan untuk menguji kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Validasi ahli media yaitu berupa angket yang didalamnya berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif yang akan diisi oleh ahli media. Angket diberikan kepada ahli media sebelum media tersebut diujicobakan. Ahli media yang akan melakukan validasi dalam penelitian ini adalah Wahyudi, M.Sn Berikut merupakan kisi-kisi validasi angket ahli media: Tabel 3.1 Kisi-kisi validasi angket ahli media No Aspek Penilaian Indikator Jumlah Butir 1. Tampilan Teks dapat terbaca dengan baik 1 Pemilihan grafis background 1 Ukuran teks dan jenis huruf 1 Warna dan grafis 1 Gambar pendukung 1 Sajian animasi 1 Sajian video 1 Suara terdengar dengan jelas 1 Kejelasan uraian materi 1 Kejelasan petunjuk 2. Pemograman Penempatan dan penggunaan button 1 Kemudahan penggunaan media 1 (Sumber: Surono, dalam Putri:2019) Dimodifikasi Validasi ahli materi Validasi materi akan menilai materi yang terkandung dalam media pembelajaran interaktif macromedia flash. Validasi ahli materi digunakan untuk menguji kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Validasi ahli materi yaitu berupa angket yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang terkandung dalam media interaktif macromedia flash. Angket akan diberikan ke ahli materi sebelum produk diuji cobakan. Ahli media yang akan melakukan validasi dalam penelitian ini adalah Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd. Berikut merupakan kisi-kisi validasi angket ahli materi: Tabel 3.2 Kisi-kisi validasi angket ahli materi No Aspek Penilaian Indikator Jumlah Butir 1. Pembelajaran Relevansi materi dengan KD 1 Materi yang disajikan sistematis 1 Ketepatan struktur kalimat dan Bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa 1 2. Isi Materi Materi sesuai dengan yang dirumuskan 1 Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa 1 Kejelasan uraian materi perubahan wujud benda 1 Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas 1 Materi jelas dan spesifik 1 Gambar yang digunakan sesuai dengan materi 1 Contoh yang diberikan sesuai materi 1 Jumlah 10 (Sumber: Surono dalam Putri:2019) Dimodifikasi Angket Uji Kepraktisan Angket uji kepraktisan ini digunakan untuk menguji apakah media Bajunda sudah praktis digunakan atau belum. Angket ini akan diberikan kepada guru kelas V SDN Tanjungkalang 1 dan juga kepada seluruh siswa kelas V. Angket Uji Kepraktisan untuk Guru Uji kepraktisan ini dilakukan oleh guru wali kelas V SDN Tanjungkalang 1 Kabupaten Nganjuk. Validasi ini dilakukan untuk menguji kepraktisan media yang sudah dikembangkan baik dari segi tampilan maupun materi yang digunakan. Uji kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket berupa pertanyaan-pertanyaan untuk guru. Guru akan memberikan saran dan komentar serta rekomendasi untuk media yang telah diujikan Berikut merupakan kisi-kisi instrument untuk guru Tabel 3.3 Kisi-kisi instrument untuk guru No Pertanyaan tentang media yang dikembangkan Skor 1 2 3 4 5 1 Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran. 2 Materi yang disajikan sistematis. 3 Cakupan materi berdasarkan subtema yang dibahas 4 Ketertarikan siswa ketika belajar dengan memanfaatkan media yang dikembangkan. 5 Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa 6 Kemampuan media untuk digunakan berulang-ulang. 7 Gambar yang digunakan sesuai materi 8 Teks dapat terbaca dengan baik 9 Kemudahan menggunakan media 10 Kesesuaian media dengan dunia siswa Total (Sumber: Surono dalam Putri:2019) dimodifikasi Angket Uji Kepraktisan Untuk Siswa Uji kepraktisan ini dilakukan oleh siswa

kelas V SDN Tanjungkalang 1 Nganjuk. Uji kepraktisan ini dilakukan untuk menguji kepraktisan media yang sudah dikembangkan baik dari segi tampilan maupun materi yang digunakan. Uji kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket berupa pertanyaan-pertanyaan untuk siswa. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen untuk siswa Tabel 3.4 Kisi-kisi instrument untuk siswa No Pertanyaan tentang media yang dikembangkan Alternatif Pilihan Ya (1) Tidak (0) 1 Materi tentang Perubahan wujud benda menarik perhatianmu 2 Penggunaan media animasi memudahkan untuk memahami materi Perubahan wujud benda 3 Materi jelas 4 Animasi yang digunakan sesuai materi 5 Pembelajaran IPA jadi menarik 6 Bahasa mudah dipahami 7 Dengan media pembelajaran BAJUNDA dapat mengerjakan soal evaluasi. 8 Menarik minat untuk lebih memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru 9. Media pembelajaran ini menarik perhatianmu 10. Dengan media ini membuatmu ingin belajar tentang Perubahan wujud benda. (Sumber: Suroso dalam Putri:2019) Dimodifikasi Teknik Analisis Data Analisis data pada penelitian sangat penting dilakukan. Setelah peneliti memperoleh data maka akan dikelola, dipelajari dan disusun agar dapat mempermudah proses selanjutnya. Hasil dari tahap ini merupakan suatu hal yang dapat digunakan untuk dasar merevisi media yang sudah dikembangkan. Data yang diperoleh dari angket akan dianalisis dengan kriteria sebagai berikut. Kevalidan Kevalidan diperoleh melalui angket yang ditujukan kepada validator ahli media dan validator ahli mater. Menurut Akbar (2015:78) berikut merupakan cara menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket dari ahli media dan ahli materi : Validitas ahli (V – ah) = $TSeTSh \times 100\% = \dots \%$ Keterangan : TSe = Total skor empirik TSh = Total skor maksimal Setelah di hitung menggunakan rumus tersebut, hasilnya dikonversikan dengan kriteria berikut Tabel 3.5 Kualifikasi penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan Presentase Kategori Validitas Keterangan 25%-40% Tidak valid Tidak boleh digunakan 41%-55% Kurang Valid Tidak boleh digunakan 56%-70% Cukup Valid Boleh digunakan setelah revisi besar 71%-85% Valid Boleh digunakan setelah revisi kecil 86%-100% Sangat Valid Sangat baik digunakan (Sumber: Akbar, 2015) Keefektifan Keefektifan disini untuk mengukur keberhasilan media yang di uji cobakan pada saat proses belajar mengajar. Data keefektifan diperoleh dari hasil tes pada soal evaluasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif mamaga. Peneliti menguji keefektifan dengan membandingkan hasil dari soal evaluasi yang dikerjakan oleh siswa dengan KKM. Jika nilai rata-rata kelas V memperoleh lebih dari 75 (KKM) media dianggap efektif, namun jika kurang dari 75 (KKM) media dianggap tidak efektif. Soal evaluasi terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Satu soal benar memperoleh skor 1, jika benar semua maka akan mendapat skor 10 nilai maksimal 100. Berikut rumus yang digunakan yang diadaptasi dari Sudjana dan Ibrahim (2010:129) Nilai Individu = Jumlah skor yang diperoleh / jumlah siswa $\times 100\%$ = Untuk menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas dapat menggunakan rumus berikut. Nilai Rata-rata = Jumlah nilai hasil belajar tiap siswa / jumlah siswa Setelah di hitung menggunakan rumus tersebut, hasilnya dikonversikan dengan kriteria berikut. Tabel 3.6 Kriteria pencapaian nilai siswa No Kriteria pencapaian nilai (keefektifan) Tingkat keefektifan validitas 1 00%-20% Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan. 2 21%-40% Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan. 3 41%-60% Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak digunakan 4 61%-80% Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil. 5 81%-100% Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan. (Sumber: Akbar, 2015) Kepraktisan Kepraktisan diukur melalui angket yang ditujukan kepada guru dan siswa. Kepraktisan diperoleh dari uji coba produk utama. Angket respon guru dan siswa memiliki skala likert dengan skor 1 sampai 4. Berikut merupakan pedoman penilaian angket respon guru dan siswa. Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Angket Respon Guru Dan Siswa Skor negatif Skor positif kriteria 1 4 Sangat Setuju (SS) 2 3 Setuju (S) 3 2 Tidak Setuju (TS) 4 1 Sangat Tidak Setuju (STJ) Setelah siswa dan guru mengisi angket, peneliti menghitung skor rata-rata penilaian dengan menggunakan rumus berikut yang diadaptasi dari Akbar (2015:15) $P = \frac{PN}{N} \times 100\%$ Keterangan: P = Nilai Aspek Kepraktisan F = Skor Pemerolehan N = Skor Maksimal Untuk mengetahui nilai akhir uji kepraktisan dari beberapa responden dapat diukur dengan rumus berikut. Kriteria nilai = jumlah nilai seluruh responden / jumlah responden $\times 100\%$ = Setelah di hitung menggunakan rumus tersebut, hasilnya dikonversikan dengan kriteria berikut . Tabel 3.8 Kualifikasi penilaian tingkat kepraktisan produk pengembangan Presentase Kategori Validitas Keterangan 25%-40% Tidak praktis Tidak boleh digunakan 41%-55% Kurang praktis Tidak boleh digunakan 56%-70% Cukup praktis Boleh digunakan setelah revisi besar 71%-85% Praktis Boleh digunakan setelah revisi kecil 86%-100% Sangat praktis Sangat baik digunakan (Sumber: Akbar, 2015) BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN Hasil Studi Pendahuluan Deskripsi Hasil Studi Lapangan Kegiatan studi lapangan dilakukan melalui observasi, yang bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang bersangkutan dengan pengembangan media BAJUNDA. Observasi dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan siswa. Setelah melakukan analisis, didapatkan interaksi guru dengan siswa masih kurang pada saat proses pembelajaran. Kekurangan ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media seadanya dan menggunakan metode ceramah dan guru langsung memberikan tugas kepada siswa tanpa memperhatikan siswa yang belum paham. Kekurangan ini menyebabkan siswa menjadi ramai dan kurang tertarik pada mata pelajaran ini. Solusi yang dapat dilakukan dalam penanganan masalah ini yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif BAJUNDA (perubahan wujud benda) yang dimana media ini mampu memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran IPA dalam materi perubahan wujud benda. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada kelas V SDN Tanjungkalang 1, dapat diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran masih belum begitu optimal dikarenakan pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran seadanya dan memakai metode ceramah. Sehingga dalam pembelajaran siswa kurang berantusias dan merasa bosan hingga cenderung ramai. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif BAJUNDA yang dimana media ini dapat membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran pada materi perubahan wujud benda. Media pembelajaran BAJUNDA dikembangkan dengan menggunakan macromedia flash yang telah dikembangkan menjadi adobe flash dan didukung dengan menggunakan aplikasi adobe illustrator cc 2018 untuk mengedit gambar. Media ini dapat menarik perhatian siswa karena media ini berbasis animasi dan didalam media ini terdapat game, sehingga siswa lebih tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran. Desain Awal (Draft) Model Media interaktif merupakan media yang didalamnya terdapat gabungan antara media audio dan visual yang telah dikembangkan

sehingga menjadi satu unsur yaitu audio visual. Pada audio di dalamnya terdapat animasi yang sudah disesuaikan dengan materi yang mampu menarik minat siswa dan suara yang berfungsi untuk menjelaskan materi perubahan wujud benda. Berikut adalah desain media pembelajaran yang telah dikembangkan. No Desain 1. Gambar 4.1 Tampilan Halaman Awal Media BAJUNDA 2. Gambar 4.2 Tampilan Halaman Awal Media BAJUNDA 3. Gambar 4.3 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Media BAJUNDA 4. Gambar 4.4 Tampilan KI & KD Gambar 4.5 Tampilan KI & KD 5. Gambar 4.6 Tampilan Materi Media BAJUNDA 6. Gambar 4.7 Tampilan Latihan Soal Media BAJUNDA Gambar 4. 8 Tampilan Latihan Soal Media BAJUNDA 7. Gambar 4.9 Tampilan Video Media BAJUNDA 8. Gambar 4.10 Tampilan Game Media BAJUNDA Hasil Uji Validitas Sebagai tindak lanjut atas rancangan yang dilakukan dalam tahap desain, maka langkah pengembangan media dapat dilakukan. Media yang dikembangkan bertujuan agar media pembelajaran BAJUNDA dapat digunakan oleh guru dalam penyampaian materi ke siswa, dan siswa menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran perubahan wujud benda. Dalam media BAJUNDA, disisipkan juga berbagai animasi perubahan wujud benda agar lebih menarik minat siswa untuk belajar. Validasi Ahli Media Validasi ahli media dalam penelitian ini dilakukan dengan validasi kepada dosen ahli media yaitu Wahyudi, M. Sn, selaku dosen prodi PGSD dengan mendapatkan masukan bahwa latar pada media dapat diperbaharui sedikit. Tetapi sudah bisa digunakan untuk penelitian. Table 4.1 Hasil Validasi Ahli Media Untuk Mengukur Kevalidan No. Indikator Skor 5 4 3 2 1 1. Teks dapat terbaca dengan baik √ 2. Pemilihan grafis background √ 3. Ukuran teks dan jenis huruf √ 4. Warna dan grafis √ 5. Gambar pendukung √ 6. Sajian animasi √ 7. Sajian video √ 8. Suara terdengar dengan jelas √ 9. Kejelasan uraian materi √ 10. Kejelasan petunjuk √ 11. Penempatan dan penggunaan button √ 12. Kemudahan penggunaan media √ Jumlah Skor 52 Skor Maksimal 60 Presentase skor 86% Kriteria kevalidan menurut Akbar (2015:15) jika presentase menunjukkan 71%-85% maka termasuk dalam kriteria valid (boleh digunakan setelah melakukan revisi kecil). Sedangkan analisis data validasi ahli media menunjukkan hasil 86%.

id: 22

Plagiarism detected: 0.14% <https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/download/...>



0.8%

<https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/downloa...>

Dapat disimpulkan bahwa media BAJUNDA sangat valid digunakan. Validasi Ahli Materi Validasi ahli materi dalam penelitian ini divalidasi oleh dosen ahli materi yaitu Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd, selaku dosen IPA dengan mendapat masukan bahwa materi sudah cukup sesuai dengan Kompetensi Dasar dan dapat digunakan untuk diujicobakan. Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi untuk Mengukur Kevalidan No Aspek Penilaian Indikator SKOR 1 2 3 4 5 1. Pembelajaran Relevansi materi dengan KD √ Materi yang disajikan sistematis √ Ketepatan struktur kalimat dan Bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa √ 2. Isi Materi Materi sesuai dengan yang dirumuskan √ Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa √ Kejelasan uraian materi perubahan wujud benda √ Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas √ Materi jelas dan spesifik √ Gambar yang digunakan sesuai dengan materi √ Contoh yang diberikan sesuai materi √ Jumlah skor 45 Skor maksimal 50 Presentase skor 90% Kriteria kevalidan menurut Akbar (2015:15), jika presentase 86%-100% termasuk dalam kriteria sangat valid (sangat baik digunakan), sedangkan analisis data validasi dari ahli materi menunjukkan hasil 90% yang dimana dapat disimpulkan bahwa media BAJUNDA sangat valid digunakan. Hasil Uji Coba Uji Coba Kepraktisan. Uji dalam kepraktisan ini untuk menguji media pembelajaran BAJUNDA sudah praktis atau belum. Peneliti memberikan angket kepada guru kelas dan siswa kelas V. Hasil Uji Kepraktisan dari Angket Guru Dalam uji kepraktisan pada media pembelajaran BAJUNDA validasi dilakukan untuk mengujikan kepraktisan media BAJUNDA yang sudah dikembangkan ini. Berikut hasil angket dari guru kelas V. Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Guru Kelas V No Pertanyaan tentang media yang dikembangkan Skor 1 2 3 4 5 1 Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran. √ 2 Materi yang disajikan sistematis. √ 3 Cakupan materi berdasarkan subtema yang dibahas √ 4 Ketertarikan siswa ketika belajar dengan memanfaatkan media yang dikembangkan. √ 5 Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa √ 6 Kemampuan media untuk digunakan berulang-ulang. √ 7 Gambar yang digunakan sesuai materi √ 8 Teks dapat terbaca dengan baik √ 9 Kemudahan menggunakan media √ 10 Kesesuaian media dengan dunia siswa √ Jumlah Skor 48 Skor Maksimal 50 Presentase Skor 96% Berdasarkan analisis angket respon guru terhadap media pembelajaran BAJUNDA dengan melihat presentase dari Akbar (2015:15) 86%- 100% masuk dalam kategori validitas sangat valid digunakan, dan hasil yang diperoleh adalah 96%. Media BAJUNDA dapat dikatakan sangat praktis karena dalam proses pembelajaran guru tidak kesulitan dan mudah untuk menggunakan media pembelajaran BAJUNDA. Dalam penyampaian materi kepada siswa guru dapat terbantu dengan mudah dan siswa pun menjadi lebih memahami materi yang disampaikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media BAJUNDA sangat baik digunakan. Hasil Uji Kepraktisan dari Angket Siswa Uji kepraktisan yang dilakukan siswa pada media BAJUNDA yang sudah dikembangkan dari tampilan maupun materi. Berikut adalah hasil dari angket yang diberikan kepada siswa Kelas V SDN TANJUNGKALANG 1. No. Pertanyaan tentang media yang dikembangkan Alternatif Pilihan Ya (1) Tidak (0) 1 Materi tentang Perubahan wujud benda menarik perhatianmu 10 siswa 2 Penggunaan media animasi memudahkan untuk memahami materi Perubahan wujud benda 10 siswa 3 Materi jelas 10 siswa 4 Animasi yang digunakan sesuai materi 10 siswa 5 Pembelajaran IPA jadimenarik 10 siswa 6 Bahasa mudah dipahami 10 siswa 7 Dengan media pembelajaran BAJUNDA dapat mengerjakan soal evaluasi. 10 siswa 8 Menarik minat untuk lebih memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru 10 siswa 9. Media pembelajaran ini menarik perhatianmu 10 siswa 10. Dengan media ini membuatmu ingin belajar tentang Perubahan wujud benda. 10 siswa Jumlah skor yang diperoleh 100 Skor maksimal 100 Presentase 100% Tabel 4.4 Hasil Uji Kepraktisan dari Angket Siswa Hasil angket respon siswa terhadap media BAJUNDA menurut presentase dari Akbar (2015:15) menunjukkan 86%-100% masuk dalam kategori validitas sangat valid dan baik digunakan. Di katakan praktis karena siswa mampu menggunakan media secara mandiri dan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi, maka dapat disimpulkan bahwa hasil kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media BAJUNDA sebagai berikut. Tabel 4.5 Hasil Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media BAJUNDA. Kriteria Presentase Penilaian Interpretasi Layak/Valid Validasi ahli media

menunjukkan hasil 86%, maka disimpulkan media BAJUNDA baik digunakan. Validasi ahli materi menunjukkan 90%, maka dapat disimpulkan media BAJUNDA sangat baik digunakan. Berdasarkan hasil dari ahli media mendapatkan hasil 86% dan dari ahli materi mendapatkan 90%. Sehingga dari kedua validasi media dan materi mendapatkan rata-rata 88% dan dikatakan sangat baik digunakan. Praktis Respon dari guru dan siswa terhadap media BAJUNDA adalah 96% respon guru dan 100% respon siswa Berdasarkan respon dari guru terhadap media menunjukkan hasil 96% dan dari siswa menunjukkan 100%. Sehingga respon dari guru dan siswa mendapatkan rata-rata 98%. Maka media BAJUNDA sangat praktis dan baik digunakan. Efektif Media BAJUNDA dikatakan efektif jika nilai rata-rata siswa diatas KKM. Pada penelitian ini siswa mendapatkan nilai paling sedikit 90 dan paling tinggi 100. Ketuntasan klaksikal menunjukkan angka 98% Berdasarkan tes soal evaluasi pada siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa lebih dari 90 dan ketuntasan klaksikalnya 98%, maka dapat disimpulkan media BAJUNDA sudah efektif. Hasil Uji Coba Keefektifan Media Keefektifan berguna untuk mengukur keberhasilan media pembelajaran yang telah diujicobakan saat proses pembelajaran. Data keefektifannya dapat diperoleh dari hasil tes dalam soal evaluasi setelah siswa menggunakan media BAJUNDA. Hasil nilai tes evaluasi akan dibandingkan dengan nilai KKM dan dihitung ketuntasannya untuk mengetahui presentase dari uji keefektifan. Berikut adalah hasil nilai evaluasi siswa kelas 5 SDN TANJUNGGALANG 1. Table 4.6 Nilai Hasil Evaluasi Siswa Kelas V SDN TANJUNGGALANG I NO. NAMA NILAI KETERANGAN 1. CS 100 TUNTAS 2. DAH 100 TUNTAS 3. DRK 90 TUNTAS 4. LAB 90 TUNTAS 5. MIJS 100 TUNTAS 6. MRA 100 TUNTAS 7. NAF 100 TUNTAS 8. NVL 100 TUNTAS 9. RV 100 TUNTAS 10 RW 100 TUNTAS Jumlah Skor 980 Rata-rata Nilai = 98 Skor Maksimal 1000 Presentase 98% Berdasarkan data pada uji coba terbatas, bahwa rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran BAJUNDA pada soal pilihan ganda menunjukkan 98%. Dengan nilai KKM yang sudah ditentukan yaitu 75, nilai akan dibandingkan dan dihitung ketuntasan klasikal dengan membagi nilai di atas KKM dengan banyaknya siswa yang mengikuti tes. Dari hasil uji coba terbatas yang diperoleh, banyak siswa yang nilainya di atas KKM yaitu sebanyak 10 siswa yang dimana siswanya berjumlah 10 siswa. Sehingga memperoleh hasil ketuntasan 98% dengan kriteria menurut Akbar (2015:15) presentase 81%-100% tingkat keefektifannya menunjukkan sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Jadi dapat disimpulkan, bahwa media BAJUNDA sangat efektif digunakan guru dalam proses pembelajaran. Pembahasan Hasil Penelitian Spesifikasi dan Hasil Akhir Produk Spesifikasi media dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran BAJUNDA yang dikhususkan untuk membantu dalam pemahaman siswa pada materi perubahan wujud benda kelas V sekolah dasar. Karena media ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan animasi yang didalamnya terdapat materi, latihan soal, dan game, sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dan tidak cenderung bosan serta ramai. Media ini merupakan media pembelajaran yang berbasis animasi, spesifikasi media ini meliputi. Media BAJUNDA dibuat dengan Macromedia Flash yang dikembangkan menjadi Adobe Flash. Untuk membuat media ini aplikasi pembuatnya menggunakan Adobe Animate cc 2018 dan aplikasi pendukungnya menggunakan Adobe Illustrator cc 2018. Media ini berbasis animasi yang didalamnya terdapat materi perubahan wujud benda untuk kelas V sekolah dasar, terdapat latihan soal, video perubahan wujud benda, dan terdapat game. Media ini diberi nama BAJUNDA karena media ini membahas tentang materi perubahan wujud benda, yang dimana di dalam media ini terdapat ilustrasi perubahan wujud benda. Media ini dapat dibuka di laptop dan komputer. Media ini dapat digunakan guru sebagai media pendukung dalam pembelajaran siswa kelas V. Media ini juga dapat digunakan siswa secara pribadi untuk mempelajari materi perubahan wujud benda, karena didalamnya juga terdapat video perubahan wujud benda. Desain akhir media BAJUNDA pada materi perubahan wujud benda kelas V adalah sebagai berikut. Tabel 4.7 Desain Akhir Media BAJUNDA No Desain Media Sebelum Validasi Sesudah Validasi 1. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model Kevalidan Berdasarkan pada data hasil validasi media, dan materi dapat dilihat bahwa media pembelajaran BAJUNDA memperoleh skor validasi media sebanyak 86% terdapat pada kriteria 86%-100% (Sangat baik digunakan/valid). Validasi ahli materi memperoleh skor validasi sebanyak 90% terdapat dalam kriteria 86%-100% (sangat baik digunakan/valid). Kepraktisan Berdasarkan data yang diperoleh pada kepraktisan media BAJUNDA. Respon dari guru dan siswa terhadap media BAJUNDA adalah 96% respon guru dan 100% respon siswa. Maka media BAJUNDA sudah memenuhi kriteria kepraktisan dan media BAJUNDA dikatakan sangat praktis digunakan. Keefektifan Keefektifan media ini telah dikembangkan dan dapat diperoleh dari hasil ketuntasan belajar siswa kelas V setelah menggunakan media BAJUNDA yang dapat dilihat dari hasil ketuntasan dari nilai hasil posttest siswa. Media BAJUNDA dikatakan efektif jika nilai rata-rata siswa diatas KKM. Pada penelitian ini siswa mendapatkan nilai paling sedikit 90 dan paling tinggi 100. Ketuntasan klaksikal menunjukkan angka 98%. Maka disimpulkan media BAJUNDA sangat efektif digunakan. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Pengembangan Model. Prinsip-prinsip Pengembangan media BAJUNDA adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi perubahan wujud benda kelas V sekolah dasar yang didesain semenarik mungkin, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan siswa menjadi lebih memperhatikan penjelasan dari guru saat proses pembelajaran. Keunggulan Keunggulan dalam media pembelajaran BAJUNDA yaitu. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Siswa lebih mudah memahami materi. Dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa dapat ikut berperan aktif dalam media pembelajaran yang didalamnya terdapat game. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi. Kelemahan Kelemahan dari media pembelajaran BAJUNDA yaitu menggunakan komputer atau laptop. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model Faktor Pendukung Pengembangan media ini digunakan karena untuk mengikuti perkembangan teknologi. Siswa sangat senang, tertarik dengan adanya media pembelajaran BAJUNDA saat pembelajaran, dan siswa juga sangat berantusias dalam mengikuti pembelajaran. Faktor Penghambat Pembuatan media pembelajaran BAJUNDA yang cukup rumit dan membutuhkan orang yang benar-benar mau belajar. Pembuatan media pembelajaran BAJUNDA membutuhkan waktu yang cukup lama. Dalam proses pembuatan media BAJUNDA harus mempersiapkan bahan atau materi, dubbing, serta latihan soal terlebih dahulu. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN SIMPULAN Berdasarkan pada pengembangan media pembelajaran BAJUNDA yang berfokus pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda dapat disimpulkan sebagai berikut. Media BAJUNDA,

divalidasi kepada ahli media dan kepada ahli materi. Hasil dari validasi media sebesar 86%, dan hasil validasi ahli materi sebesar 90%. Berdasarkan presentase tersebut maka media BAJUNDA dikatakan sangat valid digunakan. Media BAJUNDA ini telah diuji keefektifannya melalui soal evaluasi yang diberikan kepada siswa. Nilai yang diperoleh siswa akan di bandingkan dengan nilai KKM dan di hitung ketuntasan klasikalnya. Hasil yang diperoleh yaitu 98% yang berarti media pembelajaran BAJUNDA dikatakan sangat efektif digunakan. Peneliti melakukan uji coba kepraktisan media BAJUNDA kepada guru kelas dan siswa. Hasil presentase angket dari guru yaitu sebesar 96%, dan hasil presentase angket dari siswa yaitu sebesar 100%. Berdasarkan presentase tersebut maka media BAJUNDA dikatakan sangat praktis untuk digunakan. IMPLIKASI Media pembelajaran BAJUNDA dibuat dengan menggunakan Macromedia flash. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka media BAJUNDA dapat dijadikan media pendukung pelaksanaan pembelajaran khususnya pata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda. Media ini juga membuat minat siswa dalam belajar serta membuat siswa menjadi lebih semangat dan lebih memahami materi yang disampaikan. Media BAJUNDA juga telah di validasi oleh ahli materi dan ahli media, sehingga media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena sudah dikembangkan agar siswa menjadi lebih tertarik dalam materi perubahan wujud benda. SARAN Berdasarkan penelitian ini, pengembangan media pembelajaran BAJUNDA yang telah dilakukan peneliti memperoleh beberapa saran sebagai berikut. Untuk guru Peneliti dapat memberikan saran kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran untuk mendukung jalannya proses pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran Macromedia flash BAJUNDA, agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk siswa Saran peneliti untuk siswa, agar siswa bisa lebih mandiri untuk mengingat materi perubahan wujud benda yang telah dipelajari dan siswa dapat lebih aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Untuk peneliti selanjutnya Saran peneliti untuk peneliti selanjutnya, agar bisa mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik lagi, dan mudah dipahami oleh siswa serta dapat memperbaharui dari kelemahan Macromedia flash. DAFTAR PUSTAKA Sugiyono. 2018 . Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta Trisiana Anita. 2016. Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Artikel Penelitian. Volume 11 (No.1). hal 315-317. <https://www.neliti.com/publications/159079/desain-pengembangan-model-pembelajaran-pendidikan-kewarganegaraan-melalui-addie> . Diakses 27 juni 2020. Miftah.M. 2013. Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. Jurnal KWANGSAN. Volume 1 (No.2). Diakses 2 Agustus 2021 Abdullah.R. 2016. Pembelajaran Dalam Perspektif Kreatifitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. Lantanida Journal. Volume 4 (No. 1). Diakses 7 Agustus 2021 Kusumawati Naniek. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Dengan Animasi Macromedia Flash Berbasis Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) Di Sekolah Dasar . Artikel Ilmiah . Volume 5 (No.2). <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/289> . Diakses tanggal 10 Mei 2020 Duludu, Umyssalam A.T.A. Buku ajar kurikulum bahan dan media pembelajaran PLS, Yogyakarta: Deepublish, Oktober 2017 Prof. Dr. Munir. Media Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung : CV. Alfabeta Hermawan Irwan . 2015. <https://irwanhermawan8300.wordpress.com/2015/07/29/perangkat-lunak-macromedia-flash/> . Diakses pada 15 juni 2020. Masykur Rubhan, id: 23

Plagiarism detected: 0.13% <https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/download/...>



0.8%

<https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/downlo...>

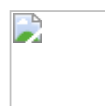
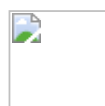
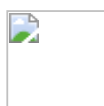
2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematikan dengan Macromedia Flash. Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika,

Volume 8 (2), Hal 177 – 186, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/2014> Pribadi Benny A, Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi, Kencana: Jakarta, 2014 Akbar, Sa'adun. 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Abdullah.R. 2016. Pembelajaran Dalam Perspektif Kreatifitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. Lantanida Journal. Volume 4 (No. 1).

Disclaimer:

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! © SkyLine LLC

c78545b6-e295-4ce4-881f-e97b2073f06f

b84f2179d7734f061a82751653014c30

F86371D69A63561677D1663BE7FE7EF9

Check Type: Internet - via Google and Bing