

# Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 7/8/2022 10:15:51 AM

Analyzed document: BAB 1 - 5 FIX.docx Licensed to: Bagus Amirul

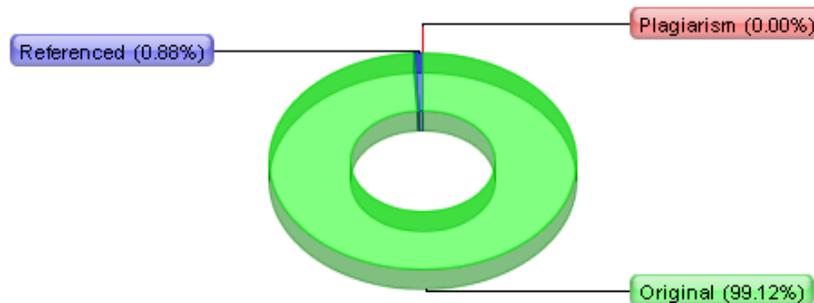
? Comparison Preset: Rewrite ? Detected language: Id

? Check type: Internet Check

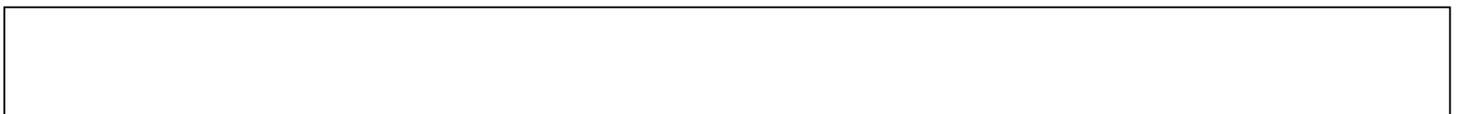
[tee\_and\_enc\_string] [tee\_and\_enc\_value]

Detailed document body analysis:

? Relation chart:



? Distribution graph:



? Top sources of plagiarism: 0

? Processed resources details: 0 - Ok / 0 - Failed

? Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
 [not detected]	 [not detected]	 [not detected]	 [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 BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS ADOBE ANIMATE UNTUK KELAS IV TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 2 SKRIPSI Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri OLEH : MUKHAMMAD ZAINAL ABIDIN 17.1.01.10.0093 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2022 BAB 1 PENDAHULUAN LATAR BELAKANG Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi, informasi, dan komunikasi dari tahun ke tahun selalu mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut berdampak positif ke segala bidang kehidupan, salah satunya pendidikan. Tuntutan zaman yang terus berkembang menuntut pendidikan yang ada di dunia dapat menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK. Dengan itu mutu dan kualitas tiap individu terus dapat meningkat. Peningkatan kualitas individu akan banyak mempengaruhi kualitas negara. Karena ciri-ciri dari negara yang maju yaitu mempunyai kualitas yang baik dan mumpuni. Dalam dunia pendidikan saat ini sudah mengalami banyak perubahan. Menurut Pramadana, dkk. (2019), perkembangan teknologi mendorong adanya perubahan dalam Sistem Pendidikan di Indonesia. Pembelajaran modern tak lagi berfokus pada guru, melainkan pada peserta didik. Dengan kata lain peserta didiklah yang lebih aktif dan mendominasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pemerintah merancang kurikulum baru yang diberi nama

Quotes detected: 0.02%

id: 1

"Kurikulum 2013"

yang mana telah disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan pada zaman sekarang.

Quotes detected: 0.02%

id: 2

"Kurikulum 2013"

atau disingkat

Quotes detected: 0.01%

id: 3

"K13".

K13 merupakan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan 5 M yang meliputi: mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan (Kemendikbud, 2013). Pembelajaran pada K13 dikemas secara tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia (Hidayah, 2015). Pada pembelajaran tematik ditemukan berbagai macam kendala. Salah satunya yaitu kesulitan guru dalam menyampaikan materi. Kendala tersebut dikarenakan kurikulum 2013 memiliki perbedaan yang signifikan dalam penyampaian materi dibanding kurikulum-kurikulum sebelumnya. Seorang guru profesional dituntut untuk kreatif dalam mengemas dan menyampaikan materi agar konsep tematik benar-benar dapat tersampaikan kepada peserta didik. Selain itu guru juga kesulitan dalam penggunaan media. Penggunaan bahan ajar yang berkonsep tematik masih jarang ditemukan. Dikarenakan pembuatannya yang dianggap rumit. Namun, dengan adanya bahan ajar tematik dapat membantu siswa dalam memahami tema dan materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Prastowo (2013:298) bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran. Dari pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahan ajar yaitu seperangkat materi yang telah disusun secara sistematis dan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pada observasi yang telah dilakukan di SDN Gadingmangu II Jombang, ditemukan beberapa kendala. Pertama, cara mengajar guru masih cenderung Teacher Centre, seperti lebih mendominasi metode ceramah dibanding metode yang lain. Kedua, media yang digunakan seadanya seperti sebatas gambar saja. Ketiga, bahan ajar yang digunakan hanya buku paket dan kadang-kadang diselangi LKS. Temuan lain yaitu pada SDN Gadingmangu II mempunyai Lab. Komputer akan tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal. Dalam artian masih belum ada media atau bahan ajar yang mampu membuat kedua elemen ini terhubung. Dengan kendala-kendala tersebut akan membuat penerimaan materi oleh siswa menjadi tidak maksimal apabila mendapatkan materi yang kompleks. Seperti pada materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 2, ditemukan bahwa saat penilaian harian nilai yang mencapai di atas KKM (75) hanya 19 dari 36 anak. Sehingga berimbas kepada kemampuan kognitif siswa sulit berkembang. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, dan sesuai

dengan perkembangan zaman sekarang, bahan ajar berbasis multimedia interaktif sangatlah cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2010:49), multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Sedangkan menurut Nursalim (2010:20) multimedia adalah suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan, yang membentuk suatu unit atau paket. Jadi, bahan ajar berbasis multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang dimana siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi peserta didik juga secara langsung berinteraksi dalam bahan ajar tersebut. Siswa dapat mengoperasikan sendiri bahan ajar yang ia gunakan melalui perangkat PC melalui aplikasi adobe animate. Aplikasi adobe animate merupakan sebuah aplikasi lanjutan dari Adobe Flash dan Macromedia Flash yang dikembangkan oleh Adobe Systems (Hanafi, 2015: 51). Aplikasi ini pada dasarnya berfungsi sebagai pengolah gambar untuk dijadikan sebuah gambar yang dapat bergerak atau animasi namun memungkinkan juga apabila digunakan untuk membuat sebuah bahan ajar interaktif. Bahan ajar interaktif berbasis adobe animate ini berupa slide yang berisi materi dan quiz yang dikolaborasikan dengan gambar animasi. Bahan ajar berbasis Adobe Animate ini berisi slide-slide yang dapat dioperasikan oleh pengguna dengan perangkat PC maupun android sehingga bahan ajar ini dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Jadi memungkinkan apabila bahan ajar ini digunakan untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh sendiri yaitu adalah pembelajaran dengan menggunakan sebuah media yang memungkinkan terjadi interaksi antara guru dengan siswa. (Prawiyogi dkk ,2020). Sehubungan dengan permasalahan yang telah diuraikan, dipilihlah judul penelitian berikut.

Quotes detected: 0.14%

id: 4

"Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Adobe Animate untuk Kelas 4 Tema 6 Subtema 1 pembelajaran 2".

IDENTIFIKASI MASALAH Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah di uraikan sebelumnya, terdapat masalah pokok yaitu penggunaan bahan ajar yang hanya sebatas LKS dan Buku Paket Tematik sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya bahan ajar yang mampu membuat siswa lebih aktif dan tertarik saat proses pembelajaran. Bahan ajar yang dipilih adalah bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif. Bahan ajar ini dipilih karena sangat sesuai dengan karakteristik siswa di zaman sekarang. Sehingga siswa dapat sebuah pengalaman bar serta mampu membuat siswa lebih aktif dan tertarik saat proses pembelajaran. Selain itu bahan ajar berbasis adobe animate ini dapat digunakan sebagai media PJJ atau pembelajaran jarak jauh karena bahan ajar ini dapat dioperasikan dengan PC dan android maka siswa dapat menggunakan bahan ajar ini di manapun dan kapanpun. Pada masalah yang ada, maka terdapat identifikasi masalah seperti

Quotes detected: 0.15%

id: 5

"Bagaimana kevalidan bahan ajar tematik berbasis Adobe Animate untuk Kelas 4 Tema 6 Subtema 2 pembelajaran 2?"

Kevalidan bertujuan untuk mengukur seberapa layak bahan ajar ini dikembangkan untuk siswa. Selanjutnya,

Quotes detected: 0.15%

id: 6

"Bagaimana kepraktisan bahan ajar tematik berbasis Adobe Animate untuk kelas 4 Tema 6 Subtema 1 pembelajaran 2?"

Kepraktisan bertujuan untuk mengetahui kemudahan selama bahan ajar dioperasikan, apakah mudah atau malah mempersulit saat proses pembelajaran. yang terakhir,

Quotes detected: 0.15%

id: 7

"Bagaimana keefektifan bahan ajar tematik berbasis Adobe Animated untuk kelas 4 Tema 6 Subtema 2 pembelajaran 2".

Kefektifan bertujuan untuk mengetahui seberapa dampak keberhasilan bahan ajar yang telah digunakan oleh siswa selama proses pembelajaran. RUMUSAN MASALAH Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan di teliti adalah : Bagaimana kevalidan bahan ajar tematik berbasis Adobe Animated untuk kelas 4 tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 ? Bagaimana kepraktisan bahan ajar tematik berbasis Adobe Animated untuk kelas 4 tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 ? Bagaimana keefektifan bahan ajar tematik berbasis Adobe Animated untuk kelas 4 tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 ?

TUJUAN PENELITIAN Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini : Untuk mendeskripsikan kevalidan bahan ajar tematik berbasis Adobe Animated untuk kelas 4 tema 6 subtema 1 pembelajaran 2. Untuk

mendeskrripsikan kepraktisan bahan ajar tematik berbasis Adobe Animated untuk kelas 4 tema 6 subtema 1 pembelajaran 2. Untuk mendeskripsikan keefektifan bahan ajar tematik berbasis Adobe Animated untuk kelas 4 tema 6 subtema 1 pembelajaran 2. KEGUNAAN PENELITIAN Kegunaan dari penelitian pengembangan ini adalah : Bagi Peserta didik Melalui penelitian ini diharapkan dapat sebagai penambah daya tarik belajar pada peserta didik saat proses pembelajaran. Melalui penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Bagi guru Melalui penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif sarana media pembelajaran peserta didik agar lebih mudah dalam mencerna materi yang disampaikan oleh guru. Bagi sekolah Dapat digunakan sebagai referensi guna menambah alternatif media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif. Bagi peneliti Dengan melakukan kegiatan penelitian ini, mampu menambahkan pengalaman serta wawasan baru tentang bahan ajar multimedia interaktif. Bagi pembaca Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi tambahan referensi atau sumber informasi baru tentang bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif.

## BAB II KAJIAN TEORI Hakikat Bahan Ajar Pengertian Bahan Ajar Menurut Fajarini, (2018:1) bahan ajar dapat diartikan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Prastowo (2013:298) bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran. Dari pendapat-pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahan ajar yaitu seperangkat materi yang telah disusun secara sistematis dan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Jenis-jenis Bahan Ajar Tematik Bahan ajar terdapat berbagai macam jenis. Bahan ajar berdasarkan bentuk Menurut Majid (2013:174), dari segi bentuknya bahan ajar setidaknya dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu: Bahan cetak (printed) antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa (LKS), brouser, foto dan gambar. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video compact disk, film, orang/ narasumber. Bahan ajar interaktif (interactive teaching material) seperti compact disk interaktif. Kriteria Bahan Ajar Menurut Prastowo (2013:142) bahan ajar tematik mempunyai karakteristik sebagai berikut. Menstimulasi agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran; Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan; Menyuguhkan pengetahuan yang holistic (tematik), dan Memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa Fungsi Bahan ajar Bahan ajar memiliki peran yang cukup vital dalam proses pembelajaran. Menurut Prastowo (2015:299-302) fungsi utama bahan ajar dikelompokkan menjadi dua berdasarkan strategi pembelajaran yang diterapkan. Menurut Pihak yang Menggunakan Bahan Ajar Berdasarkan pihak yang memakai, fungsi bahan ajar dibedakan menjadi dua, yaitu fungsi bagi peserta didik dan guru. Fungsi bahan ajar bagi peserta didik: Siswa dapat belajar secara mandiri, Siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun, Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya, Siswa dapat belajar sesuai dengan urutan yang dipilihnya, Meningkatkan potensi siswa menjadi pelajar yang mandiri Dapat sebagai pedoman untuk siswa yang akan mengarahkan semua kegiatannya dalam proses pembelajaran dan merupakan inti kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai. Fungsi bahan ajar bagi guru: Lebih menghemat waktu guru dalam mengajar sehingga lebih efisien, Mengubah role guru dari seorang pengajar menjadi fasilitator, Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan lebih efektif Dapat digunakan sebagai pedoman guru yang akan mengarahkan semua kegiatannya dalam proses pembelajaran dan merupakan inti kompetensi yang seharusnya diajarkan ke siswa Sebagai alat pengukur pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran Menurut Strategi Pembelajaran yang digunakan Menurut Prastowo, (2015:299-302) strateginya pembelajaran yang digunakan, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu pembelajaran klasikal, individual dan kelompok. Fungsi bahan ajar dalam proses pembelajaran klasikal: Digunakan sebagai sumber informasi, sebagai alat pengawas dan pengendali siswa dalam proses belajar mengajar, siswa yang pasif akan belajar sesuai dengan kecepatan guru dalam mengajar, dan Sebagai alat pembantu dalam proses pembelajaran. Fungsi bahan ajar dalam proses pembelajaran individual: Media utama dalam kegiatan belajar mengajar Digunakan sebagai alat untuk mengawasi dan menyusun proses siswa dalam mendapatkan informasi, dan Sebagai pembantu bahan ajar individual lainnya. Fungsi bahan ajar dalam proses pembelajaran kelompok: Bersifat sebagai bahan yang tergabung dengan proses belajar bersama-sama atau kelompok, dengan cara memberikan informasi terkait latar belakang materi, informasi tentang peran orang-orang yang ikut dalam proses pembelajaran kelompoknya sendiri, dan Sebagai bahan penunjang bahan belajar utama yang apabila dirancang sedemikian bentuknya dapat menambah motivasi siswa dalam belajar. Hakikat Multimedia Interaktif Pengertian Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Multimedia adalah penggabungan dari berbagai macam jenis media yang berupa teks, gambar, animasi, suara, video, dan lain-lain yang dikemas menjadi suatu bentuk file. Selanjutnya, arti kata

Quotes detected: 0.01%

id: 8

“interaktif”

dapat diartikan berkomunikasi dalam dua arah atau saling melakukan aksi. Menurut Munir (2012:128-129) multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna (user). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia interaktif adalah suatu program multimedia yang berisi materi-materi yang telah disusun secara sistematis dan dilengkapi controler agar pengguna dapat mengoperasikan sesuai hati. Karakteristik dan Kemampuan Multimedia Interaktif

Karakteristik Multimedia Interaktif

Bahan ajar berbasis multimedia interaktif memiliki beberapa karakteristik. Menurut Munir (2012:135) karakteristik multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah: Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur video dan visual. Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengamodasi respon pengguna. Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Kemampuan Multimedia Interaktif Menurut Munir (2012:135-136) multimedia mempunyai beberapa kemampuan yang tidak dimiliki oleh media lain diantaranya : Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik. Multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topik proses belajar. Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar. Kelebihan Multimedia Interaktif Menurut Munir (2012:132-133) kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya : Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif Pendidik 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 diinginkan. Mampu mengvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Hakikat Adobe Animate Pengertian Bahan Ajar Adobe Animate Aplikasi Adobe Animate merupakan aplikasi PC yang keberadaannya ditujukan bagi para content creator desain animasi, membuat animasi web interaktif, film animasi kartun, pembuatan company profile presentasi bisnis atau kegiatan, dan game flash yang menarik (Ahmadi, 2018: 30-31). (Pratama, 2020:66) mengatakan bahwa aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai macam fitur variasi seperti animasi, sound, interaktif dan lain-lain. Hasil dari adobe Animate dapat diubah ke dalam format lain untuk digunakan pada pembuatan desain web yang tidak langsung mengadaptasi Flash. Dengan banyaknya fitur yang terdapat pada software adobe animate memungkinkan apabila dipergunakan untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar yang berbasis multimedia. Gambar 2.1 Tampilan lembar kerja adobe animate

Kegunaan Adobe Animate Pada Pembelajaran Bahan ajar merupakan bagian dari alat dalam proses belajar mengajar yang sangat dibutuhkan guru saat kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya berbagai macam jenis bahan ajar penting untuk memilah bahan ajar yang seperti apa yang cocok digunakan untuk menunjang dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Berbagai macam jenis bahan ajar berbasis multimedia interaktif diantaranya yaitu, Autoplay 8, Wondershare Quiz Creator, Adobe Animate, Adobe Flash, Macromedia Flash 8, Raken Test dan lain-lain. Kegunaan dari adobe Animate dalam media atau bahan ajar pembelajaran adalah untuk membuat suatu alat pembelajaran lebih menarik dan baik digunakan, dengan memperhatikan komposisi gambar audio visual yang sesuai dengan pembelajaran (Ahmadi,2018:66) Kelebihan dan kekurangan Adobe Animate dalam Pembelajaran Bahan ajar adobe Animate memiliki kelebihan dan kekurangan untuk digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran untuk siswa. Adapun kekurangan dan kelebihan dari adobe animate. 1) Kelebihan Saputro (2018: 6) berpendapat bahwa adobe animate mempunyai kelebihan yakni dapat mendesain animasi HTML5, media iklan animasi, video animasi, media pembelajaran, game versi web dan lain sebagainya. adobe animate memiliki tools tambahan untuk membuat animasi-animasi gerakan yang lebih halus. Dapat membuat objek sesuai dengan keinginan, baik gambar, suara maupun animasi gerakan, sehingga lebih interaktif. Terdapat fitur terbaru yaitu Typekit yang memungkinkan pengguna dapat mengakses langsung ribuan jenis huruf yang berkualitas premium, integrasi penuh dengan Creative Cloud, memfasilitasi beragam format, menerima dukungan penuh dari berbagai pihak, karena termasuk teknologi animasi web terpopuler, dapat ditampilkan ke berbagai media seperti, DVD, CD-ROM, Web, Televisi, PDA, dan smartphone. 2) Kekurangan Kelemahan yang dimiliki Adobe Animate yaitu sebelum memasang Adobe Animate CC pada komputer perlu memerhatikan OS yang digunakan. Untuk penggunaan OS 32-bit tidak dapat menikmati Adobe Animate CC, karena Adobe Animate hanya mendukung OS 64-bit, contohnya Windows 8 64-bit, Sulit untuk dinavigasi, beberapa menu kurang familier (tidak user friendly), proyek grafik 3D Kurang mumpuni dan kurangnya template di dalam software. Kelemahan berikutnya adalah sulitnya bagi pengguna baru untuk mengoperasikan aplikasi adobe animate. Selain pada tools yang kurang familier, kesulitan terletak pada penggunaan action script. Menurut Setiawan dan Nita (2019:226) action script merupakan sebuah bahasa pemrograman yang digunakan oleh Adobe Flash Player serta Adobe AIR Environment. Kesulitan action script terletak pada bahasa pemrograman (Coding) yang menggunakan kode-kode

khusus yang cukup rumit bagi pengguna baru, seperti yang terlihat pada gambar berikut. Gambar 2.2 Contoh bahasa pemrograman pada action script Hakikat Pembelajaran Tematik Pengertian Pembelajaran Tematik Pelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan atau memadukan berbagai kompetensi dari berbagai macam mata pelajaran ke dalam tema. Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia (Hidayah, 2015). Karakteristik Pembelajaran Tematik Menurut Majid, (2014:89-90) bahwa suatu model pembelajaran maka pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut : Berpusat kepada peserta siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (student centered), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar. Memberi pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (direct experience). Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal lebih abstrak. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat kaitannya dengan kehidupan peserta didik. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. dengan demikian, peserta didik mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan peserta didik berada. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Tujuan dan Manfaat pembelajaran Tematik Menurut Mukhlis, (2012:68-69), pembelajaran tematik mempunyai tujuan dan manfaat sebagai berikut: Tujuan Pembelajaran Tematik Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna. Mengembangkan ketrampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi. Menumbuhkan kembangkan kebiasaan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan. Menumbuh kembangkan ketrampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghadapi pendapat orang lain. Meningkatkan gairah dalam belajar. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Manfaat Pembelajaran Tematik Menurut Mukhlis, (2012:68-69), manfaat pembelajaran tematik sebagai berikut. Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan untelektualnya. Pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik mampu mengeksplorasi pengetahuan melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antar peserta didik. Pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya. Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna. Mengembangkan ketrampilan berfikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Menumbuhkan ketrampilan sosial dalam bekerja, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Deskripsi Materi Pembelajaran Materi pembelajaran yang dimuat dalam bahan ajar berbasis multimedia interaktif kelas IV, tema 6 subtema 1, dengan mengambil pembelajaran 2. Berikut ini kompetensi dasar beserta indikator dari Tema 6 subtema 1 pembelajaran 2. Tabel 2.1 KD dan Indikator Tema 6 Subtema 1 PB 2 Muatan Kompetensi Dasar Indikator Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 3.6.1 Mengidentifikasi ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait dengan benar. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri. 4.6.1 Meniru contoh pengucapan puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. IPA 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. 3.2.1 Menjelaskan dua daur hidup binatang dengan tepat. 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya dan slogan upaya pelestariannya. 4.2.1 Membuat kesimpulan tentang daur hidup makhluk hidup yang berbeda dengan tepat. SBdP 3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada. 3.2.1 Mengidentifikasi tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar. 4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada. 4.2.1 Bernyanyi dengan tempo yang berbeda dengan tepat. Pada Tema 6 Subtema 1 pembelajaran 2 ini memuat tiga muatan pelajaran, yaitu bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP. Adapun pokok pembahasan yang termuat dalam pembelajaran 2 sebagai berikut. Bahasa Indonesia Pada muatan bahasa Indonesia materi berfokus kepada ciri-ciri puisi. Adapun ciri-ciri puisi sebagai berikut. Terdapat judul dan pengarang. Dalam sebuah puisi selalu terdapat judul dan pengarang, apabila pengarang tidak diketahui biasa ditulis dengan

Quotes detected: 0.01%  
"Anonim".

id: 9

Dalam satu bait terdapat empat baris puisi. Terikat dengan rima, diksi, dan jumlah puisi. Rima yaitu sebuah unsur bunyi yang biasa disebut dengan sajak. Jadi, rima merupakan satu pengulangan bunyi yang berselang, baik di dalam larik sajak atau pada akhir larik di sajak. Pengulangan bunyi ini bertujuan untuk menambah kesan merdu dalam sebuah puisi. IPA

Metamorfosis adalah serangkaian perubahan bentuk tubuh pada hewan, mulai dari awal sampai dewasa.

Metamorfosis dibagi menjadi dua, yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna (M, Inggit,dkk, 2016)

Metamorfosis Sempurna Metamorfosis sempurna yaitu perubahan bentuk pada hewan mulai dari awal sampai dia dewasa yang pada tiap tahapannya selalu mengalami perubahan. Contoh : kupu-kupu,katak, dan kecoa.

Gambar 2.3 Metamorfosis sempurna

sumber : <https://dosenpendidikan.co.id> Metamorfosis Tidak Sempurna Metamorfosis tidak sempurna yaitu perubahan bentuk pada hewan mulai dari awal sampai dia dewasa, namun pada beberapa tahapan mengalami bentuk yang sama. Contoh : kucing, ayam, dan belalang. Gambar 2.4 Metamorfosis tidak sempurna

sumber : Buku Siswa Tema 6 SBdP Pada muatan SBdP, materi berfokus berfokus kepada pembahasan tempo.

Tempo sendiri yaitu tanda yang digunakan untuk menunjukkan cepat lambatnya sebuah lagu. Alat untuk mengukur tempo lagu disebut juga dengan

Quotes detected: 0.01%

id: 10

"Metronom".

Jenis-jenis Tempo Lagu Menurut Karitas dkk.(2017) Tempo pada lagu dibagi menjadi beberapa jenis, adapun pembagian tempo sebagai berikut. Gambar 2.5 Jenis-jenis tempo pada lagu

sumber : Buku siswa tema 6 Namun secara garis besar tempo pada lagu dibagi menjadi tiga, yaitu tempo lambat, sedang, cepat. Tempo Lambat Tempo lambat terdiri dari Largo, Lento, dan Adagio. Lagu tempo lambat biasanya terdapat pada lagu dengan tema menyedihkan. Contoh lagu pada tempo lambat yaitu

Quotes detected: 0.02%

id: 11

"Mengheningkan Cipta",

Quotes detected: 0.02%

id: 12

"Indonesia Pusaka",

dll. Tempo Sedang Tempo sedang terdiri dari Andante dan Moderato. Contoh lagu pada tempo sedang yaitu

Quotes detected: 0.02%

id: 13

"Indonesia Raya",

Quotes detected: 0.03%

id: 14

"Ibu Kita Kartini",

dll. Tempo Cepat Lagu tempo cepat terdiri dari Allegro, Vivace, dan Presto. Lagu yang bertempo cepat biasanya digunakan untuk lagu yang bernuansa penuh semangat dan gembira. Contoh lagu pada tempo cepat yaitu

Quotes detected: 0.03%

id: 15

"Maju Tak Gentar",

Quotes detected: 0.02%

id: 16

"Berkibarlah Benderaku",

dll. Rancangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Animate Multimedia interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi Adobe Animate, bahan ajar ini berupa slide yang dapat dioperasikan diperangkat android maupun PC. Berikut ini rancangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis adobe animate. Tampilan 1 Halaman Awal Tampilan 2 Menu Tampilan 3 Materi IPA Tampilan 4 Materi Bahasa Indonesia Tampilan 5 Materi SBdP Tampilan 6 Quiz Interaktif Gambar 2.6 Tampilan bahan ajar berbasis Adobe Animate Penelitian yang Relevan Beberapa penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Berikut ini adalah penelitian-penelitian yang telah dilakukan untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran : 1. Peneliti : Hanin Nalinda dan Sri Sulistyorini Judul : "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PBL Pada Pembelajaran IPA Kelas IV" Hasil : Dari hasil validasi materi diperoleh presentase sebesar 90,38% dengan kriteria sangat layak dan ahli media mendapat presentase 91,25% dengan kriteria sangat layak,

dan tanggapan guru mendapat rerata presentase 87,5% dengan kriteria sangat layak. Tanggapan siswa mendapat rerata 89,9% dengan kriteria sangat layak. Hasil belajar pretest dan posttest dihitung menggunakan N-Gain mengalami peningkatan sebesar 0,346154 dengan kategori sedang. Berdasarkan uji hipotesis dengan uji t-test, pada output paired sample test dengan excel diperoleh t hitung (10.871) t tabel (2.0639) maka  $H_0$  ditolak, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sample test dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar IPA materi sumber energi sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis PBL. 2. Peneliti : Bagus Amirul Mukminin dan Farida Nur Laila Zunaidah Judul :

Quotes detected: 0.13%

id: 17

“Pengembangan Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri”

Hasil: Berdasarkan hasil uji coba produk, bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif menurut ahli materi memperoleh skor prosentase validitas sebesar 94%, ahli multimedia 83%, dan ahli bahasa 80% dengan kategori valid. Berdasarkan respon kepraktisan siswa, produk ini memperoleh skor 95% dan 96% berdasarkan respon kepraktisan guru. Sedangkan untuk keefektifan produk ini mencapai 85% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif valid, praktis, dan efektif. Kerangka Berfikir Kondisi yang diharapkan: Dengan adanya bahan ajar berbasis multimedia interaktif, siswa dapat lebih tertarik mengikuti pelajaran, siswa lebih memahami materi sehingga meningkatkan hasil belajar. Kondisi lapangan: Bahan ajar yang digunakan hanya sebatas LKS dan buku paket saja sehingga cenderung monoton. Permasalahan : Berdasarkan hasil observasi magang 3 diketahui bahwa penggunaan bahan ajar masih konvensional yang membuat proses pembelajaran kurang maksimal Solusi Perlunya adanya bahan ajar yang dapat membuat siswa lebih bermotivasi dalam proses pembelajaran dan membuat hasil belajar siswa naik. Proses Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan Produk : Bahan ajar tematik berbasis Adobe Animate untuk Kelas IV Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2 Gambar 2.7 Kerangka Berfikir BAB III METODE PENELITIAN Metode Pengembangan Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (RnD). Menurut Sugiyono (2015:407) metode penelitian dan pengembangan (research and development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam mengembangkan sebuah produk harus mempunyai dasar yang tersusun secara sistematis, agar produk yang dikembangkan mempunyai kualitas yang baik. Langkah-langkah setiap pengembangan produk harus sesuai dengan model yang digunakan. Model yang dipilih pada pengembangan bahan ajar berbasis adobe animate adalah pengembangan 4D (four-D). Model pengembangan 4D dikembangkan oleh Thigarajan. Menurut Thigarajan, pengembangan model 4D mempunyai 4 tahap, yaitu; define, design, development, dan disseminate. Namun untuk penelitian ini tahapan hanya sampai tahap development dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Prosedur Pengembangan Penelitian pengembangan mengarah untuk menghasilkan sebuah produk atau memngembangkan produk yang sebelumnya sudah ada. Selain itu, penelitian ini juga menguji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk yang akan dihasilkan. Desain penelitian 4D memiliki empat tahapan yang terdiri sebagai berikut. Pendefisian (Define) Pada tahap ini hal yang dilakukan adalah untuk mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Secara garis besar, pada tahap pendefinisian ini yang dilakukan adalah analisis kebutuhan pengembangan. Analisis dapat dilakukan dengan cara studi literatur atau observasi ke lapangan secara langsung. Pada tahap define terdapat 5 langkah yang harus dilakukan. Tahap Analisis Awal (Front-end Analysis) Analisis front-end adalah studi tentang masalah dasar yang dihadapi oleh guru. Dalam hal ini, pengkajian meliputi permasalahan yang ada di lapangan sehingga dibutuhkan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Tahapan ini akan bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Pada tahapan ini yang dilakukan adalah dengan cara mewawancarai guru untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang dialami oleh guru. Permasalahan lebih dititik pusatkan pada kegiatan pembelajaran meliputi kesulitan dalam menyampaikan materi, bahan ajar yang digunakan, dsb. Tahap Analisis Peserta didik (Learner Analysis) Pada tahapan ini menganalisis karakteristik siswa meliputi tingkat kemampuan, latar belakang pengalaman, perkembangan kognitif, motivasi belajar, dan keterampilan yang dimiliki individu terkait dengan topik pembelajaran. Untuk analisis siswa dilakukan dengan cara melihat dokumentasi nilai-nilai siswa sehingga dapat diketahui dalam materi apa siswa mendapat nilai baik dan buruk. Tahap Analisis Tugas (Task Analysis) Analisis tugas adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi pada satuan pembelajaran dengan merinci tugas-tugas isi bahan ajar yang termasuk dalam isi produk bahan ajar yang dikembangkan. Bahannya disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator. Tahap Analisis Konsep (Concept Analysis) Analisis konsep bertujuan untuk mendeskripsikan fakta dan mengidentifikasi konsep

yang berkaitan dengan materi pelajaran. Konsep-konsep tersebut disusun secara sistematis dan rinci yang kemudian dituangkan dalam bahan ajar pembelajaran. Tahap Analisis Tujuan Pembelajaran (Specifying instructional objectives) Analisis tujuan pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan setelah pembelajaran. Perubahan perilaku terjadi ketika siswa berhasil memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Penggunaan bahan ajar berbasis adobe animated diharapkan dapat membantu meringankan pendidik dalam hal penyampaian materi. Perancangan (Design) Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran sesuai dengan hasil spesifikasi tujuan pembelajaran pada tahap define. Menurut Thiagarajan (1974:7) membagi tahap design menjadi empat kegiatan, yaitu : Constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design. Pada tahap ini yang dilakukan adalah: Membuat Tes Kriteria (criterion-test construction) Pada tahap ini merupakan kegiatan awal untuk mengukur kemampuan awal siswa, dan sebagai bahan evaluasi setelah penerapan kegiatan. Bahan evaluasi berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 soal. Soal –soal tersebut diambil dan disesuaikan berdasarkan indikator pada kompetensi dasar materi yang telah ditentukan. Hasil dari tes tersebut digunakan sebagai sampel data uji keefektifan produk yang telah dikembangkan. Pemilihan Media (media selection) Kegiatan pada tahap ini adalah pemilihan media yang dilakukan dengan cara memilih media yang sinkron dengan materi yang akan dipilih dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pemilihan media jatuh pada media yang berbasis adobe flash. Dikarenakan cocok dengan anak-anak generasi sekarang yang menggemari digitalisasi, sehingga materi lebih mudah diterima oleh siswa. Proses pada tahap ini digunakan untuk membantu siswa mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diperlukan dengan lebih mudah. Pemilihan format penyajian (format selection) Pada tahap ini bertujuan untuk menentukan format dalam merancang bagian isi pembelajaran, memilih pendekatan serta menentukan sumber belajar yang sinkron dengan langkah, prinsip serta karakteristik yang sesuai dengan model pembelajaran. Penyajian media pada saat proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan media yang akan dikembangkan. Penyajian pada isi pembelajaran akan dikemas dalam bentuk tematik, yaitu pengintegrasian beberapa mata pelajaran menjadi sebuah tema. Pemilihan format penyajian tematik didasari kare Desain awal (initial design) Pada tahap ini rancangan awal dari produk sudah mulai dibuat atau dikembangkan. Segala fitur-fitur dari produk yang akan dikembangkan sudah didesain secara lengkap dan detail sesuai fungsi. Bentuk atau wujud awal dari produk yang akan dikembangkan ini disesuaikan dengan saran dan masukan dari pembimbing yang dikembangkan. Pengembangan (Develop) Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan komentar, saran, dan penilaian dari dosen ahli, guru kelas dan data tes. Tahap pengembangan merupakan tahapan untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut: Tahap Validasi Ahli (Expert Appraisal) Tahap expert appraisal merupakan tahap validasi produk yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh para expert dalam bidangnya masing-masing. Pada tahap validasi ini dibagi menjadi dua, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validasi materi bertujuan agar materi yang dikembangkan sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Begitupula validasi media, validasi media bertujuan agar produk yang dikembangkan dapat layak digunakan sesuai standart yang telah ditentukan. Hasil evaluasi produk digunakan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada produk yang dikembangkan. Tahap Uji Coba (Development Testing) Development testing merupakan kegiatan mengujicobakan produk yang dikembangkan kepada subyek penelitian yang sebenarnya. Pada tahap ini sekaligus untuk mencari data terkait dengan efektivitas, respon, dan pendapat tentang produk yang dikembangkan. Hasil-hasil dari data yang telah terkumpul digunakan untuk menentukan efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan. Dalam pengujian ini, sangat disarankan untuk melakukan pengujian, revisi, dan pengujian ulang apabila produk yang dikembangkan tidak sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pengujian ulang bertujuan untuk mendapatkan produk yang lebih efektif dan konsisten. Penyebarluasan (Disseminate) Pada tahap Disseminate atau penyebaran proses kegiatan yang dilakukan adalah penyebarluasan produk yang telah dikembangkan setelah produk dinyatakan valid. Akan tetapi, pada penelitian ini prosedur penelitian hanya dilaksanakan pada tahap development saja dikarenakan keterbatasan waktu. Lokasi dan Subyek Penelitian Lokasi Tempat penelitian ditentukan secara sengaja yaitu di SD Negeri Gadingmangu 2 dengan pertimbangan sebagai berikut. Pada SD tersebut masih belum menggunakan bahan ajar yang berbasis multimedia interaktif. Masih kurang maksimal peran siswa dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran cenderung pada teacher centre, sehingga peran siswa belum nampak. Subyek penelitian Subjek pada penelitian ini adalah siswa-siswa kelas IV SD Negeri Gadingmangu 2 yang berjumlah 36 siswa. Namun pada uji coba ini menggunakan uji terbatas dikarenakan masih dalam keadaan pandemi sehingga subjek penelitian hanya 8 siswa yang dipilih secara random. Desain Penelitian Pada penelitian ini desain penelitian dalam tahap develop akan menggunakan desain one-shoot case study yaitu suatu pendekatan satu kali pengumpulan data desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut: Gambar 3.1 Desain Penelitian X O Keterangan : X = Perlakuan, yaitu pembelajaran dengan bahan ajar tematik berbasis multimedia

interaktif. O = Hasil setelah dilakukan perlakuan, yaitu mendeskripsikan hasil respon kepraktisan oleh guru, hasil tes evaluasi, dan respon siswa terhadap produk bahan ajar selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik Pengumpulan Data Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting, karena dalam penelitian bertujuan untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2013:308). Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut. Wawancara Menurut Sugiyono, (2013:317) wawancara merupakan pertemuan antara kedua orang yang bertujuan untuk mendapatkan informasi melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Pada penelitian ini, wawancara digunakan untuk mengetahui dan mensurvey hal-hal yang dibutuhkan guru pada bahan ajar yang akan dikembangkan, sehingga bahan ajar yang akan dikembangkan dapat disesuaikan atau melengkapi kekurangan dari bahan ajar yang sudah ada sebelumnya. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2010: 199). Kuisisioner bertujuan untuk mendapatkan data terkait keefektifan produk bahan ajar yang dikembangkan. Pada penelitian ini kuisisioner dibagi menjadi tiga, kuisisioner respon siswa, kuisisioner respon guru, dan lembar kuisisioner validasi. Tes Tes bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan. Selain itu tes berfungsi sebagai teknik pengumpulan data yang berfungsi untuk mengetahui keefektifan produk yang telah dikembangkan. Tes tersebut akan berisi soal-soal yang harus dikerjakan oleh para siswa. Pada tes kali ini berupa posttest, posttest diberikan setelah pembelajaran selesai. Instrumen Pengumpulan Data Pada penelitian ini, terdapat tiga instrumen untuk mengumpulkan data yaitu menggunakan metode penyebaran wawancara, kuisisioner/angket, dan tes. Wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan bahan ajar guru saat observasi pada tempat yang akan diteliti. Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan serta kepraktisan dari bahan ajar yang akan dikembangkan berdasarkan respon guru serta siswa. Sedangkan tes berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui keefektifan dari bahan ajar yang telah dikembangkan. Pengembangan Instrumen Kuisisioner/Angket Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015:199). Kuisisioner penilaian yang diberikan kepada validator digunakan sebagai pedoman memvalidasi produk serta menguji kevalidan dari produk yang dikembangkan. Berikut ini adalah kisi-kisi yang akan digunakan untuk masing-masing ahli materi dan ahli bahan ajar. Instrumen untuk ahli materi No Aspek Indikator 1. Media a. Kesesuaian media dengan materi b. Kemudahan penggunaan media c. Kejelasan alur penggunaan media d. Kuis/lembar evaluasi mudah dipahami e. Tampilan slide menarik 2. Tampilan a. Ketepatan pemilihan background b. Isi media menarik c. Tampilan menu menarik d. Kejelasan petunjuk penggunaan e. Animasi sesuai dengan karakteristik Siswa 3. Navigasi a. Kemudahan penggunaan tombol b. Konsistensi pada tombol 4. Warna a. Warna tidak terlalu mencolok b. Warna background kontras dengan teks c. Gradasi warna jelas d. Warna teks jelas 5. Bentuk a. Gambar sesuai dengan materi b. Huruf dan ukuran jelas dibaca c. Gambar menarik d. Ukuran gambar tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar e. Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca 6. Audio a. Audio mudah dipahami b. Audio jelas didengar Tabel 3.1 Kisi-kisi untuk ahli media (Modifikasi dari Ambaryani:2017) Tabel 3.2 Kisi-kisi kuisisioner untuk ahli materi No. Kisi-kisi Isi materi sesuai dengan kurikulum 2013 Kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Materi pembelajaran sesuai dengan indikator Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran Kesesuaian materi dengan tingkat pengetahuan peserta didik Kejelasan pada isi materi Kesesuaian kuis dengan materi Keterkaitan soal sesuai dengan Indikator Kuis pada media pembelajaran mampu mengukur ketercapaian pemahaman konsep. Bahasa Jelas dan mudah dipahami (Modifikasi dari Ambaryani:2017) Instrumen Kuisisioner Respon Guru Tabel 3.3 Kisi-kisi kuisisioner respon guru No. Indikator Bahan ajar yang dikembangkan memudahkan pembelajaran Bahan ajar mudah dioperasikan Tampilan bahan ajar memudahkan siswa memahami materi Bahan ajar yang dikembangkan meningkatkan siswa dalam belajar Kesesuaian bahan ajar yang dikembangkan dengan tingkat perkembangan siswa (Modifikasi dari Cahyaningtyas:2018) Instrumen Kuisisioner Respon Siswa Tabel 3.4 Kisi-kisi kuisisioner respon siswa No. Indikator Saya dapat mengoperasikan bahan ajar ini dengan mudah. Saya mengetahui petunjuk penggunaan bahan ajar dengan jelas. Saya menyukai pemilihan warna tulisan. Saya menyukai pemilihan warna latar. Menurut saya ukuran tulisan sudah tepat. Menurut saya bahasa yang digunakan dalam multimedia ini mudah difahami. Tombol-tombol mudah dikenali dan dioperasikan interaktif. Suara pada multimedia dapat didengar dengan jelas Saya dapat belajar dengan baik dengan menggunakan multimedia tersebut. Saya ingin materi lain diajarkan seperti ini (Modifikasi : Qadar, 2017) Angket Wawancara Angket wawancara digunakan sebagai pedoman dalam melakukan wawancara dengan guru sebagai narasumber saat observasi. Wawancara dilakukan guna mendapatkan data terkait analisis kebutuhan guru tentang bahan ajar yang akan dikembangkan dengan pedoman wawancara sebagai berikut. Tabel 3.5 Kisi-kisi wawancara analisis kebutuhan Guru Proses Pembelajaran Bahan ajar yang digunakan selama ini Kendala bahan ajar yang digunakan selama ini Kebutuhan bahan ajar saat ini Bahan ajar yang diharapkan Tes Tes dilakukan guna mendapatkan data terkait efektivitas dari

produk bahan ajar yang dikembangkan. Tes akan berisi soal-soal terkait dengan pembelajaran yang akan diaplikasikan dalam bahan ajar. Soal-soal tersebut akan dikerjakan oleh para siswa setelah mengoprasikan bahan ajar yang dikembangkan (posttest). Hasil tersebut akan menunjukkan keefektifan dari produk bahan ajar yang digunakan. Tabel 3.6 Kisi-kisi Soal Kompetensi Dasar Indikator Soal No. soal Bentuk Soal 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 3.6.1 Mengidentifikasi ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait dengan benar. Cita-Citaku Aku punya sebuah harapan besar Aku ingin menjadi seorang guru Kini aku tekun dalam belajar Aku ingin wujudkan cita-citaku Menjadi guru itu mulia Mengajar dan mendidik para siswa Aku akan semangat meraih cita-citaku Belajar dengan giat sepanjang waktu Judul puisi di atas adalah .... 1 Pilihan Ganda Puisi di atas terdiri dari .... bait 2 Pilihan Ganda Rima pada bait pertama puisi di atas adalah .... 3 Pilihan Ganda 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. 3.2.1 Menjelaskan dua daur hidup binatang dengan tepat. Suatu proses perkembangan pada hewan yang terdiri dari berbagai perubahan penampilan fisik pada setiap siklus hidupnya dinamakan .... 4 Pilihan Ganda Pada daur hidup kupu-kupu, setelah menjadi ulat, ulat akan berubah bentuk menjadi... 5 Pilihan Ganda Berikut ini yang merupakan tahapan metamorfosis kupu-kupu adalah .... 6 Pilihan Ganda Belalang adalah contoh hewan yang mengalami metamorfosis .... 7 Pilihan Ganda 3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada. 3.2.1 Mengidentifikasi tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar. Cepat dan lambatnya sebuah lagu dinyanyikan dinamakan .... 8 Pilihan Ganda 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 3.6.1 Mengidentifikasi ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait dengan benar. Cita-Citaku Aku punya sebuah harapan besar Aku ingin menjadi seorang guru Kini aku tekun dalam belajar Aku ingin wujudkan cita-citaku Menjadi guru itu mulia Mengajar dan mendidik para siswa Aku akan semangat meraih cita-citaku Belajar dengan giat sepanjang waktu Pada di atas menceritakan tentang .... 9 Pilihan Ganda Dalam membaca puisi ada beberapa hal yang harus diperhatikan kecuali... 10 Pilihan Ganda 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. 3.2.1 Menjelaskan dua daur hidup binatang dengan tepat. Semua makhluk hidup mengalami pertumbuhan dan.... 11 Pilihan Ganda Kupu kupu merupakan salah satu contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna sama halnya dengan .... 12 Pilihan Ganda 3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada. 3.2.1 Mengidentifikasi tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar. Tanda sebuah tempo lagu ditulis dibagian..... 13 Pilihan Ganda Tempo lambat dalam istilah lain disebut juga.... 14 Pilihan Ganda Lagu berjudul

Quotes detected: 0.02%

id: 18

"Mengheningkan Cipta"

mempunyai tempo lagu... 15 Pilihan Ganda Teknik Analisis Data Tahap Analisis Data Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif yang dijabarkan dengan analisis kualitatif. Analisis Kevalidan Untuk mengetahui kevalidan produk bahan ajar, dilakukan dengan cara validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Validator ahli materi berperan sebagai penentu validitas apakah materi telah layak dan sesuai dengan KI KD yang telah ditentukan sedangkan validator media berperan sebagai penentu validitas produk yang telah dikembangkan. Berikut ini nama dosen yang berperan sebagai validator. Tabel 3.7 Nama Dosen Validator Nama Dosen Validator Kharisma Eka Putri, M.Pd. Ahli Materi Dr. Aan Nurfahrudianto M.Pd Ahli Media Analisis kevalidan dilakukan dengan cara menganalisis hasil validasi angket dari validator ahli media dan materi. Angket validasi ahli diukur menggunakan skala linkert sebagai berikut. Tabel 3.8 Skor penilaian angket validasi bahan ajar Skor Indikator 1 Tidak baik/Tidak Sesuai 2 Kurang baik/Kurang sesuai 3 Baik/sesuai 4 Sangat baik/sesuai (Adaptasi dari Zunaidah 2016:22) Data hasil validasi dapat dianalisis secara kuantitatif dengan cara secara berikut. Menghitung skor maksimal dari hasil validasi ahli media dan materi. Menghitung presentasi setiap hasil validasi angket yang diperoleh dari validator dengan menggunakan rumus perhitungan berikut: (Adaptasi dari Zunaidah 2016:22) Keterangan: P = Persentase penilaian n = Jumlah seluruh item angket Menghitung rata-rata hasil angket validasi dari ahli media dan ahli materi. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut. (Adaptasi dari Zunaidah 2016:22) Keterangan: = Jumlah skor perolehan Skor maksimal Pencapaian skor diubah dalam bentuk kualitatif dengan berpedoman pada kriteria validitas sebagai berikut. Tabel 3.9 Pedoman Skor Kriteria Validitas Materi dan Bahan Ajar Tingkat Pencapaian % Kualifikasi Keterangan 81-100 Sangat Baik Tidak revisi/Valid, 61-80 Baik Tidak revisi/Valid. 41-60 Cukup Revisi/Tidak valid 21-40 Kurang Revisi/Tidak valid 0-20 Sangat Kurang Revisi/Tidak valid (Adaptasi Zunaidah 2016:22) Setelah didapatkan hasil perhitungan, kemudian dianalisis untuk menentukan produk bahan ajar yang dikembangkan sudah valid atau masih diperlukan revisi. Analisis Kepraktisan Untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar yang digunakan, yaitu melalui angket respon yang diisi oleh guru dan siswa. Angket tersebut berisi nilai dari skala 1 sampai 4. Semakin tinggi nilai yang didapat semakin baik nilai kepraktisan produk. Analisis

dilakukan dengan tahapan sebagai berikut. Menghitung skor total angket respon guru dan respon peserta didik. Angket Respon Guru dan Peserta Didik Penilaian angket respon guru dan peserta didik yang dilakukan untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar menggunakan skala likert. Dalam penelitian ini, angket diisi dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan. Dengan memilih alternatif jawaban yang sudah dimodifikasi sebagai berikut. Tabel 3.10 Skor Penilaian Respon Guru dan Peserta Didik Skor Indikator 1 Tidak baik/Tidak Sesuai 2 Kurang baik/Kurang sesuai 3 Baik/sesuai 4 Sangat baik/sesuai (Adaptasi Zunaidah 2016:22)

Menghitung presentase hasil setiap angket respon guru dan peserta didik untuk menentukan hasil keefektifan dengan rumus berikut. (Adaptasi Zunaidah 2016:22) Keterangan: P = Persentase penilaian n = Jumlah seluruh item angket Menghitung rata-rata hasil angket validasi dari ahli media dan ahli materi. Dengan menggunakan rumus berikut. P rata-rata (Adaptasi Zunaidah 2016:22) Keterangan: = Jumlah skor perolehan Skor maksimal

Pencapaian skor diubah dalam bentuk kualitatif dengan berpedoman pada kriteria kepraktisan sebagai berikut. Tabel 3.11 Kriteria Kepraktisan Bahan Ajar Tingkat Pencapaian % Kualifikasi Keterangan 81-100 Sangat Baik Tidak revisi/ Praktis 61-80 Baik Tidak revisi/ Praktis 41-60 Cukup Revisi/ Tidak Praktis 21-40 Kurang Revisi/ Tidak Praktis 0-20 Sangat Kurang Revisi/ Tidak Praktis (Adaptasi Zunaidah 2016:22)

Setelah didapatkan hasil perhitungan, kemudian dianalisis untuk menentukan produk bahan ajar yang dikembangkan sudah praktis digunakan atau masih diperlukan revisi. Analisis Keefektifan Untuk mengetahui keefektifan produk bahan ajar yang telah dikembangkan dengan cara melihat pemerolehan skor yang didapat setelah mengerjakan soal posttest. Produk bahan ajar dapat dikatakan efektif apabila siswa memperoleh hasil nilai diatas KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Untuk menghitung skor yang diperoleh setiap siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut. Nilai hasil Individu=Skor yang diperolehSkor maksimal×100% Setelah mengetahui hasil tes tiap individu, dilanjutkan dengan menghitung skor rata-rata dalam satu kelas tersebut. Untuk menghitung skor dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut Ketuntasan Klasikal= Jumlah siswa tuntasJumlah siswa yang mengikuti×100 (Sumber: Riduwan, 2015)

Tabel 3.12 Kriteria Pencapaian Nilai Peserta Didik Tingkat Pencapaian % Kualifikasi Keterangan 85 -100 Sangat Baik Tidak revisi/ Efektif 70-84 Baik Tidak revisi/Efektif 41-69 Cukup Revisi/ Tidak Praktis 21-40 Kurang Revisi/ Tidak Praktis 0-20 Sangat Kurang Revisi/ Tidak Efektif (Sumber: Zunaidah, 2016:22)

Jadi bahan ajar dapat dikatakann efektif jika lebih dari 70% siswa dapat memperoleh nilai soal lebih dari 75(KKM). Norma Pengujian Pada penelitian ini untuk mendapat keputusan akhir produk bahan ajar berbasis adobe animate pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2 dapat memenuhi kriteria keefektifan, kevalidan, dan kepraktisan dibuat norma pengujian sebagai berikut. Bahan ajar berbasis adobe animate pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 dapat dinyatakan valid apabila hasil dari validator ahli materi dan ahli media menunjukkan skor minimal 61 dengan kategori valid yang menunjukkan bahwa produk boleh digunakan. Bahan ajar berbasis adobe animate pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 dapat dinyatakan praktis apabila hasil dari responden angket guru dan siswa menunjukkan hasil skor minimal 61 dengan kategori praktis yang berarti produk yang dikembangkan boleh gunakan. Multimedia interaktif dikatakan efektif jika lebih dari 70% siswa dapat memperoleh nilai lebih dari 75(KKM).

#### BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN Hasil Studi

Pendahuluan Deskripsi Hasil Studi Lapangan Langkah awal yang dilakukan pada penelitian pengembangan bahan ajar ini adalah melalui observasi. Tahap observasi ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru kelas guna mendapatkan gambaran dari keadaan serta permasalahan yang dialami selama pelaksanaan pembelajaran di kelas. Kemudian hasil yang telah didapatkan digunakan sebagai pertimbangan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil obeservasi, dapat diketahui bahwa guru masih kurang variatif dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran. Terutama pada materi tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran 2. Bahan ajar yang digunakan hanya menggunakan buku paket tematik tanpa ada bahan ajar pendukung sama sekali. Selain itu tidak adanya media juga mengakibatkan kurangnya minat siswa saat proses pembelajaran yang dapat berefek kepada hasil belajarnya. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan Dari hasil studi lapangan, didapatkan bahwa dibutuhkan bahan ajar yang mampu menarik minat siswa saat belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran tematik kelas IV terutama pada materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 2. Dari permasalahan tersebut menjadi dasar dalam mengembangkan bahan ajar tematik yang berbasis adobe animate. Bahan ajar tematik berbasis adobe animate dikembangkan guna menjadi solusi dari permasalahan yang telah ditemukan sebelumnya. Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis adobe animate menggunakan model 4D(four D). Model 4D mempunyai 4 tahap, yaitu; define, design, development, dan disseminate. Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif untuk menentukan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar berbasis adobe animate yang dikembangkan. Desain Awal Produk Pada dasarnya bahan ajar berbasis adobe animate merupakan bentuk dari media visual yang dibuat semenarik mungkin berisi gambar dan tulisan sesuai isi materi pelajaran yang dapat digunakan dalam membantu penyampaian materi. Sehingga, dapat menarik minat peserta didik dalam

mempelajari materi. Adapun desain bahan ajar berbasis adobe animate dikembangkan sebagai berikut. (a) Tampilan 1 Halaman Awal (b) Tampilan 2 Menu © Tampilan 3 Materi IPA (d) Tampilan 4 Materi Bahasa Indonesia (e) Tampilan 5 Materi SBdP (f) Tampilan 6 Quiz Interaktif Gambar 4.1 Deskripsi Desain Awal Produk Validasi Produk Deskripsi Uji Validasi Ahli Validasi Ahli Materi Bahan ajar berbasis adobe animate ini berisi materi tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran 2. Untuk mengetahui kevalidan isi materi maka dibutuhkan uji validasi akan materi yang akan digunakan. Validasi materi dilakukan oleh dosen validator yang mempunyai kompetensi sesuai dengan materi yang digunakan pada bahan ajar. Dosen validator untuk validasi materi pengembangan bahan ajar tematik ini yaitu Kharisma Eka Putri, M.Pd. dengan hasil sebagai berikut. Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi No. Aspek Indikator Skor Penilaian 5 4 3 2 1 1. Materi Isi materi sesuai dengan kurikulum 2013 ✓ Kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. ✓ Materi sesuai dengan indikator ✓ Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran ✓ Isi materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa ✓ Kejelasan pada isi materi ✓ Kesesuaian kuis dengan materi ✓ Keterkaitan soal sesuai dengan Indikator ✓ Kuis pada media pembelajaran mampu mengukur ketercapaian pemahaman konsep. ✓ Bahasa Jelas dan mudah dipahami ✓ Skor total 41 Skor maksimal 50 Persentase Kevalidan Materi:  $P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \frac{41}{50} \times 100 = 82\%$  Validasi yang diperoleh dari ahli materi mendapatkan skor presentase sebesar 82 %. Berdasarkan kriteria penilaian kevalidan, 82 % berarti materi yang disajikan valid sehingga layak untuk diajarkan dengan revisi kecil. Gambar 4.2 Kritik/Saran oleh Ahli Materi Terhadap Bahan Ajar Dari kritik dan saran yang telah diberikan, berikut ini adalah hasil perbaikan setelah mendapat kritik dan saran oleh ahli materi Tabel 4.2 Hasil Perbaikan Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi Sesudah Revisi Keterangan Penambahan nomer urut pada siklus hidup kupu-kupu. Penambahan navigasi pada pojok kanan atas untuk berpindah ke muatan materi berikut atau sebelumnya. Penambahan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran Menyesuaikan soal agar lebih relevan dengan materi dalam bahan ajar. b. Validasi ahli media Pada penelitian kali ini, produk yang dikembangkan adalah bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif (adobe animate). Guna mengetahui produk yang dikembangkan valid atau masih memerlukan revisi, maka diperlukan validasi oleh ahli media. Validasi media dalam pengembangan ini dilakukan oleh Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd dengan hasil sebagai berikut. Tabel 4.3 Tabel Hasil Validasi Sebelum Revisi No Aspek Indikator Skor Penilaian 5 4 3 2 1 1. Media a. Kesesuaian media dengan materi ✓ b. Kemudahan penggunaan media ✓ c. Kejelasan alur penggunaan media ✓ d. Kuis/l lembar evaluasi mudah dipahami ✓ e. Tampilan slide menarik ✓ 2. Tampilan a. Ketepatan pemilihan background ✓ b. Isi media menarik ✓ c. Tampilan menu menarik ✓ d. Kejelasan petunjuk penggunaan ✓ e. Animasi sesuai dengan karakteristik Siswa ✓ 3. Navigasi a. Kemudahan penggunaan tombol ✓ b. Konsistensi pada tombol ✓ 4. Warna a. Warna tidak terlalu mencolok ✓ b. Warna background kontras dengan teks ✓ c. Gradasi warna jelas ✓ d. Warna teks jelas ✓ 5. Bentuk a. Gambar sesuai dengan materi ✓ b. Huruf dan ukuran jelas dibaca ✓ c. Gambar menarik ✓ d. Ukuran gambar tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar ✓ e. Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca ✓ 6. Audio a. Audio mudah dipahami ✓ b. Audio jelas didengar ✓ Skor Total 77 Skor Maksimal 115 Persentase Kevalidan Media:  $P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \frac{77}{115} \times 100 = 67\%$  Validasi yang diperoleh dari ahli media mendapatkan skor presentase sebesar 67%. Berdasarkan kriteria penilaian kevalidan, 67 % berarti media yang dikembangkan valid tetapi dengan revisi besar. Gambar 4.3 Kritik/Saran oleh Ahli Materi Terhadap Bahan Ajar Dari kritik dan saran yang telah diberikan, berikut ini adalah hasil perbaikan setelah mendapat kritik dan saran oleh ahli media. Sebelum Revisi Sesudah Revisi Keterangan Menyesuaikan halaman awal dengan judul tema yang diangkat. Penambahan layer pada halaman belakang serta memunculkan ikon pada setiap pilihan menu. Penambahan layer pada petunjuk penggunaan agar teks tidak bercampur dengan gambar background. Tabel 4.4 Hasil Perbaikan Validasi Ahli Media Hasil validasi dari awal mendapatkan skor presentase 67%. Setelah melakukan revisi, hasil validasi menjadi sebagai berikut. No Aspek Indikator Skor Penilaian 5 4 3 2 1 1. Media a. Kesesuaian media dengan materi ✓ b. Kemudahan penggunaan media ✓ c. Kejelasan alur penggunaan media ✓ d. Kuis/l lembar evaluasi mudah dipahami ✓ e. Tampilan slide menarik ✓ 2. Tampilan a. Ketepatan pemilihan background ✓ b. Isi media menarik ✓ c. Tampilan menu menarik ✓ d. Kejelasan petunjuk penggunaan ✓ e. Animasi sesuai dengan karakteristik Siswa ✓ 3. Navigasi a. Kemudahan penggunaan tombol ✓ b. Konsistensi pada tombol ✓ 4. Warna a. Warna tidak terlalu mencolok ✓ b. Warna background kontras dengan teks ✓ c. Gradasi warna jelas ✓ d. Warna teks jelas ✓ 5. Bentuk a. Gambar sesuai dengan materi ✓ b. Huruf dan ukuran jelas dibaca ✓ c. Gambar menarik ✓ d. Ukuran gambar tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar ✓ e. Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca ✓ 6. Audio a. Audio mudah dipahami ✓ b. Audio jelas didengar ✓ Skor Total 113 Skor Maksimal 115 Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi sesudah Revisi Persentase Kevalidan Media sesudah Revisi:  $P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \frac{113}{115} \times 100 = 98\%$  Hasil validasi dari ahli media setelah revisi mendapatkan skor presentase sebesar 98%. Berdasarkan kriteria penilaian kevalidan, 98% berarti media yang dikembangkan sudah valid dapat digunakan tanpa revisi. Interpretasi Hasil Uji Validasi Validasi yang dilakukan pada bahan ajar berbasis adobe animate melalui tahap uji validasi produk dan perangkat pembelajaran oleh ahli

media dan materi untuk mengetahui relevansi media dan materi yang telah dikembangkan. Hasil dari validasi ahli media didapatkan presentase sebesar 98 % dan hasil presentase ahli materi sebesar 82%. Rata-rata hasil kedua validasi ahli adalah sebagai berikut.  $P \text{ rata-rata} = \frac{\sum xSM}{n} \times 100\%$   $P \text{ rata-rata} = \frac{98+82}{2} \times 100\%$   $P \text{ rata-rata} = 90100 \times 100\%$   $P \text{ rata-rata} = 90 \%$  Berdasarkan hasil presentase rata-rata ahli menunjukkan hasil 90 % yang berarti bahan ajar berbasis adobe animate dinyatakan valid dan sangat baik digunakan dalam mendukung proses pembelajaran tanpa revisi sesuai pedoman kevalidan tabel 3.8.

3. Desain Akhir Bahan Ajar Tematik Berbasis Adobe Animate Melalui tahapan validasi yang dilakukan oleh ahli, maka akan didapatkan saran perbaikan agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan lebih layak digunakan dalam mendukung pembelajaran di kelas. Desain akhir bahan ajar berbasis adobe animate sebagai berikut. Tampilan 1 Halaman Awal Tampilan 2 Menu Tampilan 3 Materi IPA Tampilan 4 Materi Bahasa Indonesia Tampilan 5 Materi SBdP Tampilan 6 Quiz Interaktif Gambar 4.2 Desain Akhir Bahan Ajar Berbasis Adobe Animate Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas) Deskripsi Uji Coba Terbatas Pelaksanaan uji coba terbatas dilakukan setelah proses validasi dan revisi. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 24 Juni 2022 bertempat pada SDN Gadingmangu 2 Perak. Subjek penelitian untuk uji coba terbatas ini kelas IV yang sudah dipilih dengan jumlah sepuluh orang dan satu guru kelas IV. Pelaksanaan uji coba terbatas bertempat pada ruang lab. Komputer SDN Gadingmangu 2. Uji coba terbatas ini dilaksanakan guna mengetahui kepraktisan dan keefektifan dari bahan ajar tematik berbasis adobe animate. Kepraktisan dan keefektifan dianalisis dengan cara yang berbeda. Kepraktisan dianalisis menggunakan angket respon yang diberikan setelah menggunakan bahan ajar berbasis adobe animate kepada seluruh siswa yang mengikuti uji terbatas beserta guru kelas. Sedangkan keefektifan dianalisis dengan cara melihat hasil posttest setelah menggunakan bahan ajar tematik berbasis adobe animate.

2. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas Uji coba terbatas yang melibatkan sepuluh siswa beserta satu guru kelas IV SDN Gadingmangu 2 dilakukan untuk mendapatkan data. Berikut ini data hasil uji coba terbatas bahan ajar tematik berbasis adobe animate yang dikembangkan. Uji Kepraktisan Bahan Ajar Tematik Berbasis Adobe Animate Angket respon guru dan siswa berfungsi sebagai parameter guna mengetahui kepraktisan dari bahan ajar tematik berbasis adobe animate telah dikembangkan. Hasil respon guru dan siswa dianalisis dari hasil penilaian yang diberikan pada angket setelah menggunakan bahan ajar. Berikut ini hasil dari angket kepraktisan dari guru dan siswa terhadap bahan ajar berbasis adobe animate. Tabel 4.6 Hasil Angket Kepraktisan Guru No. Indikator Skor Penilaian 5 4 3 2 1 1. Bahan ajar yang dikembangkan memudahkan pembelajaran  $\checkmark$  2. Bahan ajar mudah dioperasikan  $\checkmark$  3. Tampilan bahan ajar memudahkan siswa memahami materi  $\checkmark$  4. Bahan ajar yang dikembangkan meningkatkan siswa dalam belajar  $\checkmark$  5. Kesesuaian bahan ajar yang dikembangkan dengan tingkat perkembangan siswa  $\checkmark$  6. Bahasa mudah dipahami  $\checkmark$  7. Gambar dan teks dalam bahan ajar mudah dipahami  $\checkmark$  8. Tampilan bahan ajar yang dikembangkan menarik  $\checkmark$  9. Penggunaan bahan ajar tidak memerlukan banyak waktu  $\checkmark$  10. Penggunaan bahan ajar mampu menciptakan pembelajaran bermakna  $\checkmark$  Skor total 45 Skor maksimal 50 Skor Presentase 90% Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa setelah menggunakan Bahan Ajar Berbasis Adobe Animate No. Indikator Skor Penilaian 5 4 3 2 1 1. Saya dapat mengoperasikan bahan ajar ini dengan mudah. 8 1 1 2. Saya mengetahui petunjuk penggunaan bahan ajar dengan jelas. 8 2 3. Saya menyukai pemilihan warna tulisan. 3 6 1 4. Saya menyukai pemilihan warna latar. 6 4 5. Menurut saya ukuran tulisan sudah tepat. 4 5 1 6. Menurut saya bahasa yang digunakan dalam multimedia ini mudah difahami. 6 4 7. Tombol-tombol mudah dikenali dan dioperasikan interaktif. 5 4 1 8. Suara pada multimedia dapat didengar dengan jelas 8 2 9. Saya dapat belajar dengan baik dengan menggunakan multimedia tersebut. 5 5 10. Saya ingin materi lain diajarkan seperti ini 7 3 Skor total 453 Skor maksimal 500 Skor Presentase 90,6% Berdasarkan pada hasil angket respon guru dan respon siswa dapat dianalisis data kepraktisan dengan menghitung rumus rata-rata hasil angket menggunakan rumus berikut.  $P \text{ rata-rata} = \frac{\sum xSM}{n} \times 100\%$   $P \text{ rata-rata} = \frac{90+90.6}{2} \times 100\%$   $P \text{ rata-rata} = 93100 \times 100\%$   $P \text{ rata-rata} = 90.3 \%$  Dengan menggunakan pedoman kriteria kepraktisan 3.11, maka hasil analisis menunjukkan bahwa bahan ajar tematik berbasis adobe animate yang dikembangkan sangat baik dan praktis digunakan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih baik Uji Keefektifan Bahan Ajar Tematik Berbasis Adobe Animate Keefektifan dianalisis dengan melihat pemerolehan skor yang didapat setelah mengerjakan soal posttest setelah menggunakan bahan ajar berbasis adobe animate. Produk bahan ajar dapat dikatakan efektif apabila siswa memperoleh hasil nilai diatas KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Berikut ini hasil dari para siswa setelah mengerjakan soal posttest. Tabel 4.8 Hasil Posttest Setelah Menggunakan Bahan Ajar berbasis Adobe Animate Nama Hasil Posttest Keterangan M. Costario Barkan U. 100 Lulus Sultan Auliyak Imada 80 Lulus Berlian 88 Lulus Mazroatul Khoiriyah A.H. 87 Lulus Devira Zahroatul J. 81 Lulus Keiji Bilal A. 80 Lulus Naimatul Jannah 88 Lulus Calista A. 81 Lulus Fajar Ardiyasyah 71 Tidak lulus M. Riski Ananada 88 Lulus Diketahui dari tabel 4.8 sembilan siswa lulus diatas KKM dan satu siswa tidak lulus dibawah KKM. Dari hasil analisis skor keefektifan dapat diketahui skor ketuntasan klasikal sebagai berikut. Ketuntasan Klasikal=  $\frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti}} \times 100$  Ketuntasan Klasikal =  $\frac{910}{1000} \times 100$  Ketuntasan Klasikal = 90% Sesuai dengan pedoman kriteria keefektifan tabel

3.12, maka bahan ajar berbasis adobe animate yang dikembangkan sangat baik dan efektif digunakan dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih baik dengan hasil presentase 90%. c. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba terbatas Penelitian ini melakukan uji coba terbatas pada sepuluh orang siswa dan satu guru kelas IV SDN Gadingmangu 2. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV, masalah-masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya variatifnya penggunaan media dalam menyampaikan materi. Dari masalah tersebut berakibat pada kualitas belajar yang menurun. Sehubungan dengan kondisi tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti memberikan solusi dengan menerapkan Bahan Ajar Berbasis Adobe Animate. Setelah uji coba dilakukan melalui uji coba terbatas, nilai ketuntasan klasikal sebesar 90%. Dengan rata-rata nilai post-test sebesar 84,4. Oleh karena itu, bahan ajar tematik berbasis adobe animate dapat digunakan dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan lebih baik. Pembahasan Hasil Pengembangan Spesifikasi Bahan Ajar Berbasis Adobe Animate Penelitian yang dilakukan adalah pengembangan bahan ajar tematik yang berbasis adobe animate. Adobe animate sendiri merupakan aplikasi berbasis PC yang biasa diperuntukan untuk membuat animasi. Namun dapat juga digunakan sebagai aplikasi membuat bahan ajar berbentuk multimedia interaktif. Bahan ajar ini berisi penggabungan dari berupa teks, gambar, animasi, suara, video, dan lain-lain yang dikemas dalam sebuah software. Salah satu fitur yang ada pada adobe animate yaitu adalah dapat melakukan rendering ke berbagai macam format. Seperti untuk platform android, windows bahkan IOS. Untuk penelitian ini format yang digunakan adalah untuk platform PC dikarenakan sudah terdapatnya fasilitas lab. komputer pada lokasi penelitian. Bahan ajar tematik berbasis adobe animate mudah dioperasikan oleh siapapun. Bahan ajar dapat dioperasikan dengan menombol tombol navigasi yang telah disediakan didalamnya. Pada bahan ajar ini dilengkapi dengan menu petunjuk, KD/Indikator, soal evaluasi dan materi. Bahan ajar ini mengambil materi dari kelas IV tema enam yang berjudul

Quotes detected: 0.01%

id: 19

“Cita-citaku”,

subtema satu, pembelajaran dua. Dengan muatan materi Bahasa Indonesia (puisi), IPA (metamorfosis sempurna) dan SBdP (tempo). Materi dalam bahan ajar ini dikemas dalam bentuk tematik yang mana mengintegrasikan beberapa mata pelajaran kedalam satu topik bahasan yang sebut tema. Dengan demikian pembelajaran akan memberikan makna yang utuh pada siswa seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia (Hidayah, 2015). Kevalidan Bahan Ajar Tematik Berbasis Adobe Animate Kevalidan dalam penelitian pengembangan produk dapat diperoleh dari hasil rata-rata validasi ahli media dan materi. Menurut Bashoori & Supahar, (2018) menyatakan bahwa dalam mengembangkan sebuah produk harus divalidasi oleh banyak ahli dalam tiap bidangnya agar hasil yang diperoleh lebih maksimal. Bahan ajar ini mendapatkan hasil presentase dari ahli media sebesar 98 % dan ahli materi sebesar 82 %. Sehingga hasil rata-rata validasi kedua ahli adalah 90%. Dengan mengacu pada pedoman kriteria kevalidan tabel 3.8, maka media komik yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan valid tanpa melakukan perbaikan. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat dari , Sari, dkk (2019) menyatakan bahwa produk dikatakan valid apabila hasil persentase  $\geq 60.01\%$ . Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis Adobe Animate Kepraktisan dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbasis adobe animate dapat diperoleh dari hasil rata-rata angket respon guru dan respon siswa. Berdasarkan analisis kepraktisan didapatkan hasil respon guru sebesar 90% dan respon siswa sebesar 90,6%. Sehingga hasil rata-rata kedua angket kepraktisan tersebut adalah 90,3%. Dengan mengacu pada pedoman kriteria kepraktisan tabel 3.11, maka bahan ajar berbasis adobe animate yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian ini sesuai dengan penelitian Wati, dkk (2017) bahwa suatu media dikatakan praktis apabila mendapatkan persentase rata-rata sebesar 70,01%-85% dan media dikatakan sangat praktis apabila mendapatkan persentase rata-rata sebesar 85,01%-100%. Keefektifan Bahan Ajar Berbasis Adobe Animate Keefektifan penggunaan bahan ajar berbasis adobe animate dalam pembelajaran dapat dilihat dari data analisis uji coba terbatas. Melalui uji coba terbatas didapatkan hasil bahwa 90% siswa tuntas dengan hasil posttest KKM(75). Dengan mengacu pada pedoman kriteria keefektifan tabel 3.12, maka bahan ajar tematik berbasis adobe animate yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dinyatakan efektif digunakan dalam mendukung proses pembelajaran menjadi lebih baik. Sejalan dengan hal tersebut, Mukmin dan Zunaidah, juga mengungkapkan bahwa bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif dapat dikatakan efektif apabila memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa.(Mukmin dan Zunaidah, 2018) Prinsip Penggunaan, Keunggulan, dan Kelemahan bahan ajar berbasis adobe animate Prinsip-Prinsip Bahan Ajar Berbasis Adobe Animate Prinsip pengembangan bahan ajar berbasis adobe animate ini digunakan untuk membantu guru dan siswa saat proses pembelajaran tematik. Khususnya pada materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 2. Adanya pengembangan bahan ajar ini akan membantu siswa dalam memahami tentang muatan materi metamorfosis sempurna, tempo, dan puisi. Bahan ajar ini juga digunakan untuk membantu guru

menjelaskan materi agar lebih mudah disampaikan ke para siswa. Dengan menggunakan bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih bermakna dengan bantuan bahan ajar berbasis adobe animate.

b. Keunggulan Bahan Ajar Berbasis Adobe Animate

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, bahan ajar tematik berbasis adobe animate memiliki keunggulan sebagai berikut. Desain yang menarik sehingga siswa tertarik dan minat belajar meningkat. Penggunaan bahan ajar tematik berbasis adobe animate berupa multimedia interaktif, yang mana merupakan salah satu bahan ajar yang jarang digunakan di setiap sekolah, oleh karena itu antusias siswa sangat tinggi. Dengan aplikasi adobe animate, bahan ajar ini dapat rendering ke dalam berbagai format seperti exe (untuk perangkat PC) atau apk (untuk perangkat android). Bahan ajar ini dapat dipelajari secara mandiri karena bahan ajar ini bersifat interaktif. Dalam bahan ajar ini sudah terdapat evaluasi sehingga setelah menggunakan bahan ajar, siswa dapat mengerjakan soal evaluasi dan mengetahui skor yang diperoleh. Selain itu menurut Munir (2012:132-133) kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya: Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. Pendidik 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 diinginkan. Mampu mengvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

c. Kekurangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Animate

Selain terdapat kelebihan, bahan ajar berbasis adobe animate mempunyai kekurangan. Adapun kekurangan bahan ajar ini adalah sebagai berikut. Pembuatan bahan ajar tematik berbasis adobe animate memerlukan waktu yang lama. Bahan ajar berbasis adobe animate sulit dalam pembuatannya, karena memerlukan script coding. Agar tampilan dapat menarik memerlukan ketrampilan desain yang tinggi. Pada bahan ajar ini tidak disertai dubbing, dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan. Sedangkan menurut Munir (2015:189) kekurangan multimedia interaktif adalah diantaranya sebagai berikut. Memerlukan biaya yang relatif tinggi dalam pengadaan dan pengembangan program. Merancang dan memproduksi multimedia interaktif tidak mudah, memerlukan banyak waktu dan keahlian khusus. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Bahan Ajar Berbasis Adobe Animate

Adapun faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi bahan ajar ini adalah sebagai berikut. Faktor Pendukung Implementasi Bahan Ajar Siswa sudah mempunyai pengetahuan awal terkait materi tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran 2. Terdapat sarana seperti lab. komputer yang sudah tersedia. Semangat para siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat tinggi. Faktor Penghambat Implementasi Bahan Ajar Selain adanya faktor yang mendukung, dalam implementasi bahan ajar ini juga terdapat faktor yang menghambat yaitu hanya dapat diimplementasikan dengan adanya perangkat komputer atau android, tanpa media tersebut bahan ajar berbasis adobe animate tidak dapat digunakan.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Simpulan Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar tematik berbasis adobe animate yang dilakukan, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut. Pengembangan produk bahan ajar tematik berbasis adobe animate berdasarkan pedoman kriteria kevalidan, produk ini dinyatakan valid sehingga sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran agar lebih baik. Kevalidan ini diperoleh dari hasil rata-rata validasi ahli media dan materi sebesar 90%. Pengembangan produk bahan ajar tematik berbasis adobe animate berdasarkan pedoman kriteria kepraktisan, produk ini dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil rata-rata angket respon guru dan siswa setelah menggunakan bahan ajar yaitu sebesar 90%. Pengembangan produk bahan ajar tematik berbasis adobe animate berdasarkan pedoman kriteria keefektifan, produk ini dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan ini dapat dilihat dari hasil ketuntasan klasikal siswa saat uji coba, yang mana mendapatkan presentase ketuntasan klasikal sebesar 90,3%.

Implikasi Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut. Implikasi Teoritis Pengembangan produk bahan ajar tematik berbasis adobe animate dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat, sehingga hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar ini dapat mengalami peningkatan dengan hasil di atas KKM. Implikasi Praktis Produk bahan ajar tematik berbasis adobe animate yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan solusi atau masukan kepada guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih baik. Selain itu, media ini juga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Saran Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, terdapat saran untuk berbagai pihak yang dapat dipertimbangkan yaitu sebagai berikut. Bagi Peneliti Berikutnya Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran agar dapat menjadi solusi dari permasalahan dalam proses pembelajaran sehingga kedepannya pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan bermakna. Bagi Kepala Sekolah Masukan yang dapat diberikan

kepada kepala sekolah yaitu menyediakan bahan ajar atau media ajar yang lebih variatif guna menunjang proses pembelajaran agar menjadi lebih baik. Bagi Guru Saran yang dapat diberikan kepada guru yaitu terus mencari sumber referensi bahan ajar atau media ajar alternatif yang terdapat pada lingkungan sekitar agar menjadi guru yang lebih inovatif dan kreatif dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih berkualitas dan bermakna. DAFTAR PUSTAKA Ahmadi, Alfian Khuswaidinsyah. 2018. Pengembangan Adobe Animate CC sebagai media pembelajaran Geografi untuk meningkatkan hasil belajar siswa belajar siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 LAMONGAN. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Amirul Mukminin, Bagus. Farida Nur laila Zunaidah. 2015. Pengembangan Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri. Jurnal Pendidikan Guru MI Volume 5 No.2 (hal.145-158). Cirebon. IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Diakses 12 Juni 2020 Akbar, Sa'dun. 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Daryanto. 2010. Media pembelajaran. Bandung. PT. SATU NUSA Fajarini, Anandya, 2018, Membongkar Rahasia Pengembangan Bahan Ajar IPS. (online). [https://books.google.co.id/books/about/PENGEMBANGAN\\_BAHAN\\_AJAR.html](https://books.google.co.id/books/about/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.html) . Diakses 8 Juni 2020 Hanafi, M. I, Budiman, A., & Nugroho A. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahas Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. Jurnal Sisfotek Global. Vol.5, No. 2, Hal 50-53. Diakses 1 Desember 2021 Hidayah, Nurul. 2015. Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 2 (hal 35-49). Lampung, IAIN Raden Intan Lampung. Diakses 12 Juni 2020 Karitas, Diana Puspita, Susilawati, F., & Astuti, Irene Maria J. 2017. Tema 6 : Cita-citaku. Jakarta: Intan Pariwara. Kemendikbud, 2013, Pendekatan Saintifik Sebagai tombak, Kemendikbud 2013 Majid, Abdul. 2013, Perencanaan Pembelajaran, Bandung: PT Remaja Rosdakarya . Majid, Abdul. 2014, Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. M, Inggit Awanda D, dkk. 2016, Ilmu Pengetahuan Alam. Jember: Fakultas Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar. UNEJ. Muklis, Mohammad. 2012. Pembelajaran Tematik, Jurnal FENOMENA Volume 10 No.1 (hal 63-76). Samarinda, STAIN Samarinda. Diakses 10 Juni 2020 Munir. 2012. Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan, (online). [https://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI\\_ILMU\\_KOMPUTER/196603252001-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA%20Konsep%20%26%20Aplikasi%20dalam%20Pendidikan.pdf](https://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA%20Konsep%20%26%20Aplikasi%20dalam%20Pendidikan.pdf). Diakses 12 Juni 2020 Nalinda, Hanin. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Muatan pelajaran IPA Kelas IV. dalam Joyful Learning Journal Volume 1 (hal. 25-30), Semarang. Universitas Negeri Semarang Nurlaila Z., Farida, Mohammad Amin, 2016, Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa`Universitas Nusantara PGRI Kediri. Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia, Volume 2 No.1 (Hal. 19-30). Diakses 12 Juni 2020 Nursalim, M. 2010. Media Bimbingan dan Konseling. Surabaya. Unesa University Press Pramadana, T. I., Soro, S., & Siswanto, R. D. (2019). Pengembangan Aplikasi Bangun Datar Sederhana (Bandara) Matematika Berbasis Android Pada Materi Bangun Datar Sederhana di Tingkat SMP. Prosiding Seminar Nasional Teknoka, 3, 113-116. <https://doi.org/10.22236/teknoka.v3i0.2894>. Diakses 1 Desember 2021 Prastowo, Andi, 2013. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Divapress Pratama, Yoga (2020) MODEL PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS ESAI BAHASA INGGRIS BERBASIS ADOBE ANIMATE (Penelitian dan Pengembangan di Program Studi Sastra Inggris Universitas Darma Persada). Doctoral thesis, Universitas Darma Persada Prawiyogi, Anggy Giri, Andri Purwanugraha, Ghulam Fakhry, & Marwan Firmansyah. (2020). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH TERHADAP PEMBELAJARAN SISWA DI SDIT CENDEKIA PURWAKARTA. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(1), 94-101. <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081> . Diakses 28 Desember 2021 Sugiono, 2015, METODE PENELITIAN PENDIDIKAN: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD). Bandung: Alfabeta Thiagarajan, Sivasailam, 1974, Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook. (Online), <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED090725.pdf>. Dikutip pada 25 Juni 2020

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