

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS *ADOBE ANIMATE* UNTUK TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 2 KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PGSD



**OLEH :**

**MUKHAMMAD ZAINAL ABIDIN**

**17.1.01.10.0093**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**  
**2022**

Skripsi oleh :

**MUKHAMMAD ZAINAL ABIDIN**

**17.1.01.10.0093**

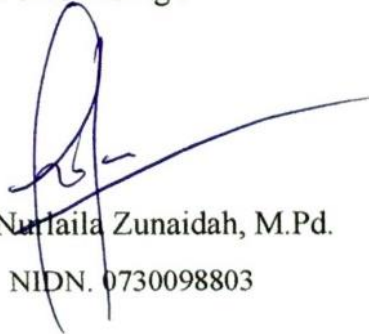
Judul:

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS *ADOBE ANIMATE* UNTUK TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 2 KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 19 Juli 2022

Pembimbing I



Farida Nur Laila Zunaidah, M.Pd.  
NIDN. NIDN. 0730098803

Pembimbing II



Nurita Primasatya, M.Pd.  
NIDN. 0722039001

Skripsi oleh :

**MUKHAMMAD ZAINAL ABIDIN**

NPM. 17.1.01.10.0093

Judul :

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS *ADOBE ANIMATE* UNTUK TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 2 KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

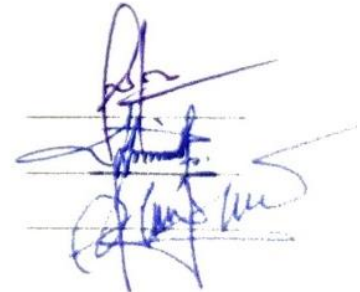
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: \_\_\_\_\_

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhii Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.
2. Penguji I : Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd.
3. Penguji II : Nurita Primasatya, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Murni Nurmilawati, M.Pd.  
NIDN: 0006096801

## PERNYATAAN



Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mukhammad Zainal Abidin  
Jenis Kelamin : Pria  
Tempat/tgl. lahir : Jombang/ 29 November 1997  
NPM : 17.1.01.10.0093  
Fak./Jur./Prodi. : FKIP/S1/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Juli 2022

Yang Menyatakan

  
  
**MUKHAMMAD ZAINAL ABIDIN**  
NPM 17.1.01.10.0093

## MOTTO

“Terkadang ketidaktahuan merupakan anugerah dari Tuhan”

Kupersembahkan karya ini buat :

1. Kedua orang tuaku, yang telah memberi dukungan semangat dan doa yang tiada hentinya.
2. Saudara –saudara sepupuku yang telah memberi motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
3. Seluruh anggota dari “Tim Hore” ( Bu Denis, Bu Alfi, Bu Lia, Pak Jajang, Pak Ahmad, dan Pak Nur), yang telah memberikan dukungan semangat dikala semua terasa berat.
4. Teman-temanku yang telah membantu menyelesaikan skripsi.

## Abstrak

**Mukhammad Zainal Abidin:** Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis *Adobe Animate* Untuk Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2 Kelas IV Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci : bahan ajar , adobe animate, tematik ,multimedia interaktif

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi bahwa proses pembelajaran tematik di sekolah masih cenderung menggunakan media gambar dan hanya menggunakan bahan ajar buku paket, tanpa adanya penunjang lain selain itu proses pembelajaran masih didominasi oleh peran guru. Dari permasalahan tersebut siswa menjadi monoton dan kurang tertarik saat proses pembelajaran yang mana dapat berakibat terhadap hasil belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini sejalan dengan rumusan masalah yang digunakan yaitu untuk mengetahui seberapa valid, kepraktisan, serta keefektifan bahan ajar yang dikembangkan yang mana dapat layak digunakan dan diterapkan saat proses pembelajaran sehingga bahan ajar yang dikembangkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik.

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian R & D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D yang memiliki empat tahapan yaitu (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Disemmination* (Penyebarluasan), Dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas IV SDN Gadingmangu 2. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis kuantitatif yang dijabarkan dalam analisis kualitatif.

Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis *adobe animate* yaitu berdasarkan hasil rata-rata ahli media dan materi serta uji coba terbatas yang sudah dilakukan. Hasil kevalidan oleh ahli media dan materi sebesar 90 %, selanjutnya hasil kepraktisan yang diperoleh dari respon guru dan siswa mendapatkan hasil sebesar 90,3%, dan hasil keefektifan menunjukan ketuntasan klasikal sebesar 90%. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh maka diketahui bahwa bahan ajar berbasis *adobe animate* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat efektif, dan sangat praktis sehingga layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha kuasa, karena atas karunia-Nya, sehingga penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Multimedia Interaktif untuk Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2 Kelas IV Sekolah Dasar ” merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus – tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku kepala prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
5. Nurita Primasatya, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Dr. Aan Nur Fahrudianto, M.Pd., selaku validator bahan ajar tematik berbasis *adobe animate*;
7. Kharisma Eka Putri, M.Pd., selaku validator materi dalam bahan ajar tematik berbasis *adobe animate*;
8. Kedua orang tua saya yang sudah memberikan motivasi, dukungan, materi, dan doa.
9. Teman-teman mahasiswa seperjuangan di UN PGRI Kediri, sahabatku semua yang memberikan dukungan.

10. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak – pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 25 Juli 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN Sampul.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masa.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Pengembangan.....	5
E. Kegunaan Pengembangan.....	5
<b>BAB II KAJIAN Teori</b> .....	<b>7</b>
A. Hakekat Bahan Ajar.....	7
1. Pengertian Bahan Ajar.....	7
2. Jenis Bahan Ajar.....	7
3. Kriteria Bahan Ajar .....	8
4. Fungsi Bahan Ajar.....	8
B. Hakekat Multimedia Interaktif.....	10
1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	10
2. Karakteristik & Kemampuan Multimedia Interaktif.....	10
3. Kelebihan Multimedia Interaktif.....	11
C. Hakekat Adobe Animate .....	12
A. Pengertian Adobe Animate.....	12
B. Kegunaan Adobe Animate .....	12
C. Kelebihan dan Kekurangan Adobe Animate.....	13
D. Hakekat Pembelajaran Tematik.....	14

1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	14
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	15
3. Tujuan Pembelajaran Tematik.....	15
E. Deskripsi Materi Pembelajaran .....	17
F. Rancangan Awal Bahan Ajar Berbasis Adobe Animate .....	21
G. Penelitian Yang Relevan.....	22
H. Kerangka Berfikir.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
A. Metode Pengembangan .....	25
B. Prosedur Pengembangan .....	25
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	30
D. Desain Penelitian.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data .....	31
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	32
G. Teknik Analisis Data .....	38
H. Norma Pengujian.....	43
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	45
B. Validasi Produk .....	47
C. Uji Coba Terbatas .....	56
D. Pembahasan Hasil Pengembangan.....	60
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>66</b>
A. Simpulan.....	67
B. Implikasi.....	68
C. Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1	: KD dan Indikator Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2 .....17
3.1	: Angket untuk Ahli Media .....32
3.2	: Angket untuk Ahli Materi .....33
3.3	: Angket Respon Guru .....34
3.4	: Angket Respon Siswa .....34
3.5	: Angket Wawancara Analisis Kebutuhan .....35
3.6	: Kisi-kisi Soal ..... 36
3.7	: Nama Dosen Validator .....38
3.8	: Skor Penilaian Angket Validasi .....39
3.9	: Pedoman Skor Kriteria Validasi .....40
3.10	: Skor Penilaian Respon Guru dan Siswa .....41
3.11	: Pedoman Skor Kriteria Pencapaian Nilai Siswa .....43
4.1	: Hasil Validasi Ahli Materi .....47
4.2	: Hasil Perbaikan Validasi Ahli Materi .....49
4.3	: Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi .....50
4.4	: Hasil Perbaikan Validasi Ahli Media .....52
4.5	: Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi .....54
4.6	: Hasil Angket Kepraktisan Guru .....57
4.7	: Hasil Angket Kepraktisan Siswa .....57
4.8	: Hasil Posttest Setelah Menggunakan Bahan Ajar Berbasis Adobe Animate.....59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Tampilan Lembar Kerja <i>Adobe Animate</i> .....	12
2.2 : Contoh Bahasa Pemrograman Pada <i>Adobe Animate</i> .....	14
2.3 : Metamorfosis Sempurna .....	18
2.4 : Metamorfosis Tidak Sempurna .....	19
2.5 : Jenis-jenis Tempo .....	20
2.6 : Tampilan Bahan Ajar Berbasis <i>Adobe Animate</i> .....	21
2.7 : Kerangka Berfikir.....	24
3.1 : Desain Penelitian.....	30
4.1 : Deskripsi Desain Awal Produk .....	47
4.2 : Kritik/Saran Ahli Materi.....	48
4.3 : Kritik/Saran Ahli Media .....	50
4.4 : Desain Akhir Bahan Ajar Berbasis <i>Adobe Animate</i> .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. Surat Izin Penelitian
3. Dokumentasi
4. Lembar Observasi Hasil Wawancara
5. Lembar Berita Acara Kemajuan Bimbingan Skripsi
6. Lembar Validasi Media
7. Lembar Validasi Materi
8. Lembar Angket Respon Guru
9. Lembar Angket Respon Siswa
10. Hasil *Posttest*
11. Surat Undangan
12. Berita Acara Skripsi
13. Lembar Revisi
14. Perangkat Pembelajaran

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. 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 “Kurikulum 2013” yang mana telah disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan pada zaman sekarang. “Kurikulum 2013” atau disingkat “K13”. K13 merupakan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan 5M 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 tanpa 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. Multimedia interaktif merupakan integrasi dari berbagai macam unsur media lain, antara gambar, grafis, teks, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya, (Bardi dan Jailani, 2015).. 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 mungkin 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. **“Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis *Adobe Animate* untuk Tema 6 Subtema 1 pembelajaran 2 Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## **B. 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 “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, “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, “Bagaimana keefektifan bahan ajar tematik berbasis Adobe Animated untuk kelas 4 Tema 6 Subtema 2 pembelajaran 2”. Keefektifan bertujuan untuk mengetahui seberapa dampak keberhasilan bahan ajar yang telah digunakan oleh siswa selama proses pembelajaran.

### **C. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan di teliti adalah :

1. Bagaimana kevalidan bahan ajar tematik berbasis *Adobe Animate* untuk tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV sekolah dasar ?
2. Bagaimana kepraktisan bahan ajar tematik berbasis *Adobe Animate* untuk tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar tematik berbasis *Adobe Animate* untuk tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV sekolah dasar ?

### **D. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan bahan ajar tematik berbasis *Adobe Animated* untuk tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan bahan ajar tematik berbasis *Adobe Animated* untuk tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV sekolah dasar.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan bahan ajar tematik berbasis *Adobe Animated* untuk tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV sekolah dasar.

### **E. KEGUNAAN PENELITIAN**

Kegunaan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagi Peserta didik

- a. Melalui penelitian ini diharapkan dapat sebagai penambah daya tarik belajar pada peserta didik saat proses pembelajaran.
  - b. Melalui penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.
2. Bagi guru
    - a. Melalui penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif sarana media pembelajaran peserta didik agar lebih mudah dalam mencerna materi yang disampaikan oleh guru.
  3. Bagi sekolah
    - a. Dapat digunakan sebagai referensi guna menambah alternatif media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif.
  4. Bagi peneliti
    - a. Dengan melakukan kegiatan penelitian ini, mampu menambahkan pengalaman serta wawasan baru tentang bahan ajar multimedia interaktif.
  5. Bagi pembaca
    - a. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi tambahan referensi atau sumber informasi baru tentang bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif.

## 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. Diakses 12 Juni 2020
- Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda (2017). *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), Volume: 3, Nomor: 1, Universitas Kristen Satya. Diakses 20 juni 2021
- Amirul Mukminin, Bagus. Zunaidah, Farida Nur laila. 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
- Bardi, dan Jailani. (2015). *Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa SMA*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 2(1), 49–63. Universitas Nusantara Yogyakarta. Diakses pada 16 Juli 2022
- Cahyaningtyas, Annisa Wilis and Ruwanto, Bambang (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quantum Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Depok*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- 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 8Juni 2020
- Fikri, Hasnul,. dan Madona, Ade Sri. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif/ -- Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.*
- 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/196603252001MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA%20Konsep%20%26%20Aplikasi%20dalam%20Pendidikan.pdf](https://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA%20Konsep%20%26%20Aplikasi%20dalam%20Pendidikan.pdf). Diakses 12 Juni2020
- 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, I13-I16. <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. Diakses 28 Desember 2021

- 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
- Qadar, dkk. (2017), *Interactive Multimedia Development Based on Adobe Flash CS6 Profesional on Learning of Chemical Equilibrium*. Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia ISSN: 2503-4154 / e-ISSN: 2503-4146 Vol. 2, No. 2, Tahun 2017. Diakses 28 Desember 2021
- Riduwan. 2015. *Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiono, 2013, *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 2022