

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suatu pendidikan tidak terlepas dari sebuah pembelajaran. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk meningkatkan kepribadian dengan jalan membina potensi rohani dan jasmani.¹ UU No. 2 Tahun 1989 mengemukakan bahwa tujuan Nasional Pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian menatap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.²

Agar tujuan Nasional Pendidikan tersebut dapat terwujud pemerintah tidak hanya menetapkan wajib belajar selama 12 tahun, namun pemerintah juga melakukan perbaikan kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman, pada saat ini sistem pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013, yang mana pada tingkat SD/MI lebih menekankan pada pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik ialah model pembelajaran terpadu yang menggabungkan berbagai macam mata pelajaran menjadi satu tema atau topik tertentu.³ Adapun mata pelajaran yang dipadukan dalam pembelajaran tematik ialah muatan pelajaran IPA, IPS, Matematika, SBdp, PPKn, dan Bahasa Indonesia.

Karakteristik dalam pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang berpusat pada siswa, siswa dituntut bisa aktif, menantang, dan menyenangkan dalam pembelajaran serta dapat memberikan pengalaman secara langsung, penyajian dengan konsep dari berbagai mata pelajaran

¹ Chandra Silvia Anggraini Kiky, "Penarapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa MI Dalam Pembelajaran IPA Materi Global Warming," *At-Thullab Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Vol 2, no. 2 (2018): 1.

² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), 79-82.

³ Abd. Kadir dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), 7.

terpisah yang kemudian dijadikan satu tema, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang menyenangkan.⁴ Implementasi dalam pembelajaran tematik ini sendiri menuntut kemampuan guru dalam mentransportasikan materi pelajaran di kelas dengan menggunakan berbagai sumber belajar, baik yang di desain secara khusus untuk pembelajaran maupun sumber belajar yang tersedia di lingkungan yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran.⁵

Tujuan pembelajaran tematik di sekolah dasar memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu, sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi atau konsep secara utuh dan mendalam, lebih dapat merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas, mengembangkan budi pekerti dan moral siswa agar dapat ditumbuh kembangkan dengan baik.⁶ Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran tematik adalah mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran dan mengembangkan berbagai kemampuan dan keterampilan siswa dalam tema tertentu.

Tujuan pembelajaran tematik yang ditentukan dalam pelaksanaannya belum tentu dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan Hal ini juga dinyatakan oleh Suwardi dalam penelitiannya, beberapa kendala dalam pembelajaran tematik pada umumnya yang dapat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran ialah berhubungan dengan kemampuan guru dalam membuat perencanaan pembelajaran yang disebabkan oleh ketidak sesuaian latar belakang pendidikan guru, keterbatasan keterampilan dalam membuat atau memakai alat bantu pembelajaran (media pembelajaran) dan sarana prasarana yang kurang mendukung.⁷

⁴ Sungkono, "Pembelajaran Tematik Dan Implementasinya Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pembelajaran* Vol 2, No 1 (2006): 53.

⁵ Suwardi, "Kendala Implementasi Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikab* (2015): 270.

⁶ Abd. Kadir dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik*, 7.

⁷ Suwardi, "Kendala Implementasi Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta."

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa guru berperan penting dalam keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, seorang guru dituntut agar bisa menyiapkan perencanaan pembelajaran yang baik yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran, pandai dalam memilih dan menggunakan alat bantu media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran, serta dapat memanfaatkan sarana prasarana yang ada, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi dan wawancara di dua sekolah yang ada di Kecamatan Dukun, yaitu di MI Ihyaul Ulum Dukun dan di MI Tarbiyatul Falahiyah Mojopetung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MI Ihyaul Ulum Dukun yang beralamat di Jl. Timur Pasar, Dukunanyar No 121 Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik MI tersebut memiliki fasilitas yang mendukung untuk kegiatan belajar mengajar, semua ruang kelas sudah dilengkapi dengan LCD (*Liquid Crystal Display*) dan *Sound System* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, ruang kelas juga dalam kondisi yang baik, dan sudah memiliki beberapa media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar, baik berupa alat peraga, media visual maupun audio visual.⁸

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Jumat 27 November 2020 dengan salah satu Guru MI Ihyaul Ulum Dukun Bpk, Noval S.Pd, mengatakan bahwa:

“Pelaksanaan pembelajaran tematik yang di lakukan di kelas V MI Ihyaul Ulum sejauh ini alhamdulillah bisa berjalan dengan baik, dalam pelaksanaannya biasanya saya menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran baik yang berupa media visual maupun audio visual namun ya tidak terus-menerus disesuaikan dengan kebutuhan saja, dalam pelaksanaan pembelajaran tentunya juga pasti tidak akan berjalan kondusif terus, terkadang juga dijumpai kondisi yang membuat siswa kurang kondusif, untuk mengatasi keadaan tersebut biasanya saya disini lebih memilih menggunakan media audio visual untuk membantu

⁸ MI Ihyaul Ulum, *Observasi*, Gresik 27 November 2020.

memusatkan perhatian siswa karena kalau diputar video audio visual siswa kebanyakan tertarik dan diam menyimak, jadi keadaan bisa kondusif lagi”.⁹

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MI Tarbiyatul Falahiyah yang beralamat di Jl, Wahid Hasyim RT 05 RW 02 MI tersebut memiliki fasilitas yang mendukung untuk kegiatan belajar mengajar, pada kelas tinggi sudah dilengkapi LCD (*Liquid Crystal Display*), ruang kelas juga dalam keadaan baik, dan memiliki beberapa media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran, namun ketersediaan media pembelajaran lebih pada media berupa alat peraga, untuk media yang audio visual bisa dikatakan masih minim sekali.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Sabtu 28 November 2020 dengan salah satu Guru MI Tarbiyatul Falahiyah Ibu Musfiro S.Pd, mengatakan bahwa:

“Pembelajaran Tematik yang dilakukan di MI Tarbiyatul Falahiyah selama ini ya berjalan seperti biasanya, bahan ajarnya di sini terpisah-pisah namun tetap dalam ranah tematik untuk mempermudah siswa ketika pembelajaran, untuk pembelajarannya saya lebih banyak melakukan pembelajaran secara konvensional karena keterbatasan waktu yang ada, dalam pelaksanaannya ketika mengajar tematik ini saya jarang sekali menggunakan media, selama ini kebanyakan media yang digunakan hanya berupa media visual, untuk penggunaan media audio visual belum pernah, untuk kendala dalam pembelajaran tematik ini ya terkadang kalau diakhir-akhir pembelajaran siswa cenderung bosan dan mengantuk kalau tidak gitu ya kadang ramai sendiri, fokusnya sudah kemana-kemana seperti pada umumnya anak di usia MI/SD,”.¹¹

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan salah satu Guru di MI Ihyaul Ulum Dukun dan MI Tarbiyatul Falahiyah Mojopetung, dapat ditarik kesimpulan bahwa di MI Tarbiyatul Falahiyah yang lebih membutuhkan pembaruan pembelajaran, seringkali guru menggunakan pembelajaran secara konvensional dan penggunaan media yang hanya terbatas pada media visual saja, seperti gambar, peta, dan poster membuat peserta didik kurang

⁹ Noval, *Wawancara*, Gresik 27 November 2020.

¹⁰ MI Tarbiyatul Falahiyah, *Observasi*, Gresik 16 November 2020.

¹¹ Musfiroh, *Wawancara*, Gresik 16 November 2020.

aktif dalam pembelajaran, peserta didik cenderung merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan, sedangkan dalam pembelajaran tematik penting sekali bagi seorang guru untuk membuat peserta didik agar aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas perlu adanya alat bantu media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, dan tertarik dengan pembelajaran yang akan dilakukan. Selain mampu melaksanakan tugas mengajar dengan baik guru juga dituntut harus memiliki kemampuan profesional dalam penggunaan media (alat bantu pembelajaran).¹² Guru dituntut mampu memilih dan menguasai penggunaan media pembelajaran dengan baik agar dapat membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik.

Walaupun guru dituntut agar bisa menggunakan media, namun dalam kenyataannya masih sering dijumpai guru yang kurang mampu dalam menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Lounard Syaulan Sahelatua, ketidak mampuan guru dalam penggunaan media dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya ialah kurangnya pengetahuan guru yang disebabkan karena faktor usia, sarana dan prasarana yang kurang mendukung, serta tidak ada kewajiban dari pihak sekolah agar guru dapat menggunakan media ketika proses belajar mengajar.¹³ Padahal dalam kenyataannya penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup penting baik bagi guru maupun bagi siswa.

Oemar Hamalik menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu bagian integral dari proses pembelajaran yang harus dikuasai seorang guru.¹⁴ Berdasarkan pendapat diatas jelas menyatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu faktor penting dalam pembelajaran yang harus dikuasai seorang guru, guru harus mampu

¹² Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Depdikbud, 1994), 11.

¹³ Mislinawati Lounard Syaulan Sahelatua, Linda Viktoria, "Kendala Guru Dalam Memanfaatkan Media Dalam Pembelajaran Di SDN 1 Pagar Air Aceh Besar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol 3, No 2 (2018): 8.

¹⁴ Arsyad Ashar, *Media Pembelajaran* (jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002) , 20.

memilih media pembelajarn apa yang cocok digunakan untuk membantu selama proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu media juga dapat memungkinkan untuk interaksi yang lebih langsung antara siswa dan kenyataan.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu membangkitkan motivasi belajar siswa, selain itu media juga dapat digunakan sebagai sarana perantara untuk penyampaian informasi atau materi yang berguna bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹⁵ Seperti yang diterangkan dalam Al-Qur`an surat An-Nahl (16):44 yang berbunyi:

الْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab dan kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.

Berdasarkan ayat diatas, Allah telah menunjukan bahwa adanya Al-Quran adalah sebagai media yang mampu menerangkan atas apa yang telah diturunkannya kepada nabi Muhammad SAW. Adanya media akan memudahkan dalam memahami apa yang akan diajarkan.

Kemajuan dalam bidang teknologi saat ini memberikan dorongan upaya pembaruan pemanfaatan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah. Disamping itu guru juga dituntut mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran. Karena media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi kita bisa memanfaatkan aplikasi untuk kegiatan belajar mengajara, seperti: *Microsoft Powerpoin, Adobe Flash, Macromedia Flash*, dll. Melihat keadaan diatas pada penelitian ini tertarik untuk memanfaatkan salah satu aplikasi tersebut untuk membuat bahan atau media pembelajaran yang

¹⁵ Ashar, *Media Pembelajaran*. 21.

menarik agar peserta didik lebih tertarik dalam memahami materi yang akan disampaikan.

Beberapa materi dalam pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 tidak cukup hanya dijelaskan oleh guru, namun juga membutuhkan media pembelajaran yang konkrit, hal ini juga diungkapkan oleh supriyono dalam penelitiannya ia menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang konkrit dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran.¹⁶

Beberapa materi pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 yang membutuhkan media dalam penyampaian ialah materi tangga nada yang membutuhkan contoh yang nada jelas sehingga siswa dapat bernyanyi sesuai dengan tangga nada yang tepat, materi perubahan wujud benda yang membutuhkan gambaran secara nyata prosesnya dan materi penjajajan yang harus dijelaskan dengan menarik agar siswa mudah mengingat. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan Helmy Yahya dalam chanel youtubanya yang mengatakan bahwa anak muda saat ini kurang dapat memahami sejarah disebabkan oleh penyampaian pembelajaran sejarah yang kurang menarik.¹⁷

Oleh sebab itu untuk mengatasi kesulitan memahami beberapa materi dalam pembelajaran tematik tema 7 subtema 1, dalam penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8*. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flaah 8* dalam pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami, dan mengingat konsep yang dijelaskan, karena dengan menggunakan media berbasis *Macromedia Flash 8* peserta didik tidak hanya dapat membayangkan konsep materi yang disampaikan, namun juga bisa melihat, dan mempraktikan secara langsung konsep yang dijelaskan.

¹⁶ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol 2, no. 1 (2018): 45.

¹⁷ Helmy Yahya, *Jangan Salahkan Anak Mida Kalau Mereka Tak Paham Sejarah Bangsaanya*, Helmy Yahya Bicara, 2020, <https://youtu.be/t-Hy-2gfl9c>.

Macromedia Flash 8 ini sendiri merupakan salah satu *software* komputer yang dapat digunakan untuk mendesain animasi kartun, game, dan multimedia interaktif yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada peserta didik.¹⁸ Astuti Salim, dkk mengemukakan bahwa *Macromedia Flash* adalah salah satu multimedia yang menggunakan *Future Splash Animator* sehingga memudahkan dalam membuat animasi. Cara kerja *Macromedia Flash 8* berupa tulisan, gambar, animasi dan video yang dapat digerakan sesuai dengan yang kita inginkan.¹⁹

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Ririn Amalia dan Yalvema Miaz dalam penelitian pengembangan bahan ajar yang berbasis *Macromedia Flash 8* hasil penelitian menyatakan bahwa peneliti menghasilkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* yang dapat menarik perhatian peserta didik, selain menarik pengembangan bahan ajar berbasis *Macromedia Flash 8* ini juga sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.²⁰

Penelitian serupa juga dilakukan Elferida Sorman, dan Rosmelia Daeli dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan memperoleh respon yang sangat baik dari siswa dari guru, minat belajar siswa juga menjadi tinggi dibanding dari yang sebelumnya ketika tidak menggunakan media berbasis *Macromedia Flash*.²¹

Kebanyakan peneliti sebelumnya mengembangkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran satuan sedangkan penelitian ini mengembangkan media pada pembelajaran

¹⁸ Ari Widyaningm Mar'atus Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arie Budiman, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku," *International Journal of Elementary Education* Vol 3, No 2 (2019): 180.

¹⁹ Luthfi Fatihatul Hidayah, "Media Pembelajaran IPS Interaktif," *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, Vol 9 No 2 (2015), 1126.

²⁰ Yalvema Miaz Ririn Amalia, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Macromedia Flash 8* Di Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, Vol 3, No 2 (2019): 3.

²¹ Rosmelia Daeli Elferida Sormin, "Pengembangan *Macromedia Flash* Dalam Pembelajaran Kimia Pada Materi Ikatan Kimia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Edumat Sains* Vol 2, No 2 (2018): 129.

tematik. Pada penelitian ini peneliti juga akan menggunakan bantuan *Future Splash Animator* untuk pengaplikasian gambar dan video animasi pada media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8*. Peneliti juga akan menggunakan model pengembangan ADDIE, sedangkan pada penelitian sebelumnya kebanyakan menggunakan model pengembangan 4D.

Berdasarkan latar belakang diatas, pentingnya penelitian ini dilakukan agar siswa bisa aktif dalam pembelajaran, serta dapat memahami materi atau konsep pembelajaran secara utuh dan mendalam, apalagi ditengah pandemi Covid-19 seperti ini keterbatasan waktu pembelajaran yang dilakukan dapat memberikan solusi pada guru agar melakukan pembelajaran dengan waktu yang singkat namun bisa optimal. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V MI Tarbiyatul Falahiyah”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* pada Mata Pelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 Kelas V di MI Tarbiyatul Falahiyah?
2. Bagaimana Kemenarikan peserta didik terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* pada Mata Pelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 Kelas V di MI Tarbiyatul Falahiyah?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan diatas, maka dalam penelitian ini tentunya harus ada sebuah tujuan, sebagai pokok acuan terhadap masalah yang akan diteliti, sehingga peneliti dapat menjalankan penelitian sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Mata Pelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 Kelas V MI Tarbiyatul Falahiyah.
2. Mendeskripsikan kemenarikan Media Pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Mata Pelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 Kelas V MI Tarbiyatul Falahiyah.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis, adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini ialah:

1. Manfaat dari segi teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan dalam arti membangun, memperkuat, menyempurnakan, ataupun dapat dijadikan sumbangan pemikiran dalam mengembangkan inovasi-inovasi dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat dari segi praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau ide sebagai bahan pertimbangan dan sumber informasi bagi guru yang memiliki peran sebagai fasilitator siswa dalam pembelajaran.

- b. Bagi Guru

Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* dapat dijadikan sebagai bahan dan masukan dalam pembuatan media pembelajaran untuk mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

- c. Bagi Siswa

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* dalam pembelajaran diharapkan dapat memahami secara baik konsep pembelajaran yang disajikan guru.

d. Bagi Peneliti

Manfaat yang dapat diambil oleh peneliti sendiri adalah dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam penulisan karya ilmiah, serta dapat mengetahui cara pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8*.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi Produk media yang dikembangkan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dikembangkan melalui *Macromedia Flash 8*.
2. Media pembelajaran berupa file yang dapat disimpan dalam bentuk *DVD*, *Flashdisk* dan media simpan lainnya.
3. Media ini berisi materi pembelajaran Tematik kelas V Tema 7 Subtema 1 lengkap dengan indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan butiran soal-soal pembelajaran tentang peristiwa kebangsaan masa penjajahan.
4. Desain gambar dan video animasi dalam media dikembangkan menggunakan bantuan *Future Splash Animator* yang ada di *Macromedia Flash 8*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran ,berbasis *Macromedia Flash 8* ini termasuk media pembelajaran berbasis media audio visual, media ini dapat memberikan gambaran materi yang disajikan secara jelas, karena dilengkapi dengan gambar, suara, video, dan beberapa aktifitas yang dapat melibatkan siswa agar aktif dalam pembelajaran. Selain itu media *Macromedia Flash 8* ini juga berbasis praktek dan bermain, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran pada mata pelajaran tematik tema 7 sub tema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

Hal ini sesuai dengan teori belajar kognitif menurut Jean Piagen, dimana tingkat berfikir seseorang dapat dilihat sesuai dengan

perkembangan usia. Pada umur 7-8 tahun dan 12-14 tahun pada usia-usia tersebut anak membutuhkan media pembelajaran yang konkrit sehingga dapat memudahkan anak dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan baik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* ini terbatas hanya dalam cakupan pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajah kelas V Semester II MI/SD.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, maka peneliti perlu memberikan penegasan-penegasan dari istilah yang ada dalam judul, yakni sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu kegiatan atau prose untuk mendesain sebuah produk berdasarkan analisis kebutuhan dengan menguji keefektifitasan, kelayakan ataupun kemenarikan sebuah produk yang dikembangkan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

3. *Macromedia Flash 8*

Macromedia Flash 8 adalah salah satu *software* komputer yang digunakan untuk mendesain animasi yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada peserta didik. Seperti video interaktif, film, maupun game.

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa konsep materi pembelajaran menjadi satu topik atau tema tertentu. Adapun materi dalam tema 7 subtema 1 yang

akan dibahas dalam penelitian ini memuat beberapa mata pelajaran yang dipadukan seperti muatan pelajaran IPA, IPS, SBdP, PPKn, dan Bahasa Indonesia.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi berisi tentang hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian pengembangan ini, dengan adanya sistematika ini diharapkan mampu mempermudah pembaca dalam memahami isi yang terdapat dalam penelitian ini, pada penelitian ini terdiri dari 3 bagian sistematika penulisan yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir.

Adapun sistematika penulisan dalam skripsi pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi ini terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Utama

Bab I pendahuluan yang terdiri dari: (A) Latar Belakang; (B) Rumusan Masalah; (C) Tujuan Pengembangan; (D) Manfaat Pengembangan; (E) Spesifikasi Produk; (F) Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan; (G) Definisi Istilah; Dan (H) Sistematika Pembahasan. Uraian dalam bab I ini memberi gambaran secara umum mengenai isi keseluruhan dalam penelitian, serta batasan-batasan mengenai permasalahan yang akan dibahas.

Bab II landasan teori yang terdiri dari: (A) Media Pembelajaran; (B) *Macromedia Flash 8*; (C) Pembelajaran Tematik; (D) Materi Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1; (E) Kajian Pustaka; Dan (F) Kerangka Konseptual.

Bab III metode penelitian yang terdiri dari: (A) Model Penelitian dan Pengembangan; (B) Prosedur Penelitian dan Pengembangan; (C) Uji Coba Produk Yang Meliputi: (1) Uji Coba

Desain, (2) Subyek Uji Coba, (3) Sumber dan Jenis Data; (D) Instrumen Pengumpulan Data; (E) Teknik Analisis Data; Dan (F) Jadwal Penelitian.

Bab IV hasil dan pembahasan yang terdiri dari: (A) Data Hasil Pengembangan; (B) Analisis dan Pembahasan dan (C) Data Deskripsi Produk Hasil Pengembangan.

Bab V penutup terdiri dari: (A) Kesimpulan dan (B) Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembanagn Lebih Lanjut.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam penelitian ini terdiri dari: daftar rujukan, daftar lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian, dan daftar riwayat hidup.