



**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU AJAR DIGITAL
BERBASIS *ADOBE FLASH*
PADA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU
KELAS IV SDN KEDUMULYO 02 SUKOLILO**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

Oleh

**Tiya Muflihatuz Zahro
NIM 1401415353**

**JURUSAN PENIDDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skrripsi berjudul “Pengembangan Media Buku Ajar Digital Berbasis *Adobe Flash* Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Kedumulyo 02 Sukolilo” karya

Nama : Tiya Muflihatuz Zahro

NIM : 1401415353

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari selasa, tanggal 13 Agustus 2019

Semarang, 13 Agustus 2019

Panitia Ujian



Ketua
Dr. Achmad Rifa'i R.C., M.Pd.
NIP. 195908211984031001

Penguji 1,

Drs. Sutaryono, M.Pd
NIP. 195708251983031015

Sekretaris

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIP 197701262008121003

Penguji 2

Dr. Deasylina Da Ari, M.Sn
NIP.198102232008122001

Penguji III

Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197903282005011001

**SURAT PERNYATAAN
PENGUNAAN REFERENSI DAN SITASI
DALAM PENULISAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Tiya Muflihatuz Zahro

NIM : 1401415353

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi berjudul "Pengembangan Media Buku Ajar Digital Berbasis *Adobe Flash* Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Kedumulyo 02 Sukolilo"

1. Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas akhir, Skripsi/Proyek akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi, dan 20 artikel dari jurnal nasional.
2. Telah memenuhi pasal 6 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas akhir, Skripsi/Proyek akhir, Tesis, dan Disertasi harus terdapat sitasi (mengutip) karya ilmiah dosen UNNES minimal 10 sitasi dari karya ilmiah dosen/jurnal UNNES. Atas pernyataan ini **Saya secara pribadi** siap menanggung risiko/ sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP.196008201987031003

Semarang,

2018

Penulis,

Tiya Muflihatuz Zahro
NIM 1401415353

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Tiya Muflihatuz Zahro

NIM : 1401415353

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengembangan Media Buku Ajar Digital Berbasis *Adobe Flash* Pada
Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Kedumulyo 02
Sukolilo.

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah yang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini, di kutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang,.....

Peneliti,

 Muflihatuz Zahro
NIM 1401415353

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Pendidikan adalah tiket ke masa depan. Hari esok dimiliki oleh orang-orang yang mempersiapkan dirinya sejak hari ini. *–Malcolm X–*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Suntono dan Ibu Suyatmi tak lupa kepada kakak Tiya Amalia Latifah yang selalu memberikan doa dan dukungan.

ABSTRAK

Zahro, Tiya Muflihatuz. 2019. *Pengembangan Media Buku Ajar Digital Berbasis Adobe Flash Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Kedumulyo 02 Sukolilo*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Arif Widagdo, M.Pd. 182 halaman.

Pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa muatan pelajaran ke dalam satu tema tertentu. Berdasarkan data pra penelitian yang dilakukan peneliti di SD Negeri Kedumulyo 02 Sukolilo melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran tematik terkait penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal dan variatif. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media buku ajar digital berbasis *adobe flash*. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan desain media pembelajaran, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media buku ajar digital berbasis *adobe flash* pada pembelajaran tematik.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada teori Borg dan Gall dengan langkah-langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk dan uji coba pemakaian. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test post-test*. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri Kedumulyo 02 Sukolilo berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah uji normalitas, uji *t-test* dan uji peningkatan rata-rata (*gain*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku ajar digital berbasis *adobe flash* pada pembelajaran tematik sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasar hasil presentase penilaian ahli materi sebesar 83,3% dan ahli media sebesar 80%. Selain itu media buku ajar digital berbasis *adobe flash* efektif digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perhitungan uji *t* diperoleh $t_{hitung} = 7,407 > t_{tabel} = 2,060$, maka H_0 diterima. Hasil uji peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,719 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media buku ajar digital berbasis *adobe flash* sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik tema daerah tempat tingalku subtema 2 pembelajaran 3. Saran agar pembelajaran tematik menggunakan media pembelajaran interaktif seperti buku ajar digital berbasis *adobe flash*.

Kata Kunci: media buku ajar digital; pembelajaran tematik; *Adobe Flash*

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Buku Ajar Digital Berbasis *Adobe Flash* Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Kedumulyo 02 Sukolilo”. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
4. Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Sutaryono, M.Pd., Dosen penguji I;
6. Dr. Deasylina Da Ary, S.Pd., M.Pd., Dosen penguji II;
7. Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV SDN Kedumulyo 02 Sukolilo;
8. Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV SDN Kedumulyo 01 Sukolilo;
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan berkah dan pahala dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 2019
Peneliti,

Tiya Muflihatuz Zahro
NIM 1401415353

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Teori.....	11

2.1.1	Hakikat Belajar.....	11
2.1.2	Hasil Belajar.....	18
2.1.3	Hasil Pembelajaran.....	23
2.1.4	Pembelajaran Terpadu: Tematik.....	24
2.1.5	Hakikat Media Pembelajaran.....	41
2.1.6	Media Buku Ajar Digital Berbasis Adobe Flash.....	44
2.2	Kajian Empiris.....	57
2.3	Kerangka Berfikir.....	62
2.4	Hipotesis.....	64
BAB III METODE PENELITIAN.....		67
3.1	Desain Penelitian.....	67
3.1.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	67
3.1.2	Model Pengembangan.....	68
3.1.3	Prosedur Penelitian.....	69
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	76
3.2.1	Tempat Penelitian.....	76
3.2.2	Waktu Penelitian.....	76
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	76
3.3.1	Data.....	76
3.3.2	Sumber Data.....	76
3.3.3	Subjek Penelitian.....	77
3.4	Variabel Penelitian.....	77

3.5	Definisi Operational Variabel	78
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	79
3.6.1	Teknik Tes	82
3.6.2	Teknik Non Tes.....	83
3.6.3	Instrumen Pengumpulan Data.....	85
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas	86
3.7.1	Uji Kelayakan	86
3.7.2	Uji Validitas	88
3.7.3	Uji Reliabilitas.....	92
3.7.4	Taraf Kesukaran	93
3.7.5	Daya Beda.....	95
3.8	Teknik Analisis Data	97
3.8.1	Analisis Data Produk	97
3.8.2	Analisis Data Awal.....	100
3.8.3	Analisis Data Akhir	100
3.8.3.1	Uji t-test	101
3.8.3.2	Uji N-Gain	101
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	104
4.1.1	Perancangan Produk.....	104
4.1.2	Hasil Pengembangan Produk	111
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk.....	127

4.1.4	Analisis Data.....	130
4.2	Pembahasan.....	141
4.2.1	Pemaknaan Temuan	142
4.3	Implikasi Penelitian.....	154
4.3.1	Implikasi Teoretis.....	155
4.3.2	Implikasi Praktis	155
4.3.3	Implikasi Pedagogis	156
BAB V PENUTUP		158
5.1	Simpulan	158
5.2	Saran	159
DAFTAR PUSTAKA.....		162

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ranah Kognitif Bloom	19
Tabel 2.2 Tingkatan Sikap Ranah Afektif.....	20
Tabel 2.3 Kemampuan Belajar Psikomotor	21
Table 2.4 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS	30
Tabel 2.5 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PPKn.....	31
Tabel 2.6 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia	32
Tabel 2.7 Kriteria Penilaian Validasi Materi	51
Tabel 2.8 Kriteria Penilaian Validasi Media.....	54
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	75
Tabel 3.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	78
Tabel 3.3 Klasifikasi Daya Pembeda.....	79
Tabel 3.4 Instrumen Pengumpulan Data.....	82
Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli.....	84
Tabel 3.6 Pedoman Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi	96
Tabel 3.7 Hasil Analisis Validitas Uji Coba Soal	86
Tabel 3.8 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	88
Tabel 3.9 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda	88
Tabel 3.10 Klasifikasi Indeks Kesukaran	89
Tabel 3.11 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda	89
Tabel 3.12 Klasifikasi Daya Pembeda	91

Tabel 3.13 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda.....	91
Tabel 3.14 Kriteria Kelayakan Media buku ajar digital berbasis <i>Adobe Flash</i> ..	93
Tabel 3.15 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar.....	96
Tabel 4.1 Rekapitulasi Kebutuhan Guru terhadap Media Buku Ajar Digital.....	98
Tabel 4.2 Rekapitulasi Kebutuhan Siswa terhadap Media Buku Ajar Digital...	100
Tabel 4.3 Rencana Desain Media Pembelajaran	102
Tabel 4.4 Ketentuan Penilaian Ahli Materi	113
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	114
Tabel 4.6 Ketentuan Pemberian Skor Ahli Media.....	117
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Media.....	118
Tabel 4.8 Hasil Revisi Media	120
Tabel 4.9 Hasil Tes awal Dan Tes akhir Uji Kelompok Kecil.....	124
Tabel 4.10 Hasil Tes awal Dan Tes akhir Uji Kelompok Besar	125
Tabel 4.11 Uji Normalitas Nilai Tes awal dan Tes akhir Kelompok Kecil.....	128
Tabel 4.12 Uji <i>t-test</i> Nilai Tes awal dan Tes akhir Kelompok Kecil	128
Tabel 4.13 Uji Peningkatan Rata-Rata (<i>N-Gain</i>) Kelompok Kecil.....	128
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Kelompok Besar.....	132
Tabel 4.15 Hasil Uji <i>t-test</i> Nilai tes awal dan Tes akhir Kelompok Besar	133
Tabel 4.16 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelompok Besar	134
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Pada Ujicoba Kelompok Besar	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kerucut Pengalaman Dale	42
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir Pengembangan Media Buku Ajar Digital	64
Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode <i>Research and Development</i> (R&D)	68
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	69
Gambar 4.1 Halaman Pembuka Media	114
Gambar 4.2 Tampilan DaftarIsi	114
Gambar 4.3 Halaman Menu Petunjuk Penggunaan.....	114
Gambar 4.4 Halaman Menu Kompetensi	115
Gambar 4.5 tampilah Pilihan Materi	115
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Materi	116
Gambar 4.7 Tampilah Halaman Awal Menu Kuis.....	116
Gambar 4.8 Tampilan Menu Kuis.....	117
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Skor	117
Gambar 4.10 Tampilan Menu Daftar Pustaka.....	118
Gambar 4.11 Tampilan Menu Profil Pengembang.....	118
Gambar 4.12 Grafik Hasil Uji Materi IPS dan PPKn	116
Gambar 4.13 Grafik Hasil Uji Materi Bahasa Indonesia	116
Gambar 4.14 Grafik Hasil Penilaian Ahli Media.....	125

Gambar 4.15 Grafik Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Kelompok Kecil	133
Gambar 4.16 Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil	135
Gambar 4.17 Grafik Peningkatan Hasil Uji <i>N-Gain</i>	139
Gambar 4.18 Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar	141

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media Pembelajaran	168
Lampiran 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru	171
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru	172
Lampiran 4 Hasil Angket Kebutuhan Guru	174
Lampiran 5 Hasil Angket Kebutuhan Siswa	177
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Kelayakan Materi	180
Lampiran 7 Instrumen Validasi Oleh Ahli Materi	182
Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Komponen Kelayakan Media	186
Lampiran 9 Instrumen Validasi Oleh Ahli Media	188
Lampiran 10 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi	192
Lampiran 11 Hasil Instrumen Validasi Ahli Media	198
Lampiran 14 Perangkat Pembelajaran Tes Awal	201
Lampiran 16 Perangkat Pembelajaran Tes Akhir	246
Lampiran 17 Hasil Penilaian Sikap	289
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Penilaian Sikap/ Afektif	297
Lampiran 19 Hasil Penilaian Keterampilan	298
Lampiran 20 Rekapitulasi Hasil Penilaian Keterampilan	302
Lampiran 21 Kisi-Kisi Soal Uji Coba	303
Lampiran 22 Soal Tes Uji Coba	305
Lampiran 23 Kunci Jawaban Tes Uji Coba	315

Lampiran 24 Pedoman Penilaian Tes Uji Coba	316
Lampiran 25 Hasil Tes Uji Coba	317
Lampiran 26 Analisis Data Awal	318
Lampiran 27 Kisi-Kisi Soal Tes Awal dan Tes Akhir.....	326
Lampiran 28 Soal Tes Awal dan Tes Akhir.....	328
Lampiran 29 Kunci Jawaban Soal Tes Awal dan Tes Akhir	334
Lampiran 30 Pedoman Penilaian Tes Awal dan Tes Akhir	335
Lampiran 31 Daftar Nama Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	336
Lampiran 32 Daftar Nama Siswa Uji Coba Kelompok Besar	337
Lampiran 33 Hasil Belajar Tes Awal Kelompok Kecil	338
Lampiran 34 Hasil Belajar Tes Akhir Kelompok Kecil	339
Lampiran 35 Rekapitulasi Hasil Belajar Uji Coba Kelompok Kecil	340
Lampiran 36 Hasil Belajar Tes Awal Kelompok Besar	341
Lampiran 37 Hasil Belajar Tes Akhir Kelompok Besar	342
Lampiran 38 Rekapitulasi Hasil Belajar Uji Coba Kelompok Besar	343
Lampiran 39 Uji Normalitas Tes Awal Pada Kelompok Kecil	345
Lampiran 40 Uji Normalitas Tes Akhir Pada Kelompok Kecil	346
Lampiran 41 Uji Normalitas Tes Awal Pada Kelompok Besar	347
Lampiran 42 Uji Normalitas Tes Akhir Pada Kelompok Besar.....	349
Lampiran 43 Uji Perbedaan Rata-Rata Pada Kelompok Kecil	351
Lampiran 44 Uji Perbedaan Rata-Rata Pada Kelompok Besar	353
Lampiran 45 Uji Peningkatan Rata-Rata (Gain) Pada Kelompok Kecil	355

Lampiran 46 Uji Peningkatan Rata-Rata (Gain) Pada Kelompok Besar	356
Lampiran 49 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa	357
Lampiran 50 Angket Tanggapan Siswa	358
Lampiran 52 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Kecil	360
Lampiran 54 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Kecil	361
Lampiran 56 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Besar	362
Lampiran 58 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Besar	363
Lampiran 59 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Kelompok Kecil .	364
Lampiran 60 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Kelompok Besar .	366
Lampiran 61 Surat Keterangan Pra Penelitian	368
Lampiran 62 Surat Keterangan Uji Coba Kelompok Kecil	369
Lampiran 63 Surat Keterangan Uji Coba Kelompok Besar	370
Lampiran 64 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	371
Lampiran 65 Dokumentasi	372

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa. Suatu bangsa dikatakan maju salah satunya jika memiliki sumber daya manusia yang berpendidikan, cerdas, dan bermartabat. Setiap bangsa selalu berupaya meningkatkan kualitas tingkat pendidikannya, karena pendidikan sangat mempengaruhi kualitas dari suatu negara (Arisman dan Permanasari, 2015:179). Pernyataan tersebut sesuai dengan Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) yaitu pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki kakuatan spiritual keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan pasal tersebut, pendidikan membutuhkan proses yang bertahap dan terencana untuk mencapai tujuan yang diharapkan serta mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Tujuan pendidikan nasional dicapai melalui proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, diperlukan pedoman pelaksanaan pembelajaran yaitu kurikulum. Peraturan pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 pasal 1 ayat (16) menyebutkan bahwa kurikulum adalah

seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan, pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar menggunakan pembelajaran tematik terpadu yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Permendikbud No. 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah pasal 11 ayat (1) menyebutkan bahwa pelaksanaan pembelajaran SD/MI dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu. Diperjelas pada ayat (2) yaitu pembelajaran tematik-terpadu merupakan muatan pembelajaran dalam mata pembelajaran SD/MI yang diorganisasikan dalam tema-tema. Berdasarkan pasal tersebut, maka Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggabungkan beberapa muatan pelajaran ke dalam satu tema yang sesuai sehingga muatan pelajaran tersebut saling terkait satu sama lain.

Majid (2014:80) mengungkapkan bahwa, pembelajaran kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran kurikulum 2013 yang dimaksud adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek muatan pelajaran untuk memudahkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Majid, 2014:85).

Menurut Piaget (dalam Rifa'i dan Anni 2012:106) siswa tingkat sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit (7-15 tahun). Pada tahap ini anak telah mampu

menggunakan logika, namun masih dalam bentuk benda konkret. Oleh karena itu media pembelajaran sangat penting bagi anak sekolah dasar agar siswa dapat memahami materi dan memecahkan materi dengan baik. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mempermudah interaksi pendidik dengan peserta didik maupun antar peserta didik. Hal ini menjadikan peserta didik lebih aktif berdiskusi dan mencari tahu melalui sumber belajar yang tersedia sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan pendidik berperan sebagai fasilitator. Media pembelajaran dan teknologi sangat bermakna bagi pendidik dan peserta didik dikarenakan media pembelajaran dan teknologi dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran (Asyhar, 2012:93-94).

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, perkembangan informasi, teknologi, dan komunikasi terjadi sangat pesat. Kemajuan teknologi saat ini memberikan inovasi baru kepada manusia untuk mempermudah pekerjaan (Mukmin dan Zunaidah, 2018:146). Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi dan informasi ini dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ditujukan untuk mempersiapkan siswa pada perkembangan zaman yang semakin pesat. Siswa perlu diprkenalkan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk membekali siswa agar dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan global (Asyhar, 2012:17).

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN Kedumulyo 02 Sukolilo melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran diantaranya penggunaan media pembelajaran

yang belum optimal. Siswa belum berperan aktif dalam pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran. Media yang sering digunakan guru adalah media gambar yang terdapat pada buku siswa. sumber belajar yang digunakan yaitu buku siswa sebagai sumber belajar utama dan buku paket sebagai sumber belajar pendukung. Pada saat pembelajaran tematik, siswa lebih banyak menyimak teks pada buku siswa dan penjelasan dari guru sehingga siswa menjadi pasif dan kurang terdorong untuk berfikir kritis. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif memang sangat diperlukan dalam pembelajaran. dengan demikian perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa optimal. Hal ini dibuktikan dengan nilai Akhir Semester kelas IV SDN Kedumulyo 02 Sukolilo tahun 2018/2019 kurang baik. Terdapat 8 siswa (32%) mendapat nilai dibawah KKM (nilai 70), sedangkan 17 siswa (68%) mendapat nilai di atas KKM (nilai 70).

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran buku ajar digital dengan menggunakan *Adobe Flash* pada pembelajaran tematik tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 2 keunikan daerah tempat tinggalku pembelajaran 3 SDN Kedumulyo 02 Sukolilo. Penelitian yang peneliti lakukan mencakup tiga muatan yaitu IPS, Bahasa Indonesia dan PPKn. Peneliti memilih muatan tersebut karena materi pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia banyak tetapi dalam penyampaian materi guru menggunakan metode ceramah sehingga siswa cepat merasa bosan. Dikarenakan pada kurikulum 2013 pembelajaran dikelas berbentuk tematik

terpadu, maka media yang peneliti akan kembangkan mencakup satu pembelajaran yang terdiri atas muatan IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn. Penelitian lain yang mendukung penelitian pengembangan media ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ramansyah tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* CS 3 Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan” hasil penelitian menunjukkan jika multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* ini memiliki nilai efektifitas, efisiensi, dan daya tarik yang tinggi ketika digunakan dalam pembelajaran.

Hamalik (dalam Kustandi, 2011:7) mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar. Agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di sekolah dan mengembangkan media yang sesuai dengan perkembangan zaman. Arsyad (2014:10) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar. Jika dilihat dari segi perkembangan teknologi, media dibagi kedalam dua kategori, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Dalam media tradisional terdapat pilihan media dengan penyajian multimedia yang meliputi slide plus suara dan *multi-image* (Seels & Glasgow (dalam Arsyad 2014:35)).

Media buku ajar digital merupakan media pembelajaran yang menggabungkan gambar, teks, animasi, dan audio kedalam satu media yang bisa disebut dengan multimedia. Multimedia merupakan perpaduan berbagai macam media (Rustini,

2014:166). Lebih jelas, Munir (2013:110) mengemukakan bahwa multimedia merupakan perpaduan berbagai media yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas kedalam file digital yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media buku ajar digital akan lebih optimal apabila ditunjang dengan model pembelajaran yang dapat meningkatkan tingkat berpikir kritis siswa. Dalam Permendikbud No.103 Tahun 2014 terdapat beberapa model pembelajaran yang disarankan untuk kurikulum 2013 salah satunya adalah pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Lestari dan Yudhanegara (2015:43) menyatakan bahwa PBL merupakan pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan menyelesaikan masalah siswa, sehingga siswa mendapat pengalaman baru. Model PBL dapat diterapkan dalam pembelajaran K13 karena sesuai dengan pendidikan abad ke-21 dimana siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai materi tetapi juga memiliki keterampilan psikomotor dan sosial (Haryanti, 2017:62).

Penelitian yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Junco dan Clem pada tahun 2015 yang berjudul "*Predicting Course Outcomes With Digital Textbook Usage Data*". Hasil dari penelitian ini yaitu buku teks digital dapat memberikan keefektifan dalam melakukan penilaian formatif siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Jannah, Fidiawati, dan Tania pada tahun 2017 tentang Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari. Penelitian tersebut mendapatkan hasil *e-book* interaktif pemisahan campuran berbasis fenomena

kehidupan sehari-hari yang valid. Persentase validasi ahli pada aspek konstruksi, kesesuaian isi dengan kurikulum dan keterbacaan secara berturut 100%, 100% dan 96,77%. Respon guru pada aspek kesesuaian isi dengan kurikulum 100% dan respon siswa terhadap aspek keterbacaan sebesar 91,67% .

Jurnal dari Fuada, Nainunis A.I, dan Aditya N.W. tahun 2017 tentang Pengembangan Buku Ajar IPS *Digital* . Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran buku ajar digital yang dikembangkan termasuk valid dan layak untuk dikembangkan dengan presentasi 92,67%. Penelitian yang dilakukan oleh Nurbaeti (2019) tentang Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis *Problem Based Learning* Sekolah Dasar. Penelitian tersebut mendapatkan hasil rata-rata penilaian validator sebesar 83,76% dengan kategori sangat valid dan tes keterbacaan mendapatkan nilai 88% dengan kategori buku mudah dipahami. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tema lingkungan sahabat kita berdasarkan *problem based learning* cocok digunakan sebagai buku pendamping kelas V.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Kedumulyo 02, teridentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1 terbatasnya media pembelajaran yang ada di SDN Kedumulyo 02 Sukolilo;
- 1.2.2 kurangnya sumber belajar yang digunakan oleh guru dan siswa di kelas IV, sumber belajar berupa buku tema;

- 1.2.3 sekolah belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi
- 1.2.4 kurangnya kemampuan guru dalam membuat inovasi media pembelajaran tematik;
- 1.2.5 hasil belajar siswa rendah. Dapat dilihat pada nilai hasil ulangan akhir semester (UAS) siswa kelas IV.

Dari penelitian yang dijelaskan di atas dapat diketahui bahwa media pembelajarab buku ajar digital memiliki potensi untuk membantu siswa memahami materi dan membantu guru dalam menyampaikan materi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti membatasi terkait dengan penggunaan media pembelajaran membutuhkan inovasi dengan memanfaatkan teknologi di kelas IVC SDN Kedumulyo 02 Sukolilo pada tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku) subtema 2 (Keunikan Daerah Tempat Tinggalku) pembelajaran 3 muatan IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat peneliti rumuskan sebagai berikut:

- 1.4.1 bagaimana cara mengembangkan media buku ajar digital berbasis *adobe flash* pada pembelajaran tematik kelas IV SDN Kedumulyo 02;

1.4.2 apakah media buku ajar digital berbasis *adobe flash* layak digunakan pada pembelajaran tematik kelas IV SDN Kedumulyo 02;

1.4.3 apakah media buku ajar digital berbasis *adobe flash* efektif digunakan pada pembelajaran tematik kelas IV SDN Kedumulyo 02.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maks tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1.5.1 untuk mengembangkan media buku ajar digital berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran tematik kelas IV SDN Kedumulyo 02;

1.5.2 untuk menguji kelayakan media buku ajar digital berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran tematik kelas IV SDN Kedumulyo 02;

1.5.3 untuk menguji keefektifan media buku ajar digital berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran tematik kelas IV SDN Kedumulyo 02.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dan pengembangan dapat digunakan sebagai informasi pendidikan tentang media buku ajar digital berbasis *adobe flash*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa. Salah satu media tersebut adalah buku ajar digital agar penggunaan dapat disesuaikan dengan kemajuan teknologi digital.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang berbeda kepada siswa sehingga mempermudah siswa untuk memahami materi serta dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu siswa diharapkan dapat menjadi lebih aktif dan memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran temati di sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini berupa:

- 1.7.1 media pembelajaran buku ajar digital berbasis *adobe flash* pembelajaran tematik muatan pelajaran IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN Kedumulyo 02 dengan materi kegiatan ekonomi, keberagaman karakteristik individu, dan tokoh dalam cerita fiksi;

- 1.7.2 media pembelajaran buku ajar digital merupakan media pembelajaran interaktif berbentuk buku digital yang terdiri dari teks, gambar, dan animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dan *Adobe Flash Cs5* agar lebih menarik perhatian siswa terhadap materi;
- 1.7.3 media pembelajaran buku ajar digital dilengkapi dengan berbagai pilihan menu daftar isi, cara penggunaan, kompetensi, materi, soal evaluasi atau kuis, dan profil pengembang, yang dibuat menarik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa;
- 1.7.4 media pembelajaran buku ajar digital dijalankan menggunakan perangkat komputer.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Haikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Hamdani (2011:21) mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan melalui serangkaian kegiatan (misal membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya) yang dilakukan oleh subjek belajar itu sendiri. Sedangkan menurut Slameto (2010:2) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri seseorang tidak semua bisa dikatakan perubahan dalam arti belajar. Perubahan tingkah laku dalam arti belajar terjadi secara sadar, bersifat kontinu dan fungsional, positif dan aktif, bukan bersifat sementara, memiliki tujuan dan terarah, serta mencakup seluruh aspek tingkah laku. Susanto (2013:4) berpendapat bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan seseorang dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru yang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang baik dalam berpikir, merasa, dan bertindak. Hilgrad (dalam Susanto 2013:3) belajar merupakan suatu perubahan reaksi terhadap lingkungan yang mencakup pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku yang diperoleh melalui latihan. Lebih lanjut Hilgrad menegaskan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang diperoleh melalui latihan,

pembiasaan, pengalaman, dan sebagainya. Belajar menurut pandangan Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2015:10) belajar merupakan seperangkat proses kognitif yang timbul dari stimulasi lingkungan kemudian melewati pengolahan informasi sehingga menjadi kapabilitas baru. Lebih lanjut Gagne menjelaskan bahwa belajar terdiri dari tiga komponen penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar. Kondisi eksternal dan kondisi internal berhubungan dengan stimulus lingkungan sehingga menghasilkan hasil belajar yang terdiri atas informasi verbal, kognitif, motorik, sikap, dan keterampilan intelek.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan yang bersifat kontinu dan positif sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan.

2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ada dua macam, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dapat berupa faktor psikologis dan faktor kesehatan pembelajar. Sedangkan faktor eksternal dapat berupa faktor lingkungan pembelajar, baik itu lingkungan keluarga, sekolah, dan pergaulan.

Menurut Slameto (2010:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan kedalam dua jenis, yaitu faktor Intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam individu, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar individu. Faktor intern dan ekstern dapat terbagi atas beberapa faktor. Faktor intern terbagi atas tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah dipengaruhi oleh faktor kesehatan (proses

belajar terganggu jika kesehatan pembelajar terganggu) dan faktor cacat tubuh (sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna tubuh, sehingga proses belajar terganggu). Faktor psikologis dipengaruhi oleh intelegensi atau kecakapan, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Adapun faktor kelelahan meliputi kelelahan rohani (minat atau dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang karena kebosanan atau kelesuan) dan kelelahan jasmani (adanya kecenderungan untuk membaringkan tubuh).

Faktor eksternal dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Pengaruh dari keluarga terhadap belajar anak meliputi cara orangtua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian dari orangtua, dan latar belakang kebudayaan. Sedangkan faktor sekolah yang mempengaruhi proses belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan antar siswa, disiplin sekolah, ketersediaan alat peraga, waktu sekolah standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Adapun faktor masyarakat merupakan faktor ekstern yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Hal-hal yang mempengaruhi belajar antara lain kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, serta bentuk kehidupan masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar ada dua macam yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang dimaksud adalah faktor yang

berasal dari dalam diri siswa, dan faktor eksternal merupakan faktor lingkungan siswa baik itu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2.1.1.3 Teori Belajar

1) Teori Belajar Behavioristik

Menurut Skinner (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:106) teori behavioristik merupakan perubahan perilaku baik yang tampak seperti menulis, menendang, dan menggambar maupun perilaku yang tidak tampak seperti berkhayal dan berfikir. Sementara menurut Suprijono (2014:17) belajar menurut behaviorisme yaitu suatu proses pembentukan antara rangsangan dan respon, dimana perilaku yang terlihat merupakan hasil dari rangsangan tersebut.

Pada proses pembelajaran, siswa diibaratkan sebagai objek pasif yang memerlukan penguatan dan motivasi dari guru. Teori ini menerapkan *rewards, and punishmen* atau pemberian hadiah dan hukuman terhadap perilaku siswa (Suyono dan Hariyanto, 2015:70-73)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori behaviorisme merupakan teori yang menekankan pada perubahan perilaku yang terlihat dan bersifat permanen kearah yang lebih sempurna melalui pengalaman lingkungan. Peserta didik dianggap objek pasif yang harus mendapat motivasi dari guru.

Dalam penelitian ini, pengaruh teori behaviorisme dalam pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung pada siswa dan menimbulkan keaktifan siswa.

2) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme adalah upaya untuk membangun pemahaman siswa berdasarkan pengalaman yang dialami oleh siswa. oleh sebab itu belajar menurut teori konstruktivisme merupakan proses belajar dengan memberikan pengalaman nyata bagi siswa. terdapat tiga potensi yang harus diubah melalui belajar, yaitu potensi intelektual (kognitif), potensi moral kepribadian (afektif), dan keterampilan mekanik (psikomotorik) (Aqib, 2014:66).

Sedangkan Suprijono (2014:30) berpandangan bahwa menurut teori konstruktivisme, pengetahuan merupakan konstruksi dari tindakan atau kegiatan seseorang. Rifa'i dan Anni (2012:106) dalam teori konstruktivisme peserta didik harus membangun sendiri pengetahuannya tanpa diberikan pengetahuan terlebih dahulu oleh pendidik. Sedangkan menurut Hamdani (2011:64-65) teori konstruktivisme memandang kegiatan belajar sebagai kegiatan kontekstual. Siswa tidak hanya menerima pengetahuan tetapi juga menemukan pengetahuannya sendiri sehingga dapat menerapkan informasi yang didapat secara luas.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa menurut teori konstruktivisme belajar merupakan kegiatan aktif dimana siswa tidak hanya menerima tetapi juga membangun pengetahuan meeka sendiri. Peserta didik memiliki peran penting sedangkan guru berperan sebagai mediator dan fasilitator dalam proses belajar siswa.

3) Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitif menekankan pada cara menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah didapat secara efektif. Kemampuan kognitif setiap anak mengalami perkembangan melalui tahapan-tahapan tertentu (Rifa'i dan Anni, 2012:106).

Sedangkan menurut Piaget, kognitif merupakan suatu proses genetik berdasarkan perkembangan sistem saraf secara biologis. Semakin bertambahnya usia anak, maka semakin kompleks susunan sel saraf dan semakin meningkat pula kemampuannya. Kemampuan berfikir anak berkembang sesuai dengan tahapan yang teratur. Proses berfikir anak merupakan aktivitas sistematis dari fungsi intelektual menuju abstrak (Suyono dan Hariyanto, 2016:82).

Tahap perkembangan kognitif menurut Piaget dalam (Rifa'i dan Anni, 2012:106) yaitu:

- 1) tahap sensomotorik (0-2 tahun) pada tahap ini bayi menyusun pemahaman mereka dengan mengkoordinasikan pengalaman indera (sensori) mereka (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan motorik (otot) mereka (menggapai dan menyentuh);
- 2) tahap praoperasional (2-7 tahun) terbagi dalam subtahap simbolis dan subtahap intuitif. Subtahap simbolis terjadi pada umur 2-4 tahun dimana anak secara mental sudah mampu mempresentasikan objek yang tak nampak dan penggunaan bahasa sudah mulai berkembang ditunjukkan dengan sikap bermain. Sedangkan subtahap

intuitif terjadi pada umur 4-7 tahun, anak memiliki rasa ingin mendapat jawaban dari semua pertanyaan yang mereka miliki;

- 3) tahap operasional konkret (7-15 tahun) pada tahap ini anak mampu menggunakan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkret. Anak telah mampu mengolongkan sesuatu namun belum mampu memecahkan masalah secara abstrak;
- 4) tahap operasional formal (7-15 tahun) anak telah mampu berfikir abstrak, idealis, dan logis serta anak mampu menyusun rencana untuk memecahkan masalah secara sistematis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar menurut teori kognitivisme yaitu proses berfikir siswa dalam memahami suatu pengetahuan yang didapat sesuai dengan tahap perkembangan masing-masing individu. Dalam penelitian ini teori kognitivisme yaitu kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Pada usia sekolah dasar anak berada pada tahap operasional konkret dimana anak mampu mengoperasikan logikanya dalam situasi konkret sehingga diperlukan media pembelajaran sebagai perantara untuk memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak. Dalam penelitian ini siswa diberi kesempatan untuk aktif dalam pembelajaran melalui penggunaan media secara langsung agar siswa memiliki pengalaman belajar yang bermakna sehingga materi yang disampaikan dapat tersimpan dalam memori siswa.

2.1.2 Hasil Belajar

2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Rifa'i dan Anni (2015: 67) . menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan bentuk perubahan perubahan perilaku peserta didik yang dialami setelah melakukan kegiatan belajar. Perubahan perilaku yang dialami peserta didik sesuai dengan apa yang telah dipelajari. Ketika peserta didik mempelajari tentang konsep, maka perubahan perilaku yang dialami yaitu penguasaan konsep. Hasil belajar yang harus dicapai oleh peserta didik dapat dirumuskan pada tujuan belajar peserta didik. Gerlac dan Ely (dalam Rifa'i dan Anni 2015:67) menjelaskan bahwa tujuan belajar merupakan deskripsi perubahan perilaku yang diinginkan. Perumusan tujuan belajar peserta didik lebih rumit karena dapat diukur. Susanto (2013:5) menjelaskan bahwa hasil belajar yaitu semua perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik itu kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Evaluasi digunakan untuk mengetahui apakah hasil tujuan yang dicapai sudah sesuai dengan tujuan belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal (dalam susanto 2013:5) bahwa evaluasi digunakan untuk mengukur seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur perubahan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan yang dialami siswa baik itu kognitif, afektif, atau psikomotor yang dapat dilihat melalui evaluasi.

2.1.2.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Benyamin S. Bloom dalam (Rifa'i dan Anni, 2012:68) berpendapat bahwa terdapat tiga taksonomi atau yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

- 1) Ranah kognitif mengembangkan perilaku yang berkenaan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hirarkis dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengkreasi. Kurikulum 2013 mengembangkan keenam kategori tersebut sesuai dengan tuntutan zaman dan tingkat kemampuan siswa. keenam pengembangan ranah kognitif Bloom dijabarkan dalam tabel 2.1 berikut. (Permendikbud, 2014:8)

Tabel 2.1 Ranah Kognitif Bloom

Kemampuan Berfikir	Deskripsi
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan.
Memahami	Adanya proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/ informasi dengan kelompok/ informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan kesimpulan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya

Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria
Mencipta	Menghasilkan sesuatu yang baru sehingga terbentuk produk yang mempunyai komponen yang berbeda dari yang pernah ada.

- 2) Ranah afektif berkaitan dengan sikap, minat, perasaan dan nilai peserta didik. Terepat 5 kategori dalam ranah afektif, yaitu penerimaan, pemberian respon, pemberian nilai atau penghargaan, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup. Ranah afektif dalam kurikulum 2013 termasuk kedalam lingkup sikap spiritual dan sosial yang dijabarkan dalam tabel 2.2 berikut. (Pendidikbud, 2014:6).

Tabel 2.2 Tingkatan Sikap Ranah Afektif

Tingkatan Sikap	Deskripsi
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut
Menanggapi nilai	Kesediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai tersebut; dan komitmen terhadap nilai tersebut
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya
Mengamalkan nilai	Menjadikan suatu nilai sebagai ciri khas dalam diri dalam melakukan sesuatu.

- 3) Ranah psikomotorik berbentuk keterampilan dan kemampuan bertindak secara individu. Ada enam tingkat keterampilan, yaitu: a) gerakan reflek; b) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar; c) kemampuan perseptual, termasuk membedakan visual, audiktif, dan motoris; d) kemampuan pada bidang fisik; e) gerakan-gerakan

atau keterampilan sederhana hingga kompleks; f) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerkan ekspresif dan interpretative (Sudjana dan Rifa'i, 2017:30-31).

Dalam kurikulum 2013 penilaian psikomotor diasimilasikan menjadi 6 kompetensi, yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan, dan mencipta. Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 merupakan lingkup keterampilan yang mereduksi 6 kategori menjadi 5 kategori dengan menggabungkan ranah mencipta kedalam ranah pengetahuan karena mencipta merupakan satu kesatuan dengan kemampuan berpikir yang merupakan hasil dari proses sebelumnya. Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 dijabarkan dalam tabel 2.3 beriku. (Permendikbud, 2014:9)

Tabel 2.3 Kemampuan Belajar Psikomotor

Kemampuan Belajar	Deskripsi
Mengamati	Memperhatikan suatu objek saat pengamatan, membaca teks, ataupun mendengarkan penjelasan.
Menanya	Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan siswa (pertanyaan faktual, konseptual, prosedural, dan hipotetik)
Mengumpulkan informasi/mencoba	Kuantitas dan kualitas sumber yang dikaji/digunakan, kelengkapan informasi, validitas informasi yang dikumpulkan, dan instrumen/alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
Menalar/mengasosiasi	Mengembangkan tafsiran, alasan dan kesimpulan mengenai hubungan antar informasi dari dua fakta, konsep atau teori, menggabungkan interpretasi dan argumentasi serta kesimpulan keterkaitan antarberbagai jenis fakta/konsep/teori/ pendapat dari dua sumber yang berpendapat sama atau berbeda.

Mengomunikasikan	Menyajikan hasil kajian (dari mengamati sampai menalar) dalam bentuk tulisan, grafis, media elektronik, multi media dan lain-lain.
------------------	--

Penilaian hasil belajar siswa pada tingkat pendidikan dasar berdasarkan Permendikbud nomor 23 tahun 2016 meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Jadi, penilaian hasil belajar siswa tidak hanya pengetahuan tetapi lebih dari itu mencakup sikap, keterampilan serta pengetahuan yang dipelajari di sekolah yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dipelajari siswa. dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yaitu dibatasi pada muatan IPS KD , PPKn KD , dan Bahasa Indonesia KD . hasil belajar pada ranah kognitif diukur dengan memberikan soal tes pilihan ganda terkait dengan materi kegiatan ekonomi, keberagaman karakteristik individu, dan tokoh dalam cerita fiksi.

2.1.2.3 Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar yaitu pengambilan keputusan berdasarkan pengukuran hasil belajar siswa baik melalui teknik tes maupun non tes berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Penilaian hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan memberikan skor pada jawaban yang telah diberikan oleh siswa. penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan dan dipelajari oleh siswa (Purwanto, 2016:57).

Berdasarkan bentuk pertanyaannya, menurut Purwanto (2016:70-75) penilaian hasil belajar dapat berupa objektif atau essay. Tes essay yaitu tes merupakan bentuk tes yang terdiri dari pertanyaan yang menghendaki jawaban berupa uraian. Semua pertanyaan

tersebut bertujuan agar siswa dapat menguraikan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari melalui kalimat yang mereka susun sendiri. Kelebihan tes essay yaitu memberi kesempatan pada siswa untuk menyusun jawaban sesuai jalan pikirannya sendiri.

Sedangkan tes objektif merupakan bentuk tes dimana seluruh informasi yang diperlukan untuk menjawab tes telah tersedia. Butir soal telah mengandung kemungkinan jawaban yang harus dipilih oleh siswa. beberapa keunggulan tes objektif yaitu: 1) penilaian menjadi sangat objektif, karena jawaban hanya memiliki dua kemungkinan yaitu benar dan salah, sehingga membuat soal objektif memiliki reliabilitas yang tinggi karena siapapun yang menilai dan kapanpun melakukan penilaian hasilnya akan tetap sama; 2) butir soal dapat ditulis dalam jumlah banyak yang memungkinkan mencakup semua komponen yang hendak dinilai.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

Kurniawan (2014:27) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran merujuk pada segala aktivitas yang dapat memberikan pengaruh secara langsung saat terjadinya belajar pada manusia. Dengan demikian, pada pembelajaran yang terjadi di sekolah guru merupakan salah satunya bukan satu-satunya. Briggs (dalam Rifa'i dan Anni 2015:85) menjelaskan definisi pembelajaran adalah kemudahan yang diperoleh peserta didik yang dipengaruhi oleh seperangkat peristiwa. Pada dasarnya, setiap siswa telah memiliki pengetahuan awal dalam bentuk skema yang terbangun di dalam dirinya. Dari

pengetahuan awal yang dimiliki serta pengalaman yang ada, siswa menggunakan informasi yang berasal dari lingkungannya untuk mengontruksi interpretasi pribadi mereka beserta mananya. Hal ini dijelaskan oleh Hamdani (2011:23) bahwa salah satu sasaran pembelajaran yaitu siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya untuk dapat membangun gagasan saintifik.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala aktivitas yang dapat memberikan kemudahan secara langsung kepada peserta didik untuk membangun gagasan saintifik.

2.1.3.2 Ciri-ciri Pembelajaran

Darsono (dalam Hamdani, 2011:47) menyebutkan ciri-ciri pembelajaran, yaitu (1) dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis; (2) mampu menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar; (3) menggunakan bahan ajar yang menarik dan menantang bagi siswa; (4) menggunakan media yang tepat dan menarik; (5) dapat menciptaka suasana belajar yang aman dan menyenangkan; (6) menyiapkan siswa secara fisik dan psikologis untuk siap menerima pelajaran; (7) menekan pada keaktifan siswa; (8) dilakukan secara sadar dan sengaja.

Romizowski (dalam Kurniawan 2014:27) menjelaskan bahwa ciri-ciri pembelajaran ada dua, yaitu aktifitas yang berorientasi pada tujuan spesifik berdasarkan sumber dan aktivitas belajar yang telah terencana. Hal terpenting yang harus ditetapkan sebelum proses pembelajaran terjadi adalah tujuan, sumber, dan aktivitas belajar.

Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran tersebut, pembelajaran merupakan kegiatan yang telah direncanakan secara sistematis dan dilakukan secara sadar untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan dengan bantuan bahan ajar dan media yang menarik bagi siswa. Dengan adanya bahan ajar dan media yang menarik akan menumbuhkan perhatian siswa terhadap pelajaran dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.

2.1.4 Pembelajaran Terpadu: Tematik

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran Terpadu: Tematik

Kurniawan (2014:59) menjelaskan bahwa pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang mengaitkan berbagai pembahasan materi bidang studi atau mata pelajaran untuk kemudian dipadukan kedalam suatu fokus tertentu. Bahasan materi dalam pembelajaran terpadu tidak tersusun berdasarkan materi bahasan bidang studi tertentu, tetapi pembahasannya difokuskan pada suatu topik tertentu, sehingga batas antar mata pelajaran tidak tampak lagi. Forgaty (dalam Kurniawan, 2014:64) mengajukan tiga klasifikasi model pengintegrasian kurikulum pembelajaran terpadu. Letiga klasifikasi model tersebut adalah (1) integrasi dalam satu mata pelajaran; (2) integrasi lintas disiplin; dan (3) integrasi inter dan antar siswa.

Kurniawa (2014:95) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu bentuk atau model dari pembelajaran terpadu yaitu model terjala (*webbed*) yang masuk kedalam golongan model integrasi lintas disiplin. Lebih lanjut Kurniawan (2014:95) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik pada intinya menekankan pada

pola pengorganisasian materi yang terintegrasi untuk dipadukan pada suatu tema yang diambil dan dikembangkan dari luar mata pelajaran, tetapi sejalan dengan standar isi dan kompetensi dasar dari mata pelajaran terkait. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat dari Viantari (2015:73) bahwa dalam pembelajaran tematik materi disampaikan dalam bentuk tema yang mengintegrasikan seluruh mata pelajaran atau kompetensi.

Terdapat sejumlah materi pembelajaran yang menjadi bahasan dalam proses pembelajaran tematik. Materi pelajaran dikelompokkan kedalam mata pelajaran eksak dan non eksak. Mata pelajaran eksak meliputi mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan matematika, sedangkan yang termasuk kedalam jenis materi non eksak adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS), bahasa, PKn, kesenian, olahraga, dan keterampilan (Kurniawan, 2014:154). Pada penelitian ini peneliti memfokuskan penelitian pengembangan media buku ajar digital pada tema daerah tempat tinggal subtema keunikan daerah tempat tinggal pembelajaran 3 mupel IPS, PPKn, Bahasa Indonesia materi kegiatan ekonomi, keberagaman karakteristik individu, dan tokoh cerita fiksi.

Dari penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan bagian dari pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran kedalam suatu tema tertentu yang diambil dari luar mata pelajaran.

2.1.4.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran Terpadu: Tematik

Kurniawan (2014:96) menyatakan bahwa keberhasilan penerapan model pembelajaran tematik dipengaruhi oleh penerapan prinsip-prinsip pembelajaran

tematik itu sendiri. Beberapa prinsip pembelajaran tematik menurut Kurniawan (2014:97) sebagai berikut :

- a. berpusat pada siswa, pembelajaran dirancang dengan memposisikan siswa sebagai pusat dari kegiatan dalam pembelajaran;
- b. pengalaman langsung, pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung atas materi yang dipelajari, sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna bagi anak;
- c. pemisahan mata pelajaran tidak jelas, pembelajaran tematik menyajikan materi dalam satu fokus tema tertentu yang dipelajari melalui informasi dari berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang sesuai dengan tema tersebut;
- d. penyajian beberapa mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran, dalam satu kali proses pembelajaran tematik menyajikan bahasan materi dari beberapa mata pelajaran, tetapi identitas masing-masing pelajaran tidak terlihat;
- e. fleksibel, pembelajaran tidak terfokus pada satu mata pelajaran, pendekatan dan metode maupun tempat belajar;
- f. bermakna dan utuh, pembelajaran tematik sangat mempertimbangkan pembelajaran agar memiliki relevansi dengan sifat anak didik, sehingga pembelajaran bisa lebih dipahami, berguna, dan sesuai kebutuhan siswa;
- g. mempertimbangkan waktu dan ketersediaan sumber, karena dalam pelaksanaan pembelajaran tematik tidak hanya membahas satu materi melainkan sejumlah materi dari beberapa mata pelajaran;

- h. tema terdekat dengan anak, hal ini sejalan dengan penjelasan teori yang menyatakan bahwa belajar akan optimal apabila materi yang dipelajari menyatu dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah ada dalam diri siswa;
- i. pencapaian kompetensi dasar bukan tema, seluruh proses pembelajaran yang sistematis selalu berorientasi pada pencapaian tujuan atau kompetensi yang jelas.

Dari penjabaran prinsip di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran kedalam suatu tema yang ada di kehidupan sehari-hari yang berpusat pada anak. Isi materi pada pembelajaran tematik memiliki relevansi dengan sifat anak didi sehingga lebih mudah dipahami agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang jelas.

2.1.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik Terpadu

Majid (2014, 92-93) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, yaitu:

- a. pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik lebih relevan dengan tingkat perkembangan anak;
- b. kegiatan belajar dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik;
- c. kegiatan belajar menjadi lebih bermakna sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama;
- d. pembelajaran terpadu dapat menumbuh kembangkan keempilan berpikir dan sosial peserta didik;
- e. pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan dengan permasalahan yang sering ditemui siswa di lingkungan;

- f. jika pembelajaran terpadu dirancang bersama dapat meningkatkan kerjasama antar guru atau antara guru dengan siswa sehingga belajar lebih menyenangkan dan bermakna.

2.1.4.4 Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 di SD

Kurniawan (2014:233) menyatakan bahwa proses pembelajaran tematik kurikulum 2013 pembelajaran yang menuntut guru untuk terampil dalam membawakan pembelajaran tematik dan dapat menyesuaikan materi pembelajaran dan penilaian yang telah disediakan pemerintah dengan kemampuan peserta didik. Proses pembelajaran tematik kurikulum 2013 menerapkan pendekatan saintifik dan berorientasi pada siswa. Dengan begitu guru hanya menjadi fasilitator dalam kurikulum 2013. Dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013 mata pelajaran dipadukan kedalam satu tema dengan Kompetensi Dasar yang saling terkait. Dalam Permendikbud No. 57 Pasal 5 tahun 2014 dinyatakan bahwa muatan pelajaran Sekolah Dasar dikelompokkan atas kelompok A dan kelompok B. kelompok A terdiri atas mata pelajaran a) Pendidikan Agama dan Budi Pekerti; b) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; c) Bahasa Indonesia; d) Matematika; e) Ilmu Pengetahuan Alam; dan f) Ilmu Pengetahuan Sosial. Sedangkan kelompok B terdiri atas mata pelajaran a) Seni Budaya dan Prakarya, dan b) Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan media untuk pembelajaran tema 8 keunikan daerah tempat tinggalku, subtema 2, dan pembelajaran 3 terdiri atas mata pelajaran IPS, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dan Bahasa Indonesia.

2.1.4.5 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatannya sumber daa untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan	4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta

sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/ atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/ atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

Berdasarkan tabel Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar di atas, materi kegiatan ekonomi sesuai dengan Kompetensi Dasar 3.3 dan 4.3.

Tabel 2.5 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PPKn

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila	4.1 menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari
3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2 menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.
3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik

	individu dalam kehidupan sehari-hari.
3.4 mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

Berdasarkan tabel kompetensi inti dan kompetensi dasar di atas, materi keberagaman karakteristik individu sesuai dengan Kompetensi Dasar 3.3 dan 4.3.

Tabel 2.6 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.	4.1 menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan
3.2 mencermati keterhubungan antar gagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, dan visual.	4.2 menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antargagasan ke dalam tulisan.
3.3 menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	4.3 melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

3.4 membandingkan teks petunjuk penggunaan dua alat yang sama dan berbeda.	4.4 Menyajikan petunjuk penggunaan alat dalam bentuk teks tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.
3.5 menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya)	4.5 mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.
3.6 menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan	4.6 melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.
3.7 menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi	4.7 menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.
3.8 membandingkan hal yang sudah diketahui dengan yang baru diketahui dari teks nonfiksi	4.8 menyampaikan hasil membandingkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru secara tertulis dengan bahasa sendiri.
3.9 mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi	4.9 menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.
3.10 membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi	4.10 menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

Berdasarkan tabel kompetensi inti dan kompetensi dasar di atas, materi tokoh dalam cerita fiksi sesuai dengan kompetensi dasar 3.9 dan 4.9. Penelitian ini mengembangkan media buku ajar digital berbasis adobe flash pada tema 8 subtema 2

pembelajaran 3 muatan IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia materi kegiatan ekonomi, karakteristik keberagaman individu, dan tokoh dalam cerita fiksi.

2.1.4.6 Pembelajaran IPS di SD

Susanto (2014:139) menyatakan hakikat pendidikan IPS SD dikembangkan berdasarkan kenyataan keadaan social yang ada di lingkungan peserta didik, sehingga dapat menciptakan warga negara yang baik dan mampu memahami dan menelaah kehidupan sosial disekitarnya secara kritis, seerta mampu berpartisipasi aktif baik dalam lingkungan masyarakat, negara, maupun dunia. Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah lingkungan yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat dan lingkungan. Oleh karena itu, perlu adanya melatih sikap siswa agar menjaga sekolah menjadi sekolah yang hijau, asri, rindang, indah, dan bersih (Yustisia (dalam Munisah, dkk, 2007:181)).

Menurut piaget (dalam Susanto, 2014:152) usia 6-7 tahun berada pada tahap perkembangan kemampuan intelektual pada tingkat operasional konkret. Mereka memandang dunia sebagai kesatuan yang utuh dan menganggap tahun yang akan datang sebagai sesuatu yang masih jauh. Yang mereka pahami adalah masa sekarang (konkret), bukan masa yang akan datang (abstrak). Sedangkan materi IPS di SD mengandung pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin lingkungan, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai,

peranan, permintaan atau kelangkaan merupakan konsep-konsep abstrak yang harus diajarkan kepada siswa sekolah dasar. Lebih lanjut Susanto (2014:152) berpendapat bahwa dalam pembelajaran IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak usia antara 6-7 tahun sampai 11-12 tahun.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Pembelajaran IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan peserta didik sesuai dengan umur dan tingkat perkembangan anak. Dalam kegiatan pembelajaran IPS siswa dapat diajak terjun langsung ke dalam lingkungan masyarakat, sehingga mengetahui makna dan manfaat mata pelajaran IPS secara nyata.

2.1.4.6.1 Materi Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi merupakan segala usaha atau kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan penghasilan guna mencukupi kebutuhan hidup. Contoh kegiatan ekonomi yang ada di masyarakat misal nelayan mencari ikan di laut. Umumnya, kegiatan ekonomi terdiri atas kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.

a. Kegiatan Produksi

Kegiatan produksi bertujuan untuk menghasilkan suatu barang dan jasa atau menambah nilai guna suatu barang dan jasa. Contoh kegiatan produksi antara lain; pengusaha mebel merubah kayu menjadi kursi atau meja, kegiatan tersebut disebut kegiatan produksi karena menghasilkan suatu barang. Penerbitan buku juga dapat

dikatakan sebagai kegiatan produksi karena mengubah nilai guna kertas menjadi sebuah buku yang memiliki nilai guna atau manfaat yang lebih banyak.

Pelaku kegiatan produksi disebut dengan produsen, yaitu orang, badan usaha atau perusahaan yang melakukan kegiatan produksi. Oleh karena itu, istilah produsen tidak hanya diberikan pada pemilik pabrik saja, tetapi juga pada pemilik industri rumah tangga baik industri besar maupun kecil.

Barang dan jasa yang dihasilkan dalam kegiatan produksi akan di distribusikan agar dapat menjangkau konsumen dan memenuhi kebutuhan masyarakat. Hasil dari kegiatan produksi dapat berupa barang jadi atau barang setengah jadi.

a) Barang Jadi

Barang jadi merupakan barang yang siap untuk dikonsumsi oleh konsumen untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Barang jadi merupakan hasil produksi dari barang mentah menjadi barang setengah jadi kemudian menjadi barang jadi yang siap dipakai. Contoh barang jadi antara lain, kendaraan bermotor, pakaian, mobil, sepatu, tas, dll.

b) Barang setengah jadi

Barang setengah jadi merupakan barang sudah mengalami proses pengolahan, tetapi belum dapat dinikmati konsumen secara langsung. Barang setengah jadi nantinya akan menjadi bahan kegiatan produksi lainnya agar menghasilkan barang jadi yang dapat digunakan oleh konsumen secara langsung. Contoh dari barang setengah jadi antara lain; benang dan kertas.

b. Kegiatan Distribusi

Distribusi merupakan kegiatan menyalurkan suatu produk, baik barang atau jasa dari produsen kepada konsumen sehingga produk tersebut dapat tersebar luas di masyarakat. Kegiatan distribusi bukan hanya kegiatan tunggal, namun merupakan gabungan dari berbagai kegiatan pemasaran, misalnya pengangkutan barang, pengemasan barang, penjualan ke pedagang besar atau grosir, promosi produk, dll. Kegiatan distribusi memiliki banyak alur penghubung hingga suatu produk yang diproduksi sampai di tempat dan waktu yang tepat untuk dapat memenuhi kebutuhan konsumen. Orang yang berperan menyalurkan barang dari produsen kepada konsumen disebut dengan produsen. Produsen adalah seseorang atau pihak yang menyalurkan produk dari pabrik kepada konsumen secara langsung.

c. Kegiatan Konsumsi

Kegiatan Konsumsi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan mengurangi atau menghabiskan nilai guna suatu barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan baik secara langsung atau bertahap. Pelaku dalam kegiatan konsumsi disebut konsumen. Kegiatan konsumsi dilakukan seseorang dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup atau memperoleh kepuasan diri setinggi-tingginya sehingga diperoleh kemakmuran.

Besar kecilnya kegiatan konsumsi ekonomi yang dilakukan oleh seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor berikut ini; (1) pendapatan, (2) harga barang, (3) sikap dan kepribadian, (4) ketersediaan barang atau jasa, (5) selera, (6) status sosial (7) jumlah keluarga, (8) dan lingkungan. Terdapat tiga pelaku utama dalam kegiatan

konsumsi dalam perekonomian, yaitu rumah tangga keluarga, pemerintah, dan industri atau perusahaan.

2.1.4.7 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD

Menurut Susanto (2016:227) pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang berdemokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta berlandaskan Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Lebih tegas Susanto (2016:227-228) menyatakan bahwa esensi pembelajaran PPKn bagi peserta didik yaitu agar peserta didik dapat mengendalikan kehidupan mereka baik secara fisik maupun nonfisik ke arah yang lebih baik dan bermakna.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang mengajarkan dan membentuk siswa untuk menjadi warga negara yang demokratis berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat agar dapat mengendalikan kehidupan mereka baik secara fisik maupun nonfisik agar dapat bermakna bagi peserta didik.

2.1.4.7.1 Materi Keberagaman Karakteristik Individu

Karakteristik adalah karakter dan gaya hidup seseorang serta nilai- nilai yang berkembang secara teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan mudah diperhatikan. Karakteristik juga berarti ciri atau karakter secara alamiah yang melekat pada diri seseorang. Jadi, karakteristik individu adalah ciri atau karakter yang melekat pada diri individu. Karakteristik individu dalam masyarakat Indonesia beragam jenisnya di antaranya meliputi fisik, jenis kegemaran, pekerjaan, rasa, suku,

pengetahuan, serta agama atau kepercayaan. Keberagaman karakteristik masyarakat Indonesia bukan penghambat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Keberagaman karakteristik masyarakat Indonesia juga bukan sumber timbulnya konflik atau masalah. Sebaliknya, keberagaman karakteristik masyarakat Indonesia merupakan kekayaan khazanah budaya bangsa yang dapat memperkuat persatuan dan kesatuan Indonesia.

Sebagai warga Negara Indonesia hendaknya saling menghormati perbedaan karakteristik antar masyarakat. Banyak manfaat atas keberagaman karakteristik masyarakat Indonesia. Beberapa manfaat yang dimaksud sebagai berikut. 1. Dapat belajar saling menghargai karakter setiap individu. 2. Belajar bersosialisasi. 3. Belajar toleransi dan dewasa. 4. Saling melengkapi sesama individu. 5. Hidup rukun dalam masyarakat, dan sebagainya.

2.1.4.8 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Pembelajaran bahasa Indonesia tidak akan lepas dari empat keterampilan berbahasa yaitu ,menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sebagai makhluk sosial, manusia menggunakan bahasa baik lisan maupun tulisan sebagai media. Kemampuan berbahasa anak tidak dibawa sejak lahir, melainkan dipelajari oleh anak. Perkembangan bahasa anak seiring dengan perkembangan intelektual anak. Anak yang memiliki perkembangan bahasa cepat menunjukkan emosional yang positif (Susanto, 2016:242-244)

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (2006:80) standar isi bahasa Indonesia yaitu pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik

dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Oktaviani, dkk (2019:90) berpendapat bahwa Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menanamkan dan mengembangkan penguasaan pengetahuan saja, tetapi juga keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Untuk mencapai hal tersebut guru diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk melatih perkembangan bahasa anak, agar dapat berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan secara baik dan benar.

Tujuan pelajaran bahasa Indonesia di SD menurut Susanto (2016:245) antara lain agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa siswa. Lebih lanjut Susanto (2016:245) menyatakan bahwa tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia yaitu agar peserta didik memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, melatih kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan peserta didik.

2.1.4.8.1 Materi Tokoh dalam Cerita Fiksi

Tokoh adalah pelaku dalam cerita. Tokoh dalam cerita ada yang mempunyai watak baik dan ada juga yang berwatak jahat. Selain itu, tokoh dalam cerita juga dapat berujud binatang dan tumbuhan. Dalam suatu cerita juga terdapat tokoh utama dan pembantu.

- a. Tokoh utama, merupakan tokoh memiliki peran penting dalam suatu cerita. Tokoh utama dapat juga di sebut sebagai tokoh sentral yang hampir selalu dimunculkan dalam setiap adegan.
- b. Tokoh pembantu, merupakan tokoh yang memiliki peran sebagai penunjang tokoh utama dalam suatu cerita.

Berdasarkan peranannya dalam suatu cerita, tokoh terbagi menjadi 2 macam, yaitu tokoh protagonis, dan antagonis.

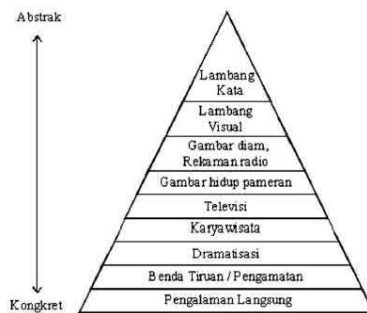
- 1) Tokoh protagonis, merupakan tokoh baik dan dikagumi yang mengajarkan nilai-nilai positif bagi penikmatnya.
- 2) Tokoh antagonis, merupakan tokoh yang berlawanan dengan tokoh protagonis. Tokoh antagonis memiliki sifat buruk dan menjadi penyebab terjadinya konflik dan menimbulkan ketegangan.

2.1.5 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013:3) media berasal dari bahasa latin *medius* yang memiliki arti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Suryani, Setiawan, dkk (2018:5) media pembelajaran merupakan sarana yang dibuat atau digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran serta perhatian siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Kurniawan (2014:176) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat

diartikan sebagai sarana yang yang berisi pesan . yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. Anitah (2010:64) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan jembatan dari sebuah pesan atau informasi yang disampaikan oleh guru kepada siswa agar mudah memahami pembelajaran dan tercapai tujuan pembelajaran. Edgar Dale (dalam Arsyad, 2017: 13-14) mengemukakan landasan teori penggunaan media pembelajaran dalam bentuk kerucut yang dinamakan kerucut pengalaman (*cone of expeerience*).



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa serta dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

2.1.5.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Hamdani (2010:73) mengemukakan media pembelajaran harus meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan rangsangan untuk mengingat yang telah dipelajari dan yang akan dipelajari. Media yang baik akan menjadikan siswa aktif

memberikan tanggapan dan umpan balik serta mendorong siswa untuk melakukan praktik yang benar. lebih jauh, Kemp dan Dayton (dalam Hamdani, 2010:73) mengidentifikasi manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. menyeragamkan penyampaian materi;
- b. pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
- c. pembelajaran lebih interaktif;
- d. menghemat waktu dan tenaga;
- e. meningkatkan hasil belajar siswa;
- f. proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja;
- g. menumbuhkan sifat positif terhadap materi dan proses belajar
- h. meningkatkan peran guru menjadi lebih produktif.

Encyclopedia of Educational Research (dalam Suryani dkk 2018:14) merincikan manfaat media pembelajaran adalah (1) menggunakan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga mengurangi verbalisme; (2) meningkatkan perhatian siswa; (3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, agar pembelajaran lebih mantap; (4) memberikan pengalaman yang nyata; (5) menumbuhkan pemikiran yang sistematis dan kontinu; (6) membantu perkembangan berbahasa; (7) memberikan pengalaman dengan cara baru dan variasi dalam kegiatan belajar.

Sementara Daryanto (2011:5) mengemukakan bahwa fungsi media, yaitu; (1) memperjelas pesan; (2) mengaktifkan waktu, ruang, dan daya indra; (3) menimbulkan motivasi belajar; (4) memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai bakat

dan kebutuhannya; (5) memberikan pengalaman yang sama pada anak; (6) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran. Menurut Asyhar (2011:29) media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat beragam, sebagaimana diuraikan yaitu (1) sebagai sumber belajar, yaitu sebagai perantara atau penyelur dari pembelajar kepada pembelajar; (2) fungsi semantik, yaitu media berfungsi untuk memberikan kejelasan dalam pembelajaran agar mudah dipahami; (3) fungsi manipulatif, yaitu media berfungsi memanipulasi benda atau peristiwa yang tidak dapat dijangkau saat pembelajaran; (4) fungsi fiksatif, yaitu media berfungsi untuk menangkap dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi; (5) fungsi distributif, yaitu media berfungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra manusia; (6) fungsi sosiokultural, yaitu media berfungsi untuk membantu mengatasi perbedaan sosiokultural antar siswa; fungsi psikologi, yaitu fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologi, meliputi fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan/emosi), fungsi kognitif (memberikan pengetahuan dan pengalaman baru), fungsi imajinatif (membangun daya imajinasi), dan fungsi motivasi (membangkitkan motivasi belajar).

Beberapa fungsi dan manfaat di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien, indikator materi tersampaikan dengan tuntas, dan mempermudah pemahaman siswa.

2.1.5.3 Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media adalah syarat-syarat yang harus dimiliki suatu media agar dipilih menjadi media yang tepat dipakai dalam pembelajaran. Menurut Arsyad (2017:74) kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran baik adalah (1) kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan; (2) media pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, dan generalisasi; (3) praktis, mudah digunakan, dan dapat digunakan secara terus menerus; (4) guru mampu menggunakan media dengan terampil; (5) memperhatikan sasaran kelompok belajar; (6) memperhatikan mutu teknis.

Sama halnya dengan pemilihan materi dan strategi dalam pembelajaran, memilih media pembelajaran juga harus memperhatikan sejumlah hal yang terkait dengan media tersebut. Kurniawan (2014:182) menyebutkan hal-hal yang menjadi dasar pertimbangan pemilihan media sebagai berikut:

- a. sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai;
- b. sesuai dengan sifat materi yang akan dipelajari;
- c. sesuai dengan kemampuan berpikir dan jumlah siswa;
- d. kemudahan memperoleh media;
- e. ketersediaan waktu untuk menggunakan media;
- f. kemapilan guru menggunakan media.

Serangkaian karakteristik pemilihan media di atas, dapat menjadi acuan dalam pemilihan media yang akan digunakan. Secara umum karakteristik media yang baik

adalah media yang beragam, mudah digunakan dan didapatkan, sesuai dengan kemampuan siswa, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2.1.5.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat berupa perangkat keras (hardware) seperti televisi dan koran ataupun perangkat lunak (software) yaitu media yang disajikan melalui perangkat keras seperti laptop atau televisi (Ahmadi, dkk, 2017:128). Dalam pembelajaran, ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan. Asyhar (2012:44) mengelompokkan media kedalam empat jenis, yaitu:

1) Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indra penglihatan peserta didik. Pengalaman belajar yang dialami siswa bergantung pada kemampuan penglihatannya. Media visual sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*) dan media yang dapat diproyeksikan (*project visual*). Contoh media visual antara lain, buku, modul, jurnal, peta, gambar, dll.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang berbentuk *auditif* atau hanya dapat didengar oleh siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk belajar. Contoh media audio, antara lain, *tape recorder*, radio, dan *CD player*.

3) Media Audio-Visual

Media ini merupakan gabungan dari media audio dan visual. Media audio-visual akan melibatkan indra pendengaran dan penglihatan siswa dalam pembelajaran. Contoh media audio-visual, antara lain; film, video, program TV, dll.

4) Multimedia

Multimedia yaitu menggabungkan beberapa jenis media atau alat secara terintegrasi dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Rustini (2014:166) menyatakan bahwa multimedia adalah perpaduan berbagai macam media. Pembelajaran multimedia melibatkan visual, audio dan media interaktif berbasis komputer serta teknologi komunikasi dan informasi. Multimedia memberikan pengalaman langsung pada anak, baik percobaan, permainan, simulasi, bermain peran, dan sebagainya.

Sedangkan Sadiman (2014:28-76) mengelompokkan media ke dalam tiga jenis.

a. Media Grafis

Media grafis termasuk kedalam media visual yang mengandalkan indra penglihatan. Media grafis memiliki fungsi untuk menarik perhatian, memperjelas penyajian ide, dan mengilustrasikan materi. Contoh: gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan atau chart, grafik, poster, peta dan globe, dll.

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dibuat ke dalam bentuk auditif, baik verbal (kata-kata atau bahasa) maupun non-verbal. Contoh: radio, pita hitam, laboratorium bahasa, dll.

c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still proyected medium*) mempunyai persamaan dengan dengan media grafis, yang membedakan adalah media grafis dapat berinteraksi dengan sasaran secara langsung tanpa melalui media proyeksi. Sedangkan media proyeksi diam harus di proyeksikan terlebih dahulu menggunakan proyektor agar terlihat oleh sasaran. Media jenis ini juga bisa ditambahkan audio atau bisa juga hanya visual saja. contoh: film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), overhead proyektor, film, video, dll.

Dari beberapa jenis media pembelajaran di atas, peneliti akan mengembangkan media buku ajar digital. Buku ajar digital masuk ke dalam jenis multimedia, karena peneliti akan membuat buku ajar interaktif yang disertai video, animasi, dan audio.

2.1.6 Media Buku Ajar Digital Berbasis Adobe Flash

2.1.6.1 Pengertian Buku Ajar

Buku ajar merupakan sebuah karya tulis berbentuk buku dalam bidang atau materi tertentu yang merupakan buku standar dan digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Muslich (2010:24) menyatakan bahwa buku teks pelajaran atau buku aja salah satu jenis buku pendidikan yang berisi uraian materi suatu bidang tertentu dan disusun secara sistematis berdasarkan tujuan, orientasi pembelajaran, dan perkembangan siswa. Sitepu (2014:17) menyatakan bahwa buku pelajaan dalam artian luas, yaitu segala jenis buku yang dipakai dalam proses pembelajaran yang didalamnya terdapat lembar kerja siswa (LKS), materi, dan buku pengayaan.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa buku ajar atau buku teks pelajaran merupakan buku yang disusun secara sistematis dan berkaitan dengan suatu bidang tertentu serta digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.6.2 Pengertian Buku Digital

Buku digital atau *e-book* merupakan buku yang dikembangkan berbasis TIK yang dikembangkan dengan mengubah buku cetak kedalam bentuk digital yang meliputi teks, gambar, audio, video, animasi dan simulasi interaktif dari materi (Anwas, 2016:17). Buku digital juga dapat digunakan untuk menunjukkan situasi *real* pada siswa dalam memahami konsep daripada buku teks, gambar, atau grafik dalam desain konvensional.

SEAMOLEC (2014) menyatakan bahwa buku digital adalah sebuah terbitan yang terdiri dari teks, gambar, maupun audio dan di terbitkan dalam bentuk digital yang dapat dibaca melalui komputer maupun perangkat elektronik. Buku digital bisa disebut juga *e-book* atau digital *textbook* yang pada dasarnya sama-sama menggunakan perangkat digital. Berdasarkan hasil penelitian dari Bozkurt dan Bozkaya (2015:76) buku digital interaktif bersifat *fleksible* digunakan sehingga memberikan kesempatan belajar yang lebih mudah. Selain itu desain buku digital interaktif memberikan pengaruh terhadap pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa buku digital merupakan media yang menggabungkan antara teks, gambar, video, audio, dan animasi untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih mudah dan nyata. Penelitian

ini akan mengembangkan media buku ajar digital. Buku ajar digital merupakan bagian dari buku digital yang digunakan melalui perangkat komputer.

2.1.6.3 Adobe Flash

Pengembangan media pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Adobe Flash Cs5*. *Adobe Flash* merupakan software yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara. Menurut Deni Dermawan (2013), *Flash* merupakan *software* yang biasa digunakan oleh untuk membuat media pembelajaran interaktif, karena *software* ini dapat menciptakan program yang menarik. *File* ini dalam format SWF (*Shock Wave Flash*) yang biasanya mempunyai ekstensi .swf (Binanto, 2010: 230).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *adobe flash* merupakan salahsatu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran inteaktif dengan menggabungkan teks, gambar, video, dan audio sehingga menjadi media yang menarik.

2.1.6.4 Media Buku Ajar Digital Berbasis *Adobe Flash*

Media buku ajar digital berbasis *adobe flash* adalah media pembelajaran interaktif yang menggabungkan komponen teks, gambar, animasi, dan audio. Media ini dibuat dengan aplikasi *adobe photoshop* untuk desain sampul dan beckground, dan aplikasi *adobe flash cs5* untuk menampilkan buku ajar digital agar lebih menarik dan interaktif. Media buku ajar digital terdiri atas beberapa menu, yaitu halaman cover yang langsung menuju ke menu utama dan menu pendukung. Menu utama pada buku ajar digital yaitu menu cara penggunaan, kompetensi, materi, kuis, daftar pustaka, dan

profil pengembang. Menu pendukung yaitu menu KI, KD, dan Indikator pada menu kompetensi serta menu pilihan materi pada menu utama materi. Media buku ajar digital disajikan melalui media elektronik yaitu PC, agar membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Musfiqon dalam Irawati (2016:32) yaitu media pembelajaran berbasis komputer sangat diperlukan karena memiliki karakteristik yang mudah untuk dipahami dan digunakan dalam pembelajaran. Hakim dan Windaya (2015:74) menyatakan komputer merupakan salah satu media berbasis teknologi yang dapat membantu menyampaikan materi melalui program-program yang ada di dalamnya. Program yang terdapat dalam komputer dapat meningkatkan minat belajar siswa karena tampilan yang menarik dan aplikasi yang mudah dipahami. Sependapat dengan hal itu, Purnamasari dan Herman (2016:80) menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media berbasis teknologi lebih disukai oleh siswa.

Media buku ajar digital ini merupakan media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah siswa memahami materi tematik. Buku ajar digital menampilkan buku dengan berbagai gambar yang disesuaikan dengan materi yang dipelajari serta video cerita rakyat sebagai pendukung pada materi tokoh dalam cerita fiksi. Dengan menyajikan materi dalam bentuk digital, maka siswa akan lebih tertarik dalam pembelajaran tematik materi kegiatan ekonomi, keberagaman karakteristik individu, dan tokoh dalam cerita fiksi.

2.1.6.5 Aspek Penilaian Media Buku Ajar Digital Berbasis Adobe Flash

Media buku ajar digital berbasis *adobe flash* yang digunakan dalam proses pembelajaran diharuskan memenuhi beberapa aspek penilaian. Aspek tersebut dinilai

dengan cara memberikan nilai pada setiap indikator dari masing-masing aspek. Kriteria skor yaitu:

- 1) skor 1 = sangat tidak setuju;
- 2) skor 2 = tidak setuju;
- 3) skor 3 = ragu-ragu;
- 4) skor 4 = setuju;
- 5) skor 5 = sangat setuju (Sugiyono, 2016:165)

2.1.6.6 Kriteria Penilaian Kelayakan Materi

Tabel 2.7 Kriteria penilaian validasi materi

Aspek	Indikator	Deskriptor
Aspek Kompetensi Materi		
Media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. (Arsyad, 2015:74)	Kesesuaian materi dengan kompetensi yang akan dicapai	1. Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Inti Kurikulum 2013
		2. Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Dasar
		3. Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
		4. Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
		5. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah afektif

		6. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif
		7. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah psikomotorik
Aspek Kesesuaian Materi		
Media pembelajaran relevan dengan topik yang akan diajarkan. (Asyhar, 2012:81)	Kesesuaian materi dengan media	8. Materi disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks
Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, serta waktu. (Arsyad, 2013:29)		9. Penyampaian materi dalam media buku ajar digital mudah dipahami
Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan menimbulkan motivasi siswa		10. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi
		11. Gambar terlihat jelas, membantu siswa memahami
		12. Cerita yang disajikan memperjelas isi materi
		13. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari

untuk belajar. (Arsyad, 2013:29)		
Media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, materi, dan kemampuan serta karakteristik pembelajaran, karena akan sangat menunjang proses dan hasil pembelajaran. (Daryanto, 2016:18)	Kesesuaian materi dengan evaluasi pembelajaran	14. Soal evaluasi sudah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
Aspek Bahasa		
Penggunaan kalimat dan pemilihannya kata harus disesuaikan dengan tingkat pengetahuan siswa. (Asyhar, 2012:82) Interaktif yaitu mampu menghadirkan	Kejelasan bahasa	15. Penggunaan bahasa dalam media buku ajar digital mudah dipahami siswa
		16. Bahasa yang digunakan dalam media buku ajar digital sederhana
		17. Penggunaan bahasa dalam media buku ajar digital sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar

komunikasi dua arah. (Hamdani, 2011:257)		
--	--	--

2.1.6.7 Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Tabel 2.8 Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Aspek	Indikator	Deskriptor
Aspek Kompetensi Materi		
Relevan dengan topik yang akan diajarkan. (Asyhar, 2012:81)	Kesesuaian media dengan kompetensi yang akan dicapai	1. Menampilkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
		2. Menampilkan indikator pencapaian kompetensi
		3. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
		4. Kombinasi teks, gambar dan audio saling terpadu dan berkaitan dengan materi keragam rumah adat di Indonesia
Aspek Tampilan		
Pengembangan visual memenuhi persyaratan teknis tertentu, misal visual harus jelas dan sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan. (Arsyad, 2015:76)	Desain tampilan visual yang menarik	5. Desain tampilan media Buku Ajar Digital sesuai dengan karakter siswa kelas IV
		6. Kombinasi warna yang disajikan dalam media Buku Ajar Digital menarik
		7. Tampilan background, penempatan gambar tidak mengganggu isi materi

		8. Tata letak menu sudah tepat
Penyajian media jelas dan rapi, mencakup layout dan format penyajian. (Asyhar, 2012:81)	Kejelasan komponen media komik digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia)	9. Teks yang disajikan dalam media Media Buku Ajar Digital terbaca dengan jelas
		10. Gambar yang disajikan jelas dan sesuai materi keragaman rumah adat di Indonesia
		11. Cerita yang disajikan menarik, dan memperjelas materi.
		12. Kuis yang disajikan menarik
Aspek Pemakaian		
Guru terampil menggunakan media (Arsyad, 2015:75)	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	13. Media Buku Ajar Digital mudah digunakan oleh guru maupun siswa
		14. Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap
		15. Tombol navigasi mudah di operasikan
		16. Media Buku Ajar Digital dapat digunakan untuk menjelaskan materi keragaman rumah adat di Indonesia
Aspek Interaktifitas		
Interaktif yaitu adanya komunikasi dua arah yang akan menciptakan dialog antara dua	Media komunikatif dengan pengguna	17. Media Buku Ajar digital mampu memancing respon siswa
		18. Media Buku Ajar Digital dapat memotivasi siswa mempelajari materi rumah keragaman rumah adat di Indonesia

siswa atau lebih. (Munir, 2015:110)	19. Media Buku Ajar Digital mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif
	20. Informasi atau pesan dalam media Buku Ajar Digital dapat diterima dengan mudah.

2.1.7 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Salah satu model pembelajaran yang di sarankan pada kurikulum 2013 adalah *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan guru saat pembelajaran di kelas (Primadoni, 2019:156). PBL merupakan suatu pembelajaran yang berpusat pada siswa agar siswa dapat memecahkan suatu permasalahan melalui penyelidikan yang dilakukan dirinya sendiri, sehingga siswa terlibat aktif dan pembelajaran menjadi lebih bermakna (Azizah, 2012:72). Dalam jurnal Listyowati (2012:98) Rusman (2012) menyatakan bahwa PBL merupakan salah satu alternatif model pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berfikir siswa dalam memecahkan masalah. Lebih lanjut Trianto (2009) berpendapat bahwa PBL merupakan model pembelajaran berdasar pada banyaknya masalah yang membutuhkan penyelidikan dan penyelesaian yang nyata. Suprijono (edisi revisi 2017:90) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah berorientasi pada kecakapan siswa untuk memproses informasi yang mengacu pada cara menangani dan memecahkan masalah secara nyata.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan model pembelajaran yang berfokus pada siswa agar siswa dapat mengembangkan tingkat berpikir kritis melalui penyelesaian suatu masalah.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan media bukua ajar digital berbasis *adobe flash* pada pembelajaran tematik. Penelitian tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Diputra (2016) tentang pengembangan multimedia tematik integratif untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Vol. 5 No. 2 menunjukkan hasil bahwa: (1) hasil uji ahli media pembelajaran sebesar 88,18% yang berada dalam kategori baik; (2) hasil uji kualitas multimedia dari sisi tampilan sebesar 81,43% yang berada pada kategori baik; (3) hasil penilaian kualitas multimedia dari segi konten pembelajaran sesuai dengan indikator-indikator pada tiap pembelajaran tematik urikulum 2013; (4) hasil uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (95,70%), hasil uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi baik (83%), hasil uji total berada pada kualifikasi baik (88,18%); (5) hasil *review* ahli komputer dan desain multiimedia dengan indikator sistem navigasi, tampilan keseluruhan, teks, gambar, audio, video, penggunaan, dan tampilan memperoleh presentase sebesar 81,43% yang berada dalam kategori baik. Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia memiliki pengaruh

positif terhadap hasil belajar siswa. Hal itu dibuktikan dengan hasil uji coba pada siswa perorangan maupun kelompok kecil yang berada pada kualifikasi baik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Marpaung dan Siagian (2016) tentang pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Macromedia Flash 8 Vol. 3 No. 1 menunjukkan hasil bahwa: (1) hasil uji ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran pada kualifikasi sangat baik (85%), hasil uji sistem penyampaian pembelajaran pada kualifikasi sangat baik (95%), dan hasil uji tentang kualitas strategi pembelajaran pada kualifikasi sangat baik (84%); (2) hasil uji ahli desain tentang aspek kualitas pembelajaran pada kualifikasi sangat baik (92,50%), hasil uji ahli desain tentang desain informasi pada kualifikasi sangat baik (81,43%), hasil uji ahli desain tentang desain interaksi pada kualifikasi sangat baik (90%), dan hasil uji ahli desain tentang aspek kualitas presentasi pada kualifikasi sangat baik (87,14%); (3) hasil uji ahli media dan desain grafis tentang pemograman berada pada kualifikasi sangat baik (91,25%); (4) rata-rata hasil penilaian terhadap media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 tentang menulis surat uji lapangan berada pada kualifikasi sangat baik (89,90%). (5) uji efektifitas diperoleh $t_{hitung} = 13,08 > t_{tabel} = 1,67$. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS dengan materi menulis surat menggunakan media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash 8 meningkat.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Seso, dkk (2018) tentang pengembangan bahan ajar elektronik bermuatan multimedia Vol. 2 No. 4 dengan hasil: (1) bahan ajar elektronik bermuatan multimedia pada tema indahny kebersamaan sesuai dengan

karakteristik siswa sekolah dasar; (2) hasil uji produk oleh ahli desain berada pada kualifikasi sangat baik, hasil uji ahli multimedia berada pada kualifikasi baik, hasil uji ahli konten berada pada kualifikasi baik, dan hasil uji coba oleh siswa berada pada kualifikasi sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik sesuai dengan karakteristik siswa dan hasil uji coba menunjukkan hasil kualifikasi yang sangat baik.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih, dkk (2018) tentang pengaruh media pembelajaran *macroflash* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 7 Vol. 6 No. 5.1 dengan hasil t hitung = 6,317 > t tabel 2,068. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran *macroflash* pada pembelajaran tematik tema 7 kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mranggen 01.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliana, dkk (2018) tentang pengembangan media interaktif berbasis *macromedia flash* Vol. 3 No. 2 dengan hasil: (1) hasil uji ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,48 dengan kriteria valid; (2) hasil uji ahli media mendapatkan skor rata-rata 3,58 dengan kriteria valid; (3) hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan skor rata-rata 3,46 dan hasil uji coba kelompok besar mendapatkan skor 3,49; (4) tingkat efektifitas menunjukkan presentase 81%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan layak dan efektif digunakan.
6. Penelitian yang dilakukan Rohmah, dkk (2017) tentang pengembangan buku ajar IPS Vol. 2 No. 5 dengan hasil: (1) hasil uji kevalidan oleh ahli materi menunjukkan

rata-rata presentase 92,59% yang berarti sangat valid; (2) hasil uji kevalidan ahli bahasa menunjukkan rata-rata 75% yang berarti valid; (3) rata-rata hasil uji kemenarikan produk menunjukkan presentase 87,81% yang berarti sangat menarik; (4) hasil uji kepraktisan produk berada di rentang rata-rata 80,01% – 100% yang berarti sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa buku ajar yang dikembangkan valid, menarik, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2017) tentang efektifitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis *flash* terhadap hasil belajar matematika Vol. 6 No. 8 dengan hasil: 1) nilai rata-rata *posstest* kelas eksperimen 7,5 > kelas control 4,7; dan 2) $t_{hitung} 18,478 > t_{tabel} 2,134$. Dapat disimpulkan jika penggunaan media pembelajaran berbasis flash dalam pembelajaran matematika lebih efektif daripada pembelajaran konvensional.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Haryadi, dkk. (2013) tentang suplemen buku ajar tematik materi energi alternative dan sumber daya alam berbasis kontekstual Vol. 2 No. 10 dengan hasil suplemen buku ajar ini efektif menjadi buku penunjuang pada pembelajaran IPS KD 3.1 dan IPA KD 3.5 kelas IV SD, dan suplemen buku ajar ini memfasilitasi siswa terlibat aktif dalam interaksi sosial serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku ajar dalam pembelajaran menjadikan siswa terlibat aktif dalam interaksi sosial serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Asad, Tibi, dan Raiyn (2016) tentang sikap siswa sekolah dasar terhadap pembelajaran digital melalui visual interaktif. Vol. 6 No. 5 dengan hasil bahwa pembelajaran melalui visual interaktif melatih tingkat berpikir kritis siswa terhadap pembelajaran karena pembelajaran digital menggunakan *gadget* atau komputer membutuhkan kemampuan dan logika yang tidak mudah bagi siswa. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran digital dapat meningkatkan tingkat berpikir kritis dan logika siswa.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Jones (2011) tentang perbandingan keefektifan antara buku digital dan buku cetak di SD. Vol. 4 No. 2 mendapatkan hasil melalui tiga kali uji pada siswa bahwa siswa terkesan dengan berbagai pilihan buku digital dan fitur program dalam komputer. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku digital dalam pembelajaran memberikan kesan yang menarik bagi siswa, sehingga siswa merasa tertarik dan antusias dalam pembelajaran.
11. Penelitian yang dilakukan oleh Ramansyah (2014) tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs3* pada kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan. Vol 1 No. 1 mendapatkan hasil: 1) saat uji coba perorangan rata-rata presentase secara keseluruhan mengenai kualitas media sebesar 92,6% dan berada pada kriteria sangat layak; 2) saat uji coba kelompok kecil diperoleh hasil 88,6% dan berada pada kriteria baik; 3) Saat uji coba kelompok besar diperoleh hasil 88,6% berada pada kriteria baik. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs3* efektif dan efisien digunakan dalam pembelajaran serta dapat menarik perhatian siswa.

12. Penelitian yang dilakukan oleh Magdin dan Turcani (2016) tentang perilaku siswa dalam pembelajaran yang menggunakan animasi interaktif volume 4 nomor 1 mendapatkan hasil bahwa materi pelajaran yang disajikan dengan format animasi interaktif terbukti meningkatkan daya tarik dan membantu pemahaman materi peserta didik dengan tingkat kecerdasan yang berbeda.
13. Penelitian yang dilakukan oleh Salamah (2017) tentang pengembangan media berbasis audio visual volume 7 nomor 1. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut dilihat dari hasil tes awal mendapat rata-rata 50,45 setelah diberikan media meningkat menjadi 85,75 pada tes akhir. Sedangkan pada kelompok kontrol pada tes awal mendapatkan rata-rata sebesar 58,45 setelah diberikan media meningkat menjadi 90,35.
14. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Haryanto (2018) tentang pengembangan multimedia interaktif pada penjumlahan bilangan bulat volume 9 nomor 1. Berdasarkan hasil penelitian, media multimedia interaktif pada penjumlahan bilangan bulat mendapatkan hasil akhir evaluasi ahli materi kategori “sangat baik” dengan rata-rata 3,56. Ahli media mendapatkan rata-rata 3,28 dengan kategori “baik”. Hasil akhir evaluasi dari siswa mendapat nilai 3,36 dengan kategori “baik”.
15. Penelitian yang dilakukan oleh Rivaldi, dkk (2018) tentang pengaruh model PBL berbantuan audio visual terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPA, volume 2, nomor 2. Penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil harga $X^2_{hitung} = 3,19 < X^2_{tabel} (\alpha = 0,05) = 11,070$ maka H_0 diterima. Ini berarti sebaran data kompetensi pengetahuan IPA kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada

kelompok kontrol harga $X^2_{hitung} = 3,06 < X^2_{tabel} (a=0,05) = 11,070$ maka H_0 diterima. Ini berarti sebaran data kompetensi pengetahuan IPA kelompok kontrol berdistribusi normal. Uji homogenitas data kompetensi pengetahuan IPA kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh $F_{hitung} = 1,59$. Nilai tersebut kemudian dikonsultasikan dengan harga $F_{tabel} (a=0,05) = 1,70$ dengan dk 39,39. Karena $F_{hitung} = 1,59 < F_{tabel} (a=0,05) = 1,70$ maka dapat dikatakan data kompetensi pengetahuan IPA kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varians yang homogen. Dari hasil analisis diperoleh t_{hitung} lebih besar dari pada yaitu $6,573 > 2,000$. Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_0 **ditolak** dan H_a **diterima**.

16. Penelitian yang dilakukan oleh Daryanto dan Karsono (2019) tentang multimedia interaktif pada pembelajaran bahasa lokal Sekolah Dasar Surakarta, Vol. 11 No.1. penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Jawa meningkatkan pemahaman bahasa Jawa kualitas proses pembelajaran.
17. Penelitian yang dilakukan oleh Sari, dkk (2018) tentang pengaruh model PBL pada tingkat kreativitas dan aktivitas siswa, Vol.7 No.1. Penelitian tersebut mendapatkan hasil $t_{hitung} = 2,917 > t_{tabel} = 2,000$, sehingga PBL memberikan efek signifikan pada tingkat berpikir kreatif dan aktivitas siswa. PBL juga membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menaraik perhatian siswa

dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis digital sangat baik digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Selain itu penggunaan buku ajar tambahan juga sangat dibutuhkan untuk kelengkapan materi bagi siswa di kelas.

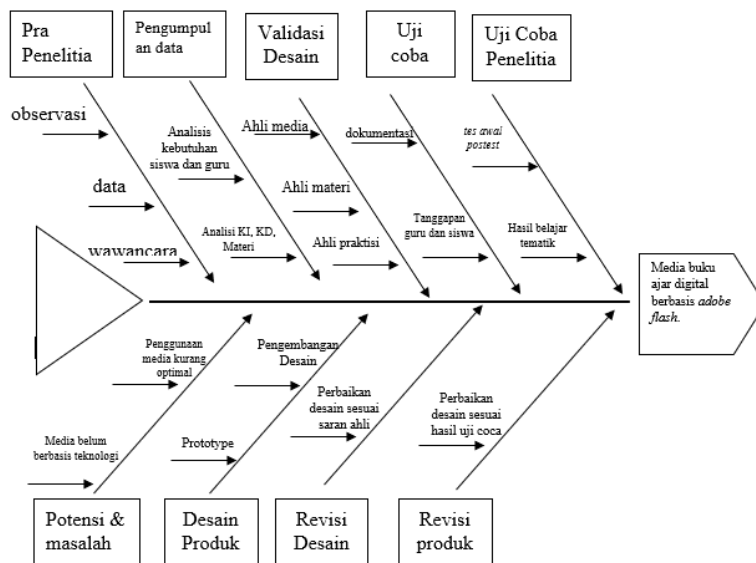
Penelitian yang akan penulis kembangkan yaitu pengembangan media buku ajar digital berbasis *adobe flash CS5* pada tema daerah tempat tinggalku. Yang membedakan dari penelitian sebelumnya yaitu disini penulis mengembangkan media berupa buku ajar digital berbasis *adobe flash* yang di dalamnya memuat materi, kuis, video interaktif, gambar, dll. Buku ajar digital yang penulis kembangkan merupakan gabungan antara bahan ajar dan media pembelajaran yang berbentuk digital sehingga lebih praktis untuk digunakan.

2.3 Kerangka Berpikir

Pada hakikatnya, proses pembelajaran harus menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik pada pembelajaran. Disamping itu, proses pembelajaran harus berorientasi pada penerapan konsep belajar sambil melakukan (*learning by doing*) dan mengedepankan pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik atau melalui proses mengamati, menanya, menalar, dan mencoba untuk meningkatkan kreativitas siswa. Pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar telah mencapai KKM. Apabila hasil belajar siswa belum mencapai KKM maka dapat dikatakan pembelajaran tersebut belum efektif. Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Kedumulyo 02 menunjukkan hasil pembelajaran tematik KD masih rendah dengan

presentasi dibawah 50%. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya kurangnya minat siswa, selain itu guru mengalami kesulitan untuk menyediakan media yang cocok dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013. Untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran maka diperlukan media yang praktis dan menarik bagi siswa seperti buku ajar digital. Materi yang disajikan disertai dengan gambar dan video agar siswa tertarik dan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu dikembangkan media buku ajar digital.

Kerangka berikir akan peneliti sajikan dalam bentuk diagram *fishbone*(tulangan). Menurut Yuniarto (2013:219) diagram *fishbone* memiliki kelebihan secara visual lebih jelas dan *detail*. Dalam penelitian ini, kerangka tulang menggambarkan



deskripsi kegiatan yang akan dilakukan dalam setiap langkah penelitian. Peneliti merancang kerangka berpikir sebagai berikut.

Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir Pengembangan Media Buku Ajar Digital

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan masih berdasarkan teori yang relevan, belum berdasar pada fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis rumusan masalah, belum jawaban empirik dengan data (Sugiyono, 2015:96)

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ha : Penggunaan media buku ajar digital berbasis *adobe flash* dapat meningkatkan keefektifan hasil belajar tematik kelas IV SDN Kedumulyo 02 Sukililo.

Ho : Penggunaan media buku ajar digital berbasis *adobe flash* tidak dapat meningkatkan keefektifan hasil belajar tematik kelas IV SDN Kedumulyo 02 Sukolilo.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa,

1. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Desain pengembangan media terdiri atas beberapa menu, diantaranya; (1) menu awal merupakan tampilan sampul media buku ajar digital untuk masuk ke media; (2) menu utama berisi sub menu; (3) menu cara penggunaan berisi cara menggunakan media buku ajar digital; (4) menu kompetensi berisi KI,KD, Indikator, dan Tujuan; (5) menu materi berisi tampilan materi yang akan dipelajari; (6) menu kuis berisi tampilan soal-soal pilihan ganda yang dapat dikerjakan siswa secara bersama atau individu; (7) menu daftar pustakaberisi daftar sumber materi; (8) menu profil pemuat berisi informasi singkat tentang profil pembuat media.
2. Media buku ajar digital berbasis *adobe flash* pada pembelajaran tematik tema daerah tempat tinggal subtema keunikan daerah tempat tinggal pembelajaran 3 materi kegiatan ekonomi, keberagaman karakteristik individu, dan tokoh dalam cerita fiksi yang dikembangkan, menurut validator ahli materi dan ahli media telah memenuhi kriteria kelayakan pada komponen isi, bahasa, dan tampilan. Dengan perolehan skor 88% dan masuk pada kategori layak untuk validasi materi dan skor 80% masuk dalam kategori layak untuk validasi media.

3. Media buku ajar digital berbasis *adobe flash* efektif digunakan pada pembelajaran tematik tema daerah tempat tinggal subtema keunikan daerah tempat tinggal pembelajaran 3 mupel IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia materi kegiatan ekonomi, keberagaman karakteristik individu, dan tokoh dalam cerita fiksi dengan t_{hitung} sebesar 7,407 dan t_{tabel} 2,060 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 diterima. Sedangkan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 0,719 masuk dalam kriteria sedang.
4. Media buku ajar digital berbasis *adobe flash* praktis digunakan dalam pembelajaran, terbukti dari besarnya presentase siswa setelah menggunakan produk yaitu 95%.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti maka saran yang direkomendasikan adalah sebagai berikut:

1. Dalam mengembangkan media buku ajar digital berbasis *adobe flash* dibutuhkan perencanaan yang matang diantaranya: (1) pemilihan materi dan kompetensi; (2) bahasa disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak; (3) penyajian media disesuaikan dengan karakteristik siswa agar pembelajaran lebih bermakna.
2. Media buku ajar digital berbasis *adobe flash* dapat digunakan secara mandiri oleh siswa kelas IV sebagai media pembelajaran.

3. Untuk mengembangkan media pembelajaran buku ajar digital berbasis *adobe flash* diharapkan guru difasilitasi perangkat pembelajaran yang mendukung multimedia agar pembelajaran lebih menarik dan hasil belajar meningkat.
4. Pihak sekolah diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang mengoptimalkan perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid., Sutaryono., Witanto, Yuli, dan Ratnaningrum., Ika. 2017. *Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesia Culture" Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal penelitian Pendidikan: 34(2).
- Anitah, Sri. 2010. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anwas, Oos M.. 2016. *Model Buku Tekas Pelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Kwangsan: 4(1). ISSN 2622-4283.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arisman, Azizah., &Permanasari, Anna.(2015) *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Metode Praktikum dan Demonstrasi Multimedia Interaktif (MMI) dalam Pembelajaran IPA Terpadu untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa*. *Edusains*: 7(2).
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asad, Khaled., Tibi, Moanis., dan Raiyn, Jamal. 2016. *Primary School Pupils' Attitudes toward Learning Programming through Visual Interactive Environments*. Vol.6. No.5. p-ISSN 1925-0746. e-ISSN 1925-0754.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Menggunakan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Aqib, Zainal. 2015. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Azizah, Maulina N., dan Ary, Deasylina. 2012. *Peningkatan Keterampilan menulis Subtema Kebiasaan Makanku melalui Model PBL dengan Media Audio-Visual*. *Joyful*: 1(2). ISSN 2252-6366.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Bozkurt, Aras., dan Bozkaya, Mugjan. 2015. *Evaluating Criteria for Interactive E-Books for Open and Distance Learning*. Vol.16. No.5.
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan KTSP Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP
- Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Daryanto. 2013. *Meida Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Daryanto, Joko, dan Karsono. 2019. *Interactive Multimedia on Local Language Learning of Elementary School in Surakarta City*. EduHumaniora: 11(1). ISSN 2579-5457.
- Dewi, Santi Ratna, dan Haryanto. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran. Volume 9 No. 1 ISSN: 2528-5173.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Diputra, K.S. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Vol. 5. No. 2. ISSN 2541-7207.
- Estiastuti, Arini., Fikri, Aziz, dan Hartati, Sri. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA materi Cuaca dan Pengaruhnya pada Manusia Berbasis Flash Kelas III*. Jurnal Kreatif: 8(2). ISSN: 2580-6904.
- Fuada, Syifaul, A.I., Nainunis, dan N.W., Aditya. 2017. *Pengembangan Buku Ajar IPS-Sejarah Digital SMP*. Vol. 10. No. 1. ISSN 1979-9160.
- Hakim, Arif Rahman, dan Windayana, Husen. 2015. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. Vol.4. No.2. e-ISSN 2579-5457. p-ISSN 2085-1243.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haryati, Yuyun Dwi. 2017. *Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. Cakrawala: 3(2). ISSN 2579-4442.
- Haryadi, Sandi., Djatmika, Ery Tri, dan Setyosari, Punaji. 2017. *Suplemen Buku Ajar Tematik Materi Energi Alternatif dan Sumber Daya Alam Berbasis Kontekstual untuk Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan: 2(10). ISSN 2502-471X.
- Irawati, dan Rokhmani, Lisa. 2016. *Pengembangan E-Comic sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Kelas X di SMAN 7 Malang Pokok Bahasan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran*. JPE: 9(1). ISSN 2579-3780.
- Jannah, Naimatil., Fadiawati, Noor, dan Tania Lisa. 2017. *Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari tentang Pemisahan campuran*. Volume 6. Nomor 1. ISSN 2302-1772.

- Jones, Troy, dan Brown Carol. 2011. *Reading Engagement: A Comparison Between E-Books and Traditional Print Books in an Elementary Classroom*. Vol.4. No.2. e-ISSN 1308-1470. p-ISSN 1694-609X.
- Junco, Reynol, dan Clem, Candrianna. 2015. *Predicting Course Outcomes With Digital Textbook Usage Data*. Vol. 57. No. 54-63.
- Khulashoh. 2017. *Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Audiovisual Pokok Bahasan Melengkapi Puisi Anak Berdasarkan Gambar Model Pembelajaran Tematik*. Vol. 9. No.1. ISSN 2087-412X. ISBN 977-208-7412-00-7
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu TEMATIK (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: ALFABETA.
- Kustandi, Cecep, dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Kurnia Eka, dan Yudhanegara, RM. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Listiyowati, Ika S., dan Sutaryono. 2012. *Komparasi Model STAD dan PBL Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS*. Joyful: 1(2). ISSN 2256-6366.
- Magdin, Martin, dan Turcani, Milan. 2016. *Modelling Behavior of Students in E-Learning Courses on the Basis of Use Interactive Animations*. Vol. 15. No.1. ISSN 2146-7242.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marpaung, I.Y.O., dan Siagian, Sahat. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 Kelas V SD Swasta Namira*. Vol. 3. No. 1. ISSN 2407-7488.
- Mukminin, Bagus Amirul, dan Zunaidah, Farida Nurlaila. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri*. Jurnal Pendidikan Guru MI: 5(2). p-ISSN 2442-5133. e-ISSN 2527-7227.
- Munir. 2013. *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Munisah., Estiastuti, Arini., Bektiningsih, Kurniana, dan Hurharini, Atip. 2018. *Pensisikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Project Based Learning dalam Menciptakan Sekolah Hijau*. Jurnal Kreatif: 8(2). ISSN 2580-6904.

- Musfiqon, H.M. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Ningsih, Puspa E.R.K., dkk. 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran MACROFLASH 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Kelas IV SD N Mranggen 01*. Vol. 6. No. 5.1. Hlm. 14-24.
- Nguyen, N.G., 2015. *Designing and Using Interactive e-Book in Vietnam*. Vol.11. No.1. p-ISSN 1694-2493. e-ISSN 1694-2116.
- Nugroho, Tri. 2017. *Efektifitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Matematika Sifat-sifat Bangun Datar dan Bangun Ruang*. E-Journal Prodi Teknologi Pendidikan: 6(8).
- Nurbaeti, Rizki Umi. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Problem Based Learning untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Cakrawala: 5(1). ISSN 2579-4442.
- Oktaviani, Md Dwi Suria., Suwatra, I Wyn, dan Murda, Nym.. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media AudioVisual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar: 3(1). ISSN 2549-6174.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Pramono, A. 2006. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi.
- Primadoni, Ade B., Suharini, Eni, dan Mulyono. 2019. *Problem Solving Ability of the Fourth Grade Students in Problem Based Learning in Two Dimensional Figures*. *Journal of Primary Education*: 9(2). ISSN 2502-4515.
- Purnamasari, Setyarini, dan Herman, Tatang. 2016. *Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis, serta Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *EduHumaniora*: 8(2). ISSN 2085-1243.

- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmaibu, Farida H., Ahmadi Farid, dan Prasetyaningtyas, Fitria Dwi. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe flash untuk meningkatkan hasil Belajar PKn*. Jurnal Kreatif: 7(1). ISSN 2580.6904.
- Ramansyah, Wanda. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan*. Jurnal Ilmiah Editic. Vol. 1 No. 1. ISSN 2407-4489.
- Ramansyah, Wanda. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Edutic. Vol. 3 No. 1. ISSN 2528-7303.
- Ramayani, Cici., R, Syahrul., & Abdurrahman. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) dan Kebiasaan Membaca Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Eksposisi*. Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni. Vol. XVII No. 1. ISSN 1411-3732.
- Rifa'i, Achmad, dan Anni, T.C. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES 2012.
- Rivaldi, Kadek Hery Okta., Putra, DB. Kt. Ngurah Semara, dan Putra, I Ketut Adnyana. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar: 2(2). ISSN 2549-6174.
- Rohmah, F.D., Hariyono, dan Sudarmiatin. 2017. *Pengembangan Buku Ajar IPS SD berbasis Kontekstual*. Vol. 2. No. 5. Hlm. 719-723. ISSN 2502-471.
- Rustini, Tin. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar IPS dan Self Esteem Siswa SD melalui Multimedia dalam Pembelajaran IPS*. EduHumaniora: 6(2). e-ISSN 2579-5457. p-ISSN 2085-1243.
- Sadiman, Arief, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Salamah, Evi Rizqi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia*. Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran. Volume 7 No. 1. ISSN 2528-5173.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, Dewi K., Banowati Eva, dan Purwanti, Eko. 2018. *The effect of Problem Based Learning Model Increase The Creative Thinkong Skill and Students Activities on Elementary School*. Journal of Primary Education: 7(1). ISSN 2502-4515.

- Seso, Angelina Maria, dkk. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Ngada*. Vol. 2. No. 4.
- Sitepu. 2014. *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pramedia Group.
- Ulviana., Haris, Mukhtar, dan Hadisaputra, Saprizal. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Berbantuan Multimedia Terhadap motivasi dan Hasil Belajar Kimia*. Volume VI. Nomor 2.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Depdiknas.
- Viantari, Resmitha N., 2015. *Pemahaman Guru Mengenai Pembelajaran Tematik Integratif Berpendekatan Sainifik di Sekolah Dasar*. Volume 3. Nomor 1. ISSN 2252-6447.
- Wardani, Kurnia Ratri, dan Syofan, Harlinda. 2018. *Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia*. Vol. 2. No. 4. ISSN 2549-6174.
- Yuliana, Nita, dkk. 2018. *Pengembangan Media Interaktif Matematika Berbasis Macromedia Flash*. Vol. 3. No. 2. ISSN 2528-3901.