

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA MATA  
PELAJARAN PKn MATERI KERAGAMAN SOSIAL  
BUDAYA MASYARAKAT KELAS V MI NURUL ISLAM  
NGALIYAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

**Husna Maulida**

NIM: 1903096040

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG**

**2023**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertang tangan di bawah ini:

Nama : Husna Maulida

NIM : 1903096040

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : S1

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA MATA  
PELAJARAN PKn MATERI KERAGAMAN SOSIAL  
BUDAYA MASYARAKAT KELAS V MI NURUL ISLAM  
NGALIYAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 13 September 2023

Pembuat Pernyataan



Husna Maulida

NIM. 1903096040

# PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. H. H. Sanjaya Km. 2 (1024) 7601295 Fax. 7613187 Semarang 50143  
Website: <http://iiba.uin-walisongo.ac.id>

## PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada  
Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Kelas  
V MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024

Penulis : Husna Maulida

NIM : 1903096040

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar  
sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 4 Oktober 2023

## DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji,

Nur Khikmah, M.Pd.I  
NIP. 199203202023212042

Penguji Utama I,

Tiib Rahmawati, M.Ag  
NIP. 197101222005012001



Sekretaris Sidang/Penguji,

Mohammad Rafiq, M.Pd  
NIP. 199101152019031013

Penguji Utama II,

Arzan Shanie, M.Pd  
NIP. 199006262019031015

Pembimbing,

Nur Khikmah, M.Pd.I  
NIP. 199203202023212042

## NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 12 September 2023

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

di Semarang

*Assalamu'alaikum Wt. Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash*  
Pada Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat  
Kelas V MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024

Nama : Husna Maulida

NIM : 1903096040

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diujikan dalam Sidang Munaqosah.

*Wassalamu'alaikum Wt. Wb.*

Pembimbing,



Nur Khikmah, M.Pd.I  
NIP. 199203202023212042

## ABSTRAK

Judul :**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA MATA PEMBELAJARAN PKn MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT KELAS V MI NURUL ISLAM NGALIYAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

Nama : Husna Maulida

NIM : 1903096040

Media pembelajaran interaktif masih jarang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Mengikuti perkembangan teknologi saat ini perlu adanya inovasi dalam menggunakan media pembelajara. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran PKn materi keragaman sosial budaya masyarakat kelas V MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dan Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran PKn materi keragaman sosial budaya masyarakat kelas V MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024 ini layak dgunakan sebagai media pembelajaran dan mendapatkan respon yang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi para ahli dan hasil tanggapan pendidik dan peserta didik. Hasil presentase dari ahli media mendapatkan 75% dengan klasifikasi layak, dari ahli materi mendapatkan presentase 80% dengan klasifikasi layak. Respon dari pendidik mendapatkan presentase 97% dengan klasifikasi sangat layak dan respon dari peserta didik mendapatkan presentase 85% dengan klasifikasi sangat layak.

**Kata Kunci :** *Media Interaktif, Adobe Flash, Keragaman Sosial Budaya Masyarakat*

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Aarab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan (al-) disengaja secara konsisten. Agar sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	ṣ	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ẓ	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	e
س	s	ه	h
ش	sy	ء	,
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

### Bacaan Madd:

ā = a Panjang

ī = i Panjang

ū = u Panjang

### Bacaan Diftong:

au = أُوْ

ai = أَيَّ

iy = اِيَّ

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahirobbil alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Kelas V MI Nurul Islam Ngalayan Tahun Ajaran 2023/2024”. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita mendapatkan syafa’atnya di hari akhir nanti. Aamiin.

Peneliti menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari segala pihak yang telah membantu. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Ahmad Ismail, M.Ag., M.Hum., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo
2. Ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag, M.Pd., selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

3. Bapak Muhammad Rofiq M.Pd., selaku wali dosen yang selalu memberikan motivasi dan membekali pengetahuan kepada peneliti selama masa studi.
4. Ibu Nur Khikmah, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan kepada peneliti dalam menempuh studi.
6. Bapak Jumaidi, S.Pd.I., selaku kepala MI Nurul Islam Ngaliyan yang telah memberikan izin dalam penelitian dan Ibu Mutmainnah, S.Pd.I., selaku wali kelas V A yang telah memberikan izin dan membantu dalam penelitian.
7. Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I., selaku validator ahli media dan Bapak Muhammad Rofiq, M.Pd., selaku validator ahli materi, yang telah memvalidasi media yang dirancang peneliti.
8. Orang tua saya tercinta, Bapak Toyo, S.Pd.I dan Ibu Hartatik yang telah menyayangi, memberikan motivasi, dukungan serta doa yang tidak pernah berhenti demi kesuksesan studi peneliti.

9. Kepada Saudara saya Rizqi Nafiatin, Winda Dwi Fidianti , dan keponakan saya Hanin Raihana Syahira yang telah menyemangati peneliti.
10. Sahabat-sahabat seperjuangan saya, Dwi Hari Muliawati, Eka Devi Rahmawati, Kusriyani dan Reza Diyani yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada peneliti.
11. Sahabat-sahabat sedari MA sampai kuliah, Lia Hikmatul Maula, Mila Nur Kharisah, dan Marifatul Khasanah yang selalu berbagi cerita, menghibur dan menyemangati selama ini.
12. Teman-teman PGMI Angkatan 19, khususnya PGMI-B yang telah memberikan ilmu, pegalaman, dan kenangan selama perkuliahan.
13. Teman-teman KKN MMK Kelompok 4 yang telah mewarnai cerita perkuliahan peneliti.
14. Semua siswa kelas V A MI Nurul Islam Ngaliyan, yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
15. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan baik secara moril maupun materil.

Kepada semua pihak yang telah membantu, peneliti tidak dapat memberikan balasan apapun selain terima kasih yang sebesar-besarnya semoga kebbaikannya

diterima oleh Allah SWT, dan semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak dengan berlipat ganda.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti memerlukan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti dan bagi pembaca pada umumnya.

Semarang, 12 September 2023

Peneliti

Husna Maulida

NIM. 1903096040

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>NOTA DINAS</b> .....	iiiv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>TRANSLITERASI ARAB-LATIN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A.Latar Belakang .....	1
B.Rumusan Masalah.....	7
C.Tujuan Dan Manfaat Penelitian .....	7
D.Spesifikasi Produk.....	9
E.Asumsi Pengembangan.....	10
<b>BAB II MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN PKn MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT</b> .....	11
A.Deskripsi Teori .....	11
1.Media Pembelajaran .....	11

a. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
b. Jenis-jenis media pembelajaran .....	13
c. Manfaat Media Pembelajaran .....	17
d. Fungsi Media Pembelajaran .....	20
2. Media Pembelajaran Interaktif .....	22
a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif .....	22
b. Unsur-unsur Multimedia Interaktif .....	24
3. Adobe Flash .....	25
a. Pengertian <i>Adobe Flash</i> .....	25
b. Fitur dan Komponen Kerja <i>Adobe Flash</i> .....	26
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Adobe Flash</i> .....	29
4. Materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan .....	30
a. Pengertian budaya .....	30
b. Keragaman sosial yang ada di Indonesia .....	32
c. Keragaman budaya yang ada di Indonesia .....	34
d. Cara menghargai keragaman budaya dan sosial yang ada di Indonesia .....	38
B. Kajian Pustaka .....	39
C. Kerangka Berpikir .....	44
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	47
A. Model Pengembangan .....	47
B. Prosedur Pengembangan .....	48
C. Subjek Penelitian .....	52
D. Teknik Pengambilan Data .....	52

E. Teknik Analisis Data .....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>59</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	59
B. Hasil Uji Coba Produk.....	73
C. Revisi Produk .....	82
D. Kajian Produk Akhir .....	93
E. Keterbatasan Penelitian.....	97
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>99</b>
A. Kesimpulan .....	99
B. Saran.....	101
C. Kata Penutup .....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>105</b>
LAMPIRAN I PROFIL MADRASAH .....	109
LAMPIRAN II DATA PENDIDIK.....	111
LAMPIRAN III DATA PESERTA DIDIK KELAS V A .....	112
LAMPIRAN IV LEMBAR OBESERVASI.....	113
LAMPIRAN V LEMBAR WAWANCARA.....	114
LAMPIRAN VI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA .....	115
LAMPIRAN VII INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI .....	118
LAMPIRAN VIII INSTRUMEN TANGGAPAN PENDIDIK.....	122
LAMPIRAN IX INSTRUMEN TANGGAPAN PESERTA DIDIK .....	124

LAMPIRAN X TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS <i>ADOBE FLASH</i> .....	125
LAMPIRAN XI RPP PEMBELAJARAN.....	126
LAMPIRAN XII HASIL OBSERVASI.....	132
LAMPIRAN XIII HASIL WAWANCARA.....	134
LAMPIRAN XIV HASIL VALIDASI AHLI MEDIA .....	136
LAMPIRAN XV HASIL VALIDASI AHLI MATERI.....	140
LAMPIRAN XVI HASIL TANGGAPAN PENDIDIK .....	143
LAMPIRAN XVII HASIL TANGGAPAN PESERTA DIDIK .....	145
LAMPIRAN XVIII SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING .....	148
LAMPIRAN XIX SURAT IZIN RISET .....	149
LAMPIRAN XX SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN RISET .....	150
LAMPIRAN XXI DOKUMENTASI PENELITIAN .....	151
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	154

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Skor Penilaian Likert, hlm. 57
Tabel 3.2	Kriteria Kelayakan Media, hlm. 58
Tabel 4.1	Pengembangan Produk Awal, hlm. 61
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Media, hlm. 74
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Materi, hlm. 77
Tabel 4.4	Tanggapan Pendidik, hlm. 79
Tabel 4.5	Tanggapan Peserta Didik, hlm. 81
Tabel 4.6	Hasil Revisi Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Media, hlm. 82
Tabel 4.7	Hasil Revisi Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Materi, hlm. 92

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Media merupakan unsur dari pembelajaran. Media. Media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup> Media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi, informasi itu meliputi materi-materi pembelajaran yang akan disampaikan. Adanya media sangat penting untuk meningkatkan aktivitas kegiatan belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran, pendidik yang berkualitas akan mengembangkan sumber belajar atau media pembelajaran. Pada saat ini Pendidik dituntut untuk menggunakan teknologi yang ada secara lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Melalui media pendidik akan terbantu dalam proses menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi, menyajikan data dengan cara yang menarik, menginterpretasikan informasi, dan meringkas suatu informasi. Media pembelajaran dapat

---

<sup>1</sup> Indriana Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Diva Press, 2011, hlm. 15.

membantu peserta didik dalam mengalihkan kejenuhan dan kebosanan dan akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang menggunakan media daripada mengikuti pembelajaran konvensional melalui ceramah saja yang dilakukan oleh pendidik. Semakin banyak pendidik yang sadar akan pentingnya media sebagai pendukung pembelajaran sudah mulai dirasakan.

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang mengacu pada produk multimedia yang merespon tindakan pengguna. Pengertian interaktif sendiri yaitu terpaat dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komunikasi atau hubungan antara pengguna dengan aplikasi dan komputer yang memiliki hubungan timbal balik. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi komunikasi salah satunya media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*. *Adobe Flash* merupakan sebuah program aplikasi yang mampu menciptakan media interaktif yang menarik dengan adanya tampilan animasi, gambar, film, presentasi, game, dan quiz<sup>2</sup>. Animasi yang

---

<sup>2</sup> Giri Prasetyo dan Lantip Diat Prasojo, *Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah*, Jurnal Prima Edukasia, 2016, 4.1: 54-66.

hasilkan berupa animasi yang kompleks berupa objek, *background* dan tampilan yang bergerak. *Adobe Flash* salah satu aplikasi program yang mempunyai banyak pengguna karena bisa membuat semua hal yang berkaitan dengan multimedia. *Adobe Flash* digunakan dalam proses pembelajaran sebagai bahan presentasi penyampaian materi yang efektif dan dapat membantu peserta didik lebih memahami konsep pelajaran.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfokus untuk menjadikan warga Negara yang dapat memahami dan menggunakan [hak-hak dan kewajiban menjadi warga Negara yang cerdas, berkualitas, terampil, dan berakhlak mulia yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.<sup>3</sup> PKn bertujuan agar mampu memberikan perhatiannya kepada pengembangan nilai, moral dan sikap peserta didik serta untuk menumbuhkan, memajukan wawasan dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang didasarkan pada pengembangan nilai-nilai, moral dan sikap peserta didik berdasarkan budaya dan filsafat bangsa

---

<sup>3</sup> Karina Cahyani dan Dinie A.D., *Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Agar Menciptakan Siswa Yang Berkualitas*, Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha, 2021, 9.2: 268-281.

pancasila. Dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai proses belajar mengajar untuk membantu peserta didik belajar dengan baik dan membentuk manusia secara utuh untuk membangun karakter bangsa yang diharapkan yaitu terciptanya masyarakat yang demokrasi ke dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Ketika peserta didik sudah memiliki nilai dan norma yang baik, maka tujuan pembelajaran PKn akan mudah tercapai.

Materi keragaman sosial budaya masyarakat dalam pelajaran PKn berkaitan dengan toleransi. Toleransi adalah sikap atau tindakan yang harus dilakukan untuk mewujudkan kedamaian dan keharmonisan antar manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Toleransi dapat digambarkan sebagai sikap saling menghormati keragaman suku, agama, suku, rasa, bahasa, dan budaya di lingkungan masyarakat. Allah SWT menjelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Huujurat ayat 13, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ۝

Artinya: Wahai manusia! Sungguh, kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang

paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Teliti.

Keragaman sosial budaya masyarakat dengan nilai toleransi dianggap sangat penting mengingat bahwa Indonesia merupakan Negara kepulauan yang meliputi berbagai agama, suku, ras, dan budaya yang berbeda sehingga sebagai manusia harus saling menghargai, mengakui, dan menjunjung antar sesama. Dikarenakan cakupan materi keragaman sosial budaya masyarakat sangat luas, maka pendidik membutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian materi PKn kepada peserta didik, materi PKn harus disampaikan semenarik mungkin dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dalam mata pelajaran PKn diharapkan dapat mempermudah peserta didik mempelajari materi PKn dan Kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik apabila pendidik dan peserta didik melibatkan suatu media pembelajaran yang dilakukan di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil interview kepada pendidik kelas V A, beliau mengatakan bahwa selama ini media yang digunakan yaitu buku cetak, modul, lembar kerja peserta didik, klipng, dan power point. Power point juga hanya digunakan sesekali karena keterbatasan peralatan dan sarana

prasarana yang ada di sekolah. Buku cetak yang digunakan berisi materi pembelajaran yang berisi teks bacaan yang panjang dan kurang menarik karena hanya dapat menampilkan ilustrasi yang kurang memperjelas penyampaian materi yang akan disampaikan. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena pembelajaran PKn hanya berpusat pada pendidik karena kurangnya minat belajar peserta didik dan selama proses pembelajaran belum pernah menggunakan media yang berbasis *Adobe Flash*.<sup>4</sup>

Penggunaan Media pembelajaran berbasis multimedia di MI Nurul Islam Ngaliyan masih jarang digunakan dan kurangnya keaktifan dan rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran PKn

---

<sup>4</sup> Mutmainnah, *Media yang digunakan saat pembelajaran*, Wali Kelas V A MI Nurul Islam Ngaliyan, 2023.

Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Kelas V MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang diambil adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran PKn materi keragaman sosial budaya masyarakat kelas V MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran PKn materi keragaman sosial budaya masyarakat kelas V MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024?
3. Bagaimana tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran PKn materi keragaman sosial budaya masyarakat kelas V MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024?

## **C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan.
  - b. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan.
  - c. Mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan.
2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak, diantaranya :

- a. Bagi peserta didik

Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih tertarik dan semangat belajar. Serta peserta didik dapat lebih mudah menerima materi dengan media pembelajaran interaktif.

- b. Bagi pendidik dan sekolah

Bagi pendidik Sebagai referensi dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, pendidik juga dapat mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga membuat pembelajaran mejadi lebih

menarik. Dan manfaat bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti agar dapat memberikan pengalaman, ketrampilan dan meingkatkan ketrampilan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash*.

**D. Spesifikasi Produk**

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Adobe Flash.prose*
2. Produk yang dikembangkan berukuran 13,3 *Megabyte* (MB).
3. Terdapat 25 halaman/slide dalam produk yang dikembangkan yang terdiri dari halaman utama, halaman petunjuk penggunaan, halaman menu, halaman ki/kd, halaman tujuan pembelajaran, halaman materi, halaman kuis, halaman rangkuman, dan halaman sumber referensi.
4. Font yang digunakan dalam produk yang dikembangkan adalah font *tw cen mt condensed extra bold*.
5. Produk yang dikembangkan berisi mata pelajaran PKn materi keragaman sosial budaya masyarakat kelas V.

6. Terdapat unsur teks dan animasi untuk memberikan visualisasi dari konsep materi yang disajikan.
7. Hasil dari penelitian ini adalah produk media pembelajarn interaktif berbentuk *Compact Disk (CD)*.

#### **E. Asumsi Pengembangan**

1. Pengembangan ini yaitu media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan aplikasi *Adobe Flash* dengan mata pelajaran PKn materi keragaman sosial budaya masyarakat kelas V ini dapat menciptakan pembelajaran yang menarik.
2. Model penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).
3. Validasi uji coba produk media pengembangan dilakukan oleh dua dosen ahli yaitu dosen ahli media dan dosen ahli materi.
4. Analisis data penilaian pada saat validasi kelayakan produk berdasarkan total keseluruhan nilai produk.

**BAB II**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN PKn MATERI  
KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT**

**A. Deskripsi Teori**

**1. Media Pembelajaran**

**a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari kata “medium” yang artinya “perantara atau pengantar”. Menurut Miarso media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar.<sup>1</sup> Media pembelajaran merupakan bentuk alat dan perangsang yang digunakan oleh pendidik guna mendorong peserta didik belajar secara tepat, mudah dan cepat dalam menerima materi yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para

---

<sup>1</sup> Nurul Hidayah, Rizka Wahyuni dan Anton Tri Hasnoto, *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia*, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol.7. no. 1, 2020, hlm.60.

peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar.<sup>2</sup> Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang dapat digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi Antara pendidik dan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Haryoko dalam Hamid, dkk bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif.<sup>3</sup> Media pembelajaran itu sarana untuk meningkatkan kegiatan dalam proses belajar mengajar untuk memperjelas pesan materi yang akan disampaikan. <sup>4</sup>

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya

---

<sup>2</sup> Indriana Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Jakarta: PT. Diva Press, 2011, hlm.15.

<sup>3</sup> Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, dkk, *Media Pembelajaran*, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020, hlm.4.

<sup>4</sup> Mar'atus S.M.R., M.Arif Budiman, dan Ari Widyaningrum, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku*, International Journal Of Elementary Education, 2019, hlm.180.

(*message/software*). Media pembelajaran dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran mempunyai peranan penting sebagai sarana dalam menyalurkan pesan pembelajaran. Secara lebih khusus pengertian pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>5</sup> Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah wadah untuk menyampaikan pesan materi dan tujuan yang ingin disampaikan dan dicapai dalam proses pembelajaran.

#### **b. Jenis-jenis media pembelajaran**

Jika dilihat lebih jauh tentang berbagai jenis media pembelajaran, tentu banyak sekali jenis media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh para praktisi pendidikan. Kemp dan Smellie

---

<sup>5</sup> NurFadhillah, Septy, et al. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, CV Jejak: Jejak Publisher, 2021, hlm.8.

membagi media pembelajaran ke dalam delapan bagian, yakni media cetak, over head project, perekaman audiotape, slide dan film, penyajian dengan multi gambar, rekaman, videotape dan videodisc, dan media interaktif. Asyhar membagi jenis media pembelajaran ke dalam empat bagian, yakni media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Pembagian yang lebih lengkap dapat dilihat pada jenis media pembelajaran menurut Pribadi, dimana dikatakan bahwa pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi delapan bagian, yakni orang, objek, teks, audio, visual, video, komputer multimedia, dan jaringan komputer.<sup>6</sup>

Berdasarkan pembagian jenis media pembelajaran menurut ahli di atas, maka media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian, seperti media cetak, media pameran, audio, visual, komputer, multimedia.<sup>7</sup>

#### 1. Media cetak

---

<sup>6</sup> Muhammad Yaumi. *Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media*. 2017, hlm.25.

<sup>7</sup> Muhammad Yaumi, *Ragam Media Pembelajaran.....*, hlm.25.

Media cetak merupakan media sederhana yang mudah didapatkan di mana dan kapan saja. Contoh media cetak yaitu buku, brosur, modul, lembar kerja peserta didik, dan handout. Media cetak ini sangat fleksibel, mudah dibawa kemana-mana dan ekonomis.

## 2. Media pameran

Pribadi membagi media pameran ke dalam realia, model, diorama, dan kit. Penggunaan media ini dengan cara memasang atau memajangkannya pada suatu tempat tertentu, seperti di depan kelas, pada dinding ruang kelas, di samping papan tulis atau di tempat lainnya.

## 3. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Indera pendengaran sangat efektif memproses informasi yang diterimanya dari sumber-sumber informasi. Contoh dari media audio adalah laboratorium Bahasa yang digunakan untuk mendengarkan percakapan

Bahasa seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Arab.

#### 4. Media Visual

Media visual adalah alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan informasi atau pesan yang berisikan materi pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan. Media visual ini terbagi menjadi dua komponen, yakni media visual nonprojected dan projected. Media visual nonprojected meliputi gambar, tabel, grafik, poster, dan karton. Sedangkan yang termasuk media visual projected adalah kamera, over head project, slide, gambar digital, dan gambar proyeksi digital yang didesain untuk digunakan dengan perangkat lunak presentasi grafik seperti panel proyeksi liquid crystal display (LCD) yang terhubung ke monitor komputer. Media visual ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi sehingga dapat tercapainya tujuan belajar.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Susanti, dan Affrida Zulfana, *Jenis-jenis Media Dalam Pembelajaran*, 2018.

## 5. Komputer

Komputer yang berkembang tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana komputasi, tetapi juga sudah menjadi sarana dan alat berkomunikasi. Dengan jaringan komputer kita dapat berkomunikasi, mencari, dan memperoleh informasi dan pengetahuan. Berbagai website dapat dipergunakan untuk mencari buku, artikel, majalah, jurnal yang dapat diakses dimana-mana.

## 6. Multimedia

Multimedia merupakan penggabungan dari dua kata yaitu “multi” dan “media” yang artinya media yang banyak. Multimedia adalah kombinasi penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara dalam menyajikan suatu informasi. Multimedia ini bersifat digital. Penggunaan multimedia dapat disesuaikan dengan kemampuan dan didukung oleh sarana dan fasilitas yang memadai.

### c. **Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi

Antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.<sup>9</sup>

Menurut Kemp dan Dayton (1985) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Hamdan H. Batubara dan Dessy N. Ariani, manfaat media pembelajaran

---

<sup>9</sup> Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani, *Manfaat media dalam pembelajaran*, AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika, 2018, 7.1

dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat media pembelajaran bagi peserta didik dan manfaat media pembelajaran bagi pendidik. Berikut penjelasannya:

1. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik, yaitu:
  - a. Meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi
  - b. Membantu peserta didik dalam memahami konsep yang rumit
  - c. Menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran
  - d. Merangsang dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik
  - e. Waktu dan tempat belajar peserta didik menjadi lebih fleksibel
  - f. Mengakomodasi berbagai cara dan gaya belajar peserta didik.
2. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran bagi pendidik, yaitu
  - a. Meningkatkan rasa percaya diri pendidik, membantu pendidik dalam menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik

- b. Membantu pendidik dalam memvisualisasikan, menyederhanakan, dan menhurutkan penyajian materi pembelajaran
- c. Membantu pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, dan mengatasi keterbatasan waktu belajar di dalam kelas.<sup>10</sup>

**d. Fungsi Media Pembelajaran**

Media sebagai komponen sistem pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik.<sup>11</sup> Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang akan ditata

---

<sup>10</sup> Hamdan Husein Batubara, dan Dessy Noor Ariani, *Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar*, MUALLIMUNA: Jurnal MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024, Vo. 5, No. 1, 2019, hlm. 32.

<sup>11</sup> NurFadhillah, Septy, et al. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak: Jejak Publisher, 2021, hlm. 29.

dan diciptakan oleh pendidik. Berikut beberapa fungsi media pembelajaran

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
  2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
  3. Mempercepat proses belajar.
  4. Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
  5. Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.<sup>12</sup>
- Selain itu, fungsi media pembelajaran menurut

Kemp & Dayton, yaitu :

1. Memotivasi minat/tindakan : yaitu melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak.
2. Menyajikan informasi : yaitu dapat berupa pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang bagi para peserta didik.

---

<sup>12</sup> Tejo Nurseto, *membuat media pembelajaran yang menarik*, *jurnal ekonomi & pendidikan*, vol.8 No. 1 tahun 2011, hlm. 21-22.

3. Memberi intruksi: yaitu ketika informasi yang terkandung dalam media mampu melibatkan peserta didik baik dalam benak/mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga embelajaran dapat terjadi.<sup>13</sup>

## **2. Media Pembelajaran Interaktif**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif**

Interaktif merupakan suatu hal yang saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan.<sup>14</sup> Menurut Warasita pengertian interaktif yaitu adanya komunikasi dua arah.<sup>15</sup> Sesuatu yang berkaitan dengan interaktif melibatkan dua pihak atau lebih yang aktif di dalamnya. Pengertian interaktif didasarkan pada pemikiran bahwa media presentasi pada umumnya tidak dilengkapi alat untuk mengontrol yang

---

<sup>13</sup> Sri Anitah, *Media pembelajaran*, Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret, 2008, hlm.7.

<sup>14</sup> Alfiah Abdullah, Andani Achmad, dan Supriadi Sahibu, *Media Pembelajaran Interatif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbasis Android*. Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, hlm. 48.

<sup>15</sup> Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*, Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 2, No. 2, 2015, hlm. 190.

dilengkapi oleh user.<sup>16</sup> Menurut Shalikhah mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan media yang digunakan sebagai perantara dalam menyajikan informasi, memberikan materi pembelajaran dalam bentuk 3D, suara, grafik, video, animasi, dan menciptakan interaksi. Media interaktif merupakan suatu alat yang dilengkapi dengan alat control yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu yang dikehendaki.<sup>17</sup>

Prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya menyampaikan pengetahuan pendidikan dari pendidik ke peserta didik, akan tetapi mengajar dianggap sebagai suatu proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.<sup>18</sup> Pembelajaran interaktif adalah mengajak peserta

---

<sup>16</sup> Agus Supardi, *Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 1(2), 2014, hlm. 165.

<sup>17</sup> Inung Diah Kurniawati, *Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa*, DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology 1.2, 2018, hlm. 70.

<sup>18</sup> Alfiah Abdullah, Andani Achmad, dan Supriadi Sahibu, *Media Pembelajaran Interatif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbasis Android*. Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, hlm.47.

didik untuk saling melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan ketrampilan sekaligus, salah satunya adalah sambil menulis.

**b. Unsur-unsur Multimedia Interaktif**

Unsur-unsur dalam multimedia interaktif merupakan komponen yang tersusun pada media pembelajaran interaktif. Ada lima unsur dalam multimedia interaktif, yaitu sebagai berikut:<sup>19</sup>

1. Teks, teks adalah unsur yang paling dasar dalam media,
2. Gambar, alasan untuk menggunakan gambar dalam publikasi atau presentasi multimedia adalah karena agar lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan.
3. Bunyi atau suara, digunakan untuk memperjelas informasi yang disampaikan, dan juga bisa menciptakan suasana lebih hidup.
4. Video, penggunaan video dapat membantu menjelaskan yang sulit digambarkan lewat teks atau gambar, video adalah gambar bergerak yang saling berurutan.

---

<sup>19</sup> Agus Supardi, *Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 1.2, 2014, hlm.164.

5. Animasi, animasi berguna untuk menciptakan efek gerak pada layar.

### 3. Adobe Flash

#### a. Pengertian *Adobe Flash*

*Adobe Flash* adalah software atau program perangkat lunak yang diterbitkan oleh perusahaan amerika serikat, yang bernama adobe incorporated. *Adobe Flash* menurut pranowo meruapakah salah satu software yang dapat digunakan untuk hal-hal yang berhubungan dengan multimedia. *Adobe Flash* dapat diaplikasikan dalam pembuatan animasi interaktif, animasi kartun, efek-efek animasi, game, presentasi dan lain sebagainya. *Adobe Flash* juga dapat digunakan untuk membuat gambar animasi maupun gambar vector. *Adobe Flash* dapat mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio untuk menghidupkan presentasi, animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.<sup>20</sup> Menurut john wiley & sons, inc. (2012) *Adobe*

---

<sup>20</sup> Farida Hasan Rahmaibu, Farid Ahmadi, Fitria Dwi Prasetyaningsih, *Pengembangan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash untuk meningkatkan hasil belajar PKn*, Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar, 2016, hlm.3.

*Flash* dapat digunakan untuk membuat konten interaktif, iklan digital dan pendukung web.

*Adobe Flash* merupakan aplikasi yang dapat memudahkan pendidik berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.<sup>21</sup> *Adobe Flash* menyediakan fasilitas seperti 3D effect atau transformations yang dapat digunakan untuk membuat efek-efek animasi 3 dimensi yang menarik dan tidak monoton, serta menyediakan scripting untuk menghasilkan aplikasi-aplikasi dari yang sederhana hingga yang rumit.<sup>22</sup> Bahasa scripting dalam *Adobe Flash* ini disebut actionscript. Actionscript ini juga dapat digunakan dalam pembuatan game di *Adobe Flash*.

#### **b. Fitur dan Komponen Kerja *Adobe Flash***

*Adobe Flash* mempunyai dua fitur, yaitu:

1. Object based animation

---

<sup>21</sup> Lola Afriani, Yanti Fitria, *Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi berbantuan Adobe Flash cs6 untuk pembelajaran pada masa pandemi covid-19*, Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 3.4, 2021, hlm. 2143.

<sup>22</sup> Sri Rezeki, *Pemanfaatan Adobe Flash cs6 berbasis problem based learning pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers*, Jurnal Pendidikan Tambusai 2.2, 2018, h 859.

Fitur ini memudahkan dalam membuat animasi.

## 2. Motion editor panel

Fungsi fitur ini digunakan untuk mengontrol parameter keyframe seperti rotasi, ukuran, skala, posisi, filter dan kegunaan editor keyframe lainnya.

Selain mempunyai fitur, *Adobe Flash* juga mempunyai beberapa komponen dan komponen kerja :

### 1. Komponen *Adobe Flash*

#### a. *Open a recent item*

Berguna untuk membuka kembali file yang pernah dibuka atau disimpan sebelumnya.

#### b. *Creat new*

Berguna untuk membuka lembar kerja baru dengan beberapa pilihan *script* yang tersedia.<sup>23</sup>

### 2. Komponen Kerja *Adobe Flash*

#### a. *Toolbox*

---

<sup>23</sup> Syariful Zuhri Harahap, Muhammad Sofyan Sitompul, dan Deci Irmayani, *Preancangan Animasi Game Interaktif Puzzle Hewan Untuk Anak-Anak Menggunakan Adobe Flash CS6*, *Jornal of Computer Science and Information System(JCoInS)*, 2022, hlm. 15.

Sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, pen, pensil, text, 3D rotation, dan lain-lain.

b. *Timeline*

Berguna untuk menentukan durasi animasi, jumlah layer, frame, menempatkan script dan beberapa keperluan animasi lainnya. Semua bentuk animasi yang dibuat akan diatur dan ditempatkan pada layer dalam timeline.

c. *Stage*

Lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan. Objek yang dibuat dalam lembar kerja dapat berupa objek *movie klip*, *vector*, *button*, *text*, dan lain-lain.

d. *Panel properties*

Untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat dimodifikasi dan dimaksimalkan fungsi dari tombol tersebut

e. *Efek filter*

Untuk menampilkan berbagai jenis efek filter yang dapat digunakan untuk menyempurnakan dan mempercantik tampilan objek. Filter hanya dapat digunakan pada objek text, button, dan movie klip.

f. *Motion editor*

Berguna untuk mengontrol animasi yang dibuat seperti mengatur motion, tranasformasi, pewarnaan, filter dan parameter animasi lainnya.

g. *Motion presets*

Untuk menyimpan format animasi yang sudah jadi dan siap digunakan kapan saja. Ada beberapa jenis pilihan dalam panel motion presets yaitu sprila-3D, smoke, fly-out-top dan lain-lain.<sup>24</sup>

**c. Kelebihan dan Kekurangan Adobe Flash**

Kelebihan program Aplikasi *Adobe Flash* sebagai berikut:

---

<sup>24</sup> Muhammad Miftah Romadhon dan Sutopo, *Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pemesinan Frasis Berbasis Adobe Flash CS6*, Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin 5, no. 2, hlm. 139

1. Teknologi animasi web yang paling populer sehingga banyak didukung oleh banyak pihak.
2. Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang bagus.
3. Dapat ditampilkan di berbagai media,
4. Adanya Actionscript dapat membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil ukuran file.<sup>25</sup>
5. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk.

Kekurangan program Aplikasi *Adobe Flash* sebagai berikut:

1. Komputer/laptop yang ingin memakai animasi *flash* harus menginstalnya.
2. Grafisnya kurang lengkap.
3. Bahasa pemrogramannya agak susah.
4. Pembuatan animasi 3D cukup sulit.
5. Belum ada template di dalamnya.

#### **4. Materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

##### **a. Pengertian budaya**

---

<sup>25</sup> Arip Febrianto, *Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Untuk Mempelajari Ilmu Tajwid*, Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika. Vol.2. No. 1, 2019.

Budaya atau kebudayaan berasal dari Bahasa sansekerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) yang jenodiartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia.<sup>26</sup> Budaya didefinisikan sebagai cara hidup orang yang dipindahkan dari generasi ke generasi berikutnya melalui berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling cocok dengan lingkungannya.

Budaya adalah suatu konsep untuk membangkitkan minat yang berkaitan dengan cara hidup manusia, belajar berpikir, mempercayai, merasa, dan mengusahakan apa yang patut menurut budayanya.<sup>27</sup> Dalam arti kata budaya adalah tingkah laku dan gejala sosial yang menggambarkan identitas ciri, dan citra suatu masyarakat. Adapun wujud budaya seperti gagasan atau ide contohnya kepercayaan. Tindakan budaya contohnya upacara

---

<sup>26</sup> Abdul Wahab Syakhrani dan M. Luthfi Kami, *Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal*. Cross-Border Vo. 5 No.1, 2022, hlm. 782.

<sup>27</sup> Abdul Wahab Syakhrani dan M. Luthfi Kami, *Budaya dan Kebudayaan.....*,hlm. 784.

adat dan seni pertunjukan, dan benda budaya contohnya alat music tradisional dan pakaian adat.

**b. Keragaman sosial yang ada di Indonesia**

Bentuk keragaman sosial yang ada di Indonesia ada banyak, antara lain:

1. Keragaman Suku Bangsa

Suku bangsa adalah golongan yang dibedakan dari golongan sosial lainnya karena memiliki ciri paling mendasar dan umum yang berkaitan dengan asal-usul dan tempat asal dan kebudayaanya. Ada berbagai suku yang menempati tiap-tiap pulau yang hidup saling toleransi dan rukun.

Suku-suku yang ada di Pulau Sumatera yaitu suku Aceh, Batak, Minang, Melayu. Suku-suku yang ada di Pulau Kalimantan yaitu suku Kutai, Banjar, Berau, Bajau, Oasee, Benua. Suku-suku yang ada di Pulau Sulawesi yaitu Suku Makassar, Bugis, Mandar, Toraja, Bentong. Suku-suku yang ada di Kepulauan Maluku yaitu suku Maba, Mangole, Manipa, Sawai, Wayoli. Suku-suku yang ada di Pulau Jawa yaitu suku Betawi, Jawa, sunda, Tengger, Baduy. Suku-suku yang ada di Pulau Bali dan

Nusa Tenggara yaitu suku Riuang, Sikka, Solor, Sawu, Sumba. Dan yang terakhir suku-suku yang ada di Pulau Papua yaitu suku Amungme, Arfak, Asmat, Bauzi, Dani, Kombay.

Berdasarkan hasil sensus penduduk yang dilakukan Badan Pusat Statistik (BPS) pada 2020, jumlah suku bangsa dan sub suku bangsa di Indonesia mencapai 1.340. 10 suku yang memiliki populasi terbanyak di Indonesia adalah suku Jawa, suku Sunda, suku Batak, suku Madura, suku Betawi, suku Minangkabau, suku Bugis, suku Melayu, suku Banjar, dan suku Bali.

## 2. Keragaman Agama (Kepercayaan)

Di Indonesia terdapat enam agama yang diakui oleh Negara yaitu agama Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha dan Konghuchu. Setiap agama mempunyai hari raya masing-masing seperti hari raya idul fitri untuk agama Islam, hari natal untuk agama Kristen, hari paskah untuk agama Katolik, hari raya nyepi untuk agama Hindu, hari raya waisak untuk agama

Budha dan hari raya cpgome untuk agama Konghuchu.

### 3. Keragaman Mata Pencaharian (Profesi)

Ada berbagai profesi atau mata pencaharian yang ada di Indonesia, anatar lain: Bidang pertanian, bidang peternakan, bidang perkebunan, bidang pertambangan, bidang perdagangan, bidang jasa, bidang perindustrian dan bidang kehutanan. Mata pencaharian penduduk dipengaruhi oleh kondisi geografis di setiap wilayah. Mata pencaharian di dataran tinggi yaitu petani dan peternak, mata pencaharian di wilayah pantai yaitu nelayan dan pedagang, sedangkan mata pencaharian di wilayah perkotaan yaitu karyawan dan pegawai.

### c. **Keragaman budaya yang ada di Indonesia**

Kekayaan budaya Indonesia karena berbagai suku bangsa yang ada. Kekayaan itu beragam bentuknya. Berikut bentuk keragaman budaya yang ada di Indonesia:

#### 1. Keragaman Bahasa daerah

Setiap suku bangsa akan berkomunikasi dengan daerahnya masing masing, suku bangsa

di Indonesia memiliki suku bangsa yang beragaman. Contoh keragaman kata akibat keragaman Bahasa daerah yaitu kata saya dalam Bahasa Jawa aku, dalam Bahasa Sunda abdi, dalam Bahasa Batak ahu, dan dalam Bahasa Papua sa. Kemudian kata rumah dalam Bahasa Jawa omah, dalam Bahasa Sunda imah, dalam Bahasa Batak bagas, dan dalam Bahasa Papua ruma. Keberagaman Bahasa daerah tidak menjadi masalah karena Indonesia memiliki Bahasa persatuan yaitu Bahasa Indonesia.

## 2. Keragaman adat istiadat

Adat istiadat adalah aturan yang sudah biasa dilakukan sejak dulu hingga sekarang atau kumpulan kaidah sosial yang telah lama ada kemudian menjadi kebiasaan dalam masyarakat. Contoh adat istiadat yang ada di Indonesia upacara Rambu Solo dari Sulawesi Selatan yaitu upacara pemakaman adat masyarakat Toraja, upacara Tedhak Siten dari Jawa Tengah yaitu upacara adat bagi bayi yang mulai belajar jalan, Kemudian ada tradisi Fahombo(lompat batu) dari Sumatera Utara

yaitu tradisi menentukan kedewasaan bagi anak laki-laki.

### 3. Keragaman rumah adat

Setiap suku bangsa mempunyai bentuk rumah sebagai tempat tinggalnya yang berbeda-beda. Bentuk bangunan setiap suku bangsa disesuaikan dengan kondisi alam. Contoh beberapa rumah adat dan asal daerahnya: Rumah adat krong bade aceh dari Aceh, Rumah adat gadang dari Sumatera barat, Rumah adat nuwo sesat dari lampung, Rumah adat kebaya dari Jakarta, Rumah adat joglo dari DIY dan Jateng, Rumah adat betang dari Kalimantan tengah, Rumah adat gapura candi bentar dari Bali, Rumah adat tongkonan dari Sulawesi selatan, Rumah adat banjar Kalimantan selatan

### 4. Keragaman pakaian adat

Pakaian adat tradisional Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki Negara Indonesia. Pakaian adat memiliki ciri khas dalam proses pembuatan ataupun cara mengenakannya. Contoh nama pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia: Ulos dari Sumatera Utara, Aesan gede dari

Sumatera Selatan, Bodo dari Sulawesi Selatan, Pesa'an dari Jawa Timur, Baju Cele dari Maluku, Krsatriyan ageng dari DIY.

5. Keragaman tarian daerah

Kesenian daerah di wilayah Indonesia sangat beragam. Setiap suku bangsa memiliki kesenian khas terdiri atas tari-tarian dan lagu daerah. Contoh nama tari dari berbagai daerah di Indonesia: Tari tor-tor dari Sumatera Utara, Seudati dari Aceh, Sekapur sirih dari Jambi, Merak dari Banten, Yaping dari Jakarta, Gambyong dari Jawa Tengah, Bedhaya ambar ketawang dari DIY, Remo dari Jawa Timur, Baksa kembang dari Kalimantan Selatan, Maengket dari Sulawesi Utara, Pakarena dari Sulawesi Selatan, Cakalele dari Maluku.

6. Keragaman alat musik

Alat musik adalah alat yang digunakan untuk menghasilkan bunyi dan menjadi pengiring sebuah lagu, tarian atau berbagai kegiatan lainnya. Musik tradisional memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai saran upacara, hiburan, dan juga pengiring tarian. Contoh keragaman alat musik dari berbagai daerah di

Indonesia yaitu gamelan dari Jawa Tengah, Calung dari Jawa Barat, Sasando dari Busa Tenggara Timur, Sampe dari Kalimantan Timur, dan tifa dari Papua.

7. Permainan anak tradisional

Contoh dari permainan anak tradisional adalah Dingklik oglak aglik dari Jawa Tengah dan Prepet jengkol dari Jawa Barat. Permainan ini sebenarnya sama, permainan ini dilakukan secara berkelompok 3-5 orang. Mengajarkan tentang kepemimpinan, ketahanan kelompok dan kekompakan.

**d. Cara menghargai keragaman budaya dan sosial yang ada di Indonesia**

Cara menghargai keragaman budaya

1. Mau mempelajari budaya daerah sendiri.
2. Menggunakan Bahasa daerah sebagai Bahasa sehari-hari, dan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan.
3. Menganggap semua budaya Indonesia sama baiknya.
4. Mengedepankan toleransi.

Cara menghargai keragaman sosial

1. Tidak mencela mata pencaharian/pekerjaan orang lain.
2. Menghormati waktu dan aktivitas kerja dari orang lain.
3. Memilih dan menggunakan produk-produk lokal memajukan usaha dalam negeri.
4. Mengonsumsi buah dan makanan produk dalam negeri.

## **B. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Penelitian Muh. Yazid, Sofia Malinda Herma, Muh. Husni, Muh. Sururuddin (2021) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Adobe Flash CS6* Pada Kelas IV MI NW Sukamulia. Hasil dari penelitian ini bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS6* Pada Kelas IV MI NW Sukamulia memiliki skro rata-rata 60 dengan kategori “sangat baik” sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Muh Yazid dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash CS6 Pada Kelas IV MI NW Sukamulia*, Journal Focus Action Of Research Mathematic (Factor M) 3.2, 2021.

Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Muh. Yazid, Sofia Malinda Herma, Muh. Husni, Muh. Sururuddin. Persamaannya adalah produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash*. Sedangkan perbedaannya adalah materi yang dikembangkan dalam penelitian, selain itu tempat dan waktu yang digunakan berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Penelitian Lenni Khotimah Harahap dan Anggi Desviana Siregar (2020) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kesetimbangan kimia. Hasil dari penelitian ini pada pokok bahasan mendapat nilai rata-rata 4,5 dengan kriteria sangat layak, hasil belajar peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan meningkat dari 79,67 menjadi 87,17, motivasi belajar peserta didik meningkat dengan media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 94,7% yang sebelumnya sebesar 88,5% dan terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar sebesar

18,6%. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>29</sup>

Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Lenni Khotimah Harahap dan Anggi Desviana Siregar. Persamaannya adalah produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash*. Sedangkan perbedaannya adalah materi yang dikembangkan dalam penelitian, selain itu tempat dan waktu yang digunakan berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Penelitian Dian Oktafiani, Lukman Nulhakim, Trian Pamungkas Alamsyah (2020) tentang Pengembangan Median Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* Pada Kelas IV. Hasil dari penelitian ini bahwa perolehan nilai rata-rata validasi tim ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa dengan kriteria interpestasi “sangat layak”. Produk akhir yang diuji coba pada peserta didik mendapat perolehan nilai kriteria

---

<sup>29</sup> Lenni Khotimah Harahap, Anggi Desviana Siregar, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kesetimbangan kimia*, JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains) 10.1, 2020.

interpretasi “sangat baik” sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>30</sup>

Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Dian Oktafiani, Lukman Nulhakim, Trian Pamungkas Alamsyah. Persamaannya adalah produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash*. Sedangkan perbedaannya adalah materi yang dikembangkan dalam penelitian, selain itu tempat dan waktu yang digunakan berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Penelitian Anis Mahmudah (2019) tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. Hasil dari penelitian ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media masuk ke dalam kategori sangat layak dengan nilai 4,48, hasil validasi dari ahli materi masuk ke dalam kategori sangat layak dengan nilai 4,5, hasil validasi dari praktisi

---

<sup>30</sup> Dian Oktafiani, Lukman Nulhakim, Trian Pamungkas Alamsyah, *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV*, Mimbar PGSD Undiksha 8.3, 2020.

pembelajaran(guru) masuk ke dalam kategori sangat layak dengan nilai 4,60 dan hasil pada uji coba kelompok kecil menunjukkan kategori sangat layak dengan nilai 4,45 dan penilaian pada uji coba lapangan masuk ke dalam kategori sangat layak dengan nilai 4,25.<sup>31</sup>

Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian oleh Anis Mahmudah. Persamaannya adalah produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif. Sedangkan perbedaannya adalah pengembangannya menggunakan software *Lectora Inspire*, materi yang dikembangkan dalam penelitian, selain itu tempat dan waktu yang digunakan berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Penelitian Anton Tri Hastanto, Nur Kholifah (2022) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Organ Gerak Manusia Berbasis Adobe Flash Cs3 Kelas V SD/MI. Hasil dari penelitian ini memperoleh skor rata-rata dari ahli materi 95,45%, ahli media 95,55%, guru 83%, respon peserta didik kelas kecil 84,77% dan respon

---

<sup>31</sup> Anis Mahmudah, Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia 17.1, 2019.

peserta didik besar 93% dengan diukur menggunakan skala kelayakan mendapatkan kriteria sangat layak.<sup>32</sup>

Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Anton Tri Hasnoto, Nur Kholifah. Persamaannya adalah produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash*. Sedangkan perbedaannya adalah materi yang dikembangkan dalam penelitian, selain itu tempat dan waktu yang digunakan berbeda dengan penelitian sebelumnya.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir dalam pengembangan media pembelajaran ini berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan dalam latar belakang. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Pada abad 21 ini pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi agar terjadi suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sumber belajar yang digunakan hanya mengandalkan buku tema, buku paket. Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami apabila

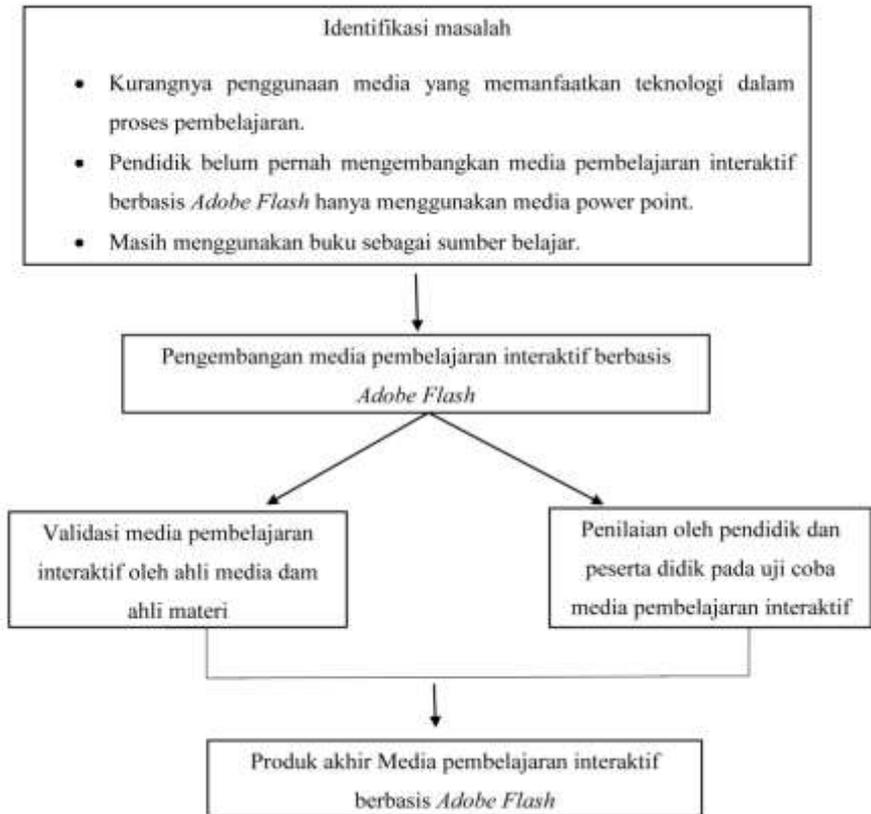
---

<sup>32</sup> Anton Tri Hasnoto dan Nur Kholifah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Organ Gerak Manusia Berbasis Adobe Flash Cs3 Kelas V SD/MI*, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar 9.1, 2022.

dituangkan ke media pembelajaran. Dalam realitas pemanfaatan media masih kurang, hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan teknologi yang ada.

Dari permasalahan yang disebutkan, peneliti memberi solusi dengan mengembangkan produk berupa media pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini berisi materi, gambar, dan evaluasi. Dengan adanya media ini diharapkan dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*.

Berikut kerangka berpikir dalam penelitian ini



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk. Mengembangkan produk disini dalam artian luas dapat berupa memperbarui produk yang telah ada atau menciptakan produk baru.<sup>1</sup>

Model ADDIE merupakan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Dick and Carry (1996) menggunakan istilah ADDIE yang terdapat 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.<sup>2</sup> Model ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien dan prosesnya bersifat interaktif.<sup>3</sup> Tujuan utama model pengembangan ini

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019, hlm. 395

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian.....*, hlm. 394.

<sup>3</sup> Fitria Hidayat, dan Nizar Muhammad, *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam*

digunakan yaitu untuk mendesain dan mengembangkan suatu produk atau untuk merancang sistem pembelajaran yang efektif dan efisien.<sup>4</sup> Model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk, seperti strategi pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Menurut Prima (2020), langkah-langkah pengembangan ADDIE dikelompokkan menjadi lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Langkah-langkah tahap pengembangan sebagai berikut

### 1. Tahap *Analysis* (analisis)

Dalam tahap ini, kegiatan intinya adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru. Tahap ini merupakan tahap awal sebelum pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*. Ada beberapa hal yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

---

*Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jurnal inovasi Pendidikan Agama Islam, 2021, 1.1:28-37

<sup>4</sup> Endang Mulyatiningsih, *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*, Yogyakarta: UNY Press, 2011, hlm.184.

- 1) Analisis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran di MI Nurul Islam Ngaliyan.
  - 2) Menganalisis dukungan sekolah dan sumber daya yang tersedia
  - 3) Menganalisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang cocok agar peserta didik ikut berperan aktif dan dapat meningkatkan minat belajar, dan analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi.
2. Tahap *Design* (desain)

Tahap desain meliputi beberapa kegiatan perancangan. Tahap perancangan adalah tahap menulis ide pengembangan produk. Pada tahap desain dilakukan rancangan materi, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, desain, dan instrument-instrumen yang akan digunakan dalam tahap pengembangan. Pada tahap perancangan materi disesuaikan dengan analisis dalam penyajian materi. Desain dilakukan setelah perencanaan materi selesai sehingga bentuk desain yang akan dibuat akan sesuai dengan materi keragaman sosial budaya masyarakat setelah itu membuat instrument yang akan digunakan untuk validasi dan angket untuk uji coba lapangan. Pembuatan instrument validasi dilihat dari

segi materi dan segi desain untuk penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Pengembangan dalam tahap ini berisi kegiatan realisasi rancangan desain. Pada tahap pengembangan media pembelajaran ini dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Peneliti akan membuat media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dengan memasukkan rancangan yang sudah dirancang.
- 2) Setelah media pembelajaran sudah dibuat, maka selanjutnya pelaksanaan validasi terhadap media yang telah dikembangkan kepada validator untuk mengetahui tingkat kelayakan. Validator memberikan penilaian, komentar, dan saran yang digunakan sebagai acuan revisi untuk memperbaiki agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi layak untuk digunakan baik dari segi materi maupun tampilannya.

4. Tahap *Implementation* (implementasi)

Tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan media pembelajran yang telah

dikembangkan dalam situasi nyata dikelas.<sup>5</sup> Pada tahap ini menjalankan media pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya untuk mengetahui produk sudah siap digunakan. Implementasi dilakukan secara terbatas di tempat penelitian yang dipilih. Pada tahap ini peneliti menguji cobakan produk yang dikembangkan dan menyebarkan angket respon. Tujuan dalam tahap implementasi adalah untuk membimbing peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran dan pemecahan masalah untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran.

5. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi adalah langkah terakhir dalam model pengembangan ADDIE ini. Evaluasi adalah proses penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan analisis kualitas kelayakan dan kepraktisan media hasil yang telah dikembangkan yang dilihat dari aspek kemudahan penggunaan media, tampilan media dan baik tidaknya penggunaan media dalam proses pembelajaran.

---

<sup>5</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*, Halaqa: Islamic Education Journal, 2019, 3.1: 35-42.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah orang, tempat, atau benda yang diamati dalam rangka pembumbuhan sasaran. Adapun subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V A MI Nurul Islam Ngaliyan berjumlah 24 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Penelitian ini dilakukan selama satu minggu dari tanggal 14 Agustus sampai dengan 21 Agustus 2023 pada semester ganjil.

### **D. Teknik Pengambilan Data**

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini berupa observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.

#### 1. Teknik Observasi

Teknik observasi merupakan salah satu cara pengumpulan informasi mengenai obyek atau peristiwa yang bersifat kasat mata.<sup>6</sup> Teknik ini dilaksanakan pada awal penelitian yang bertujuan untuk menemukan rumusan masalah mengenai kebutuhan media yang akan dikembangkan.

#### 2. Teknik Wawancara

---

<sup>6</sup> Ida Bagus Gde Pujaastawa, *Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi*, Universitas Udayana 4, 2016, hlm.8.

Teknik wawancara merupakan cara mendapatkan informasi secara langsung atau tak langsung kepada responden. Wawancara salah satu bagian yang terpenting dari setiap survey.<sup>7</sup> Model wawancara yang digunakan yaitu wawancara langsung atau tatap muka dengan responden. Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dari pendidik kelas V. Hasil dari wawancara digunakan untuk latar belakang masalah tentang proses kegiatan belajar mengajar, dan media yang digunakan.

### 3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah terlaksana. Dokumentasi bisa berupa foto, dokumen tertulis, laporan, rekaman atau karya. Teknik dokumentasi dilaksanakan pada proses awal pengembangan media berupa catatan penelitian, angket, desain dan uji coba produk ke peserta didik dalam bentuk foto atau video.

### 4. Teknik Angket

---

<sup>7</sup> Herdayati, Syahril, *Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian*, ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas. Vol. 7 No. 1, Januari–Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta 53.9 ,2019, hlm. 4.

Teknik angket merupakan cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket dapat diartikan sebagai cara pengumpulan data dengan mengirim kuesioner yang berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan maupun pernyataan yang ditujukan kepada seseorang yang menjadi obyek dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket berupa pernyataan. Instrument angket bertujuan untuk penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi, dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil data dari angket kelayakan media menggunakan skala likert dan skala skor tanggapan.

a. Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli bidang media pembelajaran. Angket validasi media meliputi beberapa aspek penilaian yaitu aspek desain media, aspek penyajian, dan aspek rekayasa perangkat lunak. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk yang telah dikembangkan. Angket validasi ini terdiri dari 25 butir pernyataan.

b. Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi digunakan untuk memperoleh data berupa kelayakan produk yang

ditinjau dari aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan evaluasi pembelajaran. Isi dari angket yang diberikan kepada ahli materi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digunakan untuk merevisi proses pengembangan media. Angket validasi ini terdiri dari 25 butir pernyataan.

c. Angket Tanggapan Pendidik

Angket untuk pendidik ini digunakan untuk mengetahui respon terhadap media yang telah dikembangkan. Isi dari angket tanggapan pendidik meliputi desain media, materi, dan evaluasi pembelajaran. Angket tanggapan pendidik ini terdiri dari 18 butir pernyataan.

d. Angket Tanggapan Peserta Didik

Angket untuk peserta didik diisi ketika melakukan uji coba lapangan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media. Isi dari angket tanggapan peserta didik meliputi desain media dan materi dan motivasi belajar peserta didik. Angket tanggapan peserta didik ini terdiri dari 9 butir pernyataan.

## **E. Teknik Analisis Data**

Data yang didapatkan dari ahli dan responden kemudian dilakukan perhitungan untuk menjawab rumusam masalah

pada penelitian. Ada dua analisis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Berikut penjelasan data yang akan digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

#### 1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif adalah informasi yang berbentuk deskriptif dan tidak bisa diukur dengan angka. Teknik analisis data yang digunakan dalam analisis data kualitatif bersifat analisis deskriptif. Data kualitatif yang akan digunakan yaitu hasil dari observasi, wawancara, saran dan masukan serta tanggapan validator ahli media, validator ahli materi, tanggapan pendidik, dan peserta didik. Secara deskriptif, data-data yang dianalisis digunakan untuk perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*.

#### 2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah sekumpulan data informasi yang bisa diukur, dihitung, dan dibandingkan pada skala numerik. Teknik analisis data kuantitatif bersifat deskriptif presentase hasil penelitian. Data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi media, validasi materi, penilaian pendidik, dan penilaian peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh

diubah menjadi presentase untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan rumus.

Langkah-langkah analisis data kelayakan media yang dikembangkan sebagai berikut:

- 1) Mengubah data yang semula kualitatif menjadi kuantitatif, dengan menerapkan tabel penilaian seperti di bawah ini.

Tabel 3.1 skor penilaian likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik (A)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang Baik (D)	2
Sangat Kurang Baik (E)	1

Sumber: (Sugiyono, 2015)<sup>8</sup>

- 2) Menghitung dengan rumus

$$\text{Presentase} : \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skot maksimun}} \times 100$$

Sumber: (Arikunto, 2009)<sup>9</sup>

- 3) Meninterpretasikan secara kualitatif nilai keseluruhan dalam bentuk presentase. Hasil yang

---

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2015, hlm. 93.

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT Reinka Cipta, 2009, hlm.35.

diperoleh bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2 kriteria kelayakan media

<b>Kriteria Kelayakan</b>	<b>Klasifikasi</b>
100% - 81%	Sangat Layak
80% - 61%	Layak
60% - 41%	Cukup Layak
40% - 21%	Tidak Layak
20% - 0%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Arikunto, 2009)<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian.....*, hlm.35.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

Pengembangan produk awal ini dimulai pada tahap *analysis* dan *design*. Pada tahap pertama yaitu analisis dilakukan dengan wawancara dan studi pendahuluan. Wawancara dilakukan dengan pendidik yaitu wali kelas V A untuk mengetahui proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran. Studi pendahuluan bertujuan untuk mengidentifikasi bahan dan menganalisis kebutuhan sebagai landasan dalam proses pembuatan produk. Dalam penelitian dan pengembangan ini materi yang dipilih adalah keragaman sosial budaya Indonesia. Berikut hasil analisis terkait proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan:

1. Pembelajaran di MI Nurul Islam Ngaliyan menggunakan bahan ajar modul, buku cetak, Lembar Kerja Siswa, dan kliping.
2. Media pembelajaran berbasis multimedia yang digunakan yaitu power point, power point digunakan hanya sesekali karena keterbatasan sarana prasarana.

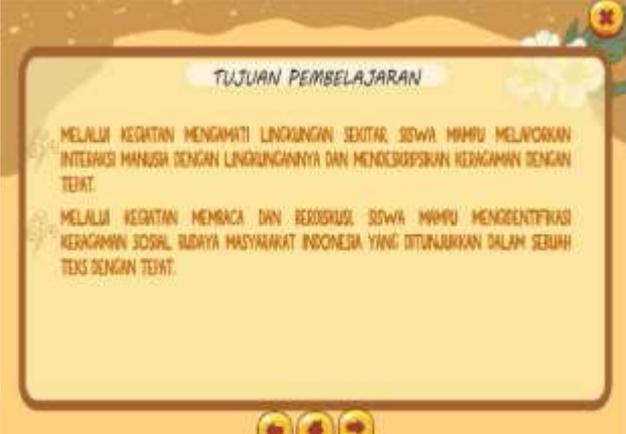
3. Pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran PKn materi keragaman sosial budaya Indonesia kelas V di MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024. Pada tahap kedua yaitu desain. Tujuan dari tahap desain adalah untuk merancang media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*. Desain diawali dengan merancang materi, kemudian merancang desain media interaktif berbasis *Adobe Flash* yang berisi komponen-komponen yang mendukung didalamnya seperti gambar-gambar dan animasi. Media pembelajaran ini terdiri dari halaman cover, petunjuk penggunaan, menu, KI/KD, tujuan pembelajaran, materi, kuis, rangkuman, dan sumber referensi. Setelah semua yang telah disiapkan siap, peneliti mulai mendesain media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software Adobe Flash* yang sudah didownload dan diinstal di laptop. Hasil pengembangan produk awal dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Pengembangan Produk Awal

No.	Tampilan	Hasil Rancangan
1	Cover	 <p>The cover displays the title 'Keragaman Sosial Budaya Masyarakat' (Social and Cultural Diversity of the Community) for Class 5 SD/MI. It includes a 'MULAI' (Start) button and illustrations of people in various traditional Indonesian costumes.</p>
2	Halaman Menu	 <p>The menu page lists several interactive options: 'Petunjuk Penggunaan' (User Guide), 'Ki/Kd' (Knowledge and Skills), 'Tujuan Pembelajaran' (Learning Objectives), 'Materi' (Material), 'Kuis' (Quiz), and 'Bangkuman' (Summary). Each option is accompanied by a small icon.</p>

No.	Tampilan	Hasil Rancangan
3	Halaman Petunjuk Penggunaan	
4	Halaman Kompetensi Inti	

No.	Tampilan	Hasil Rancangan
5	Halaman Kompetensi Dasar	 <p><b>KOMPETENS DASAR</b></p> <p>1.1 MENYUKURI KERAGAMAN SOSIAL MASYARAKAT SEBAGAI ANGGARAN TUJUAN YANG HARUS ADA DALAM KONTEKS BINEKA TUNGGAL IBA  1.1.1 KESRAF TOLJIAN DALAM KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT DALAM KONTEKS BINEKA TUNGGAL IBA  1.1.2 MENELAWI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT  1.1.3 MENYELINGKARAKAN KEGIATAN YANG MENDUKUNG KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT</p> <p>INDIKATOR PENCAHAIAN KOMPETENS</p> <p>1.1.1 MENGIKUTI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA DI LINGKUNGAN SEKITAR  1.1.2 MENSAURKAN ISI INFORMASI YANG DITUKULAH DARI BERBAGAI SUMBER TERHAT KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT</p>
6	Halaman Tujuan Pembelajaran	 <p><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <p>MELALUI KEGIATAN MENGAMATI LINGKUNGAN SEKITAR, SISWA BAHU MELAKUKAN INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGANNYA DAN MENDESKRIPSIKAN KERAGAMAN DENGAN TEJAT.</p> <p>MELALUI KEGIATAN MEMBACA DAN BERDISKUSI, SISWA BAHU MENIDENTIFIKASI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT INDONESIA YANG DITUNJURKAN DALAM SEBUAH TEKS DENGAN TEJAT.</p>

No.	Tampilan	Hasil Rancangan
7	Halaman Pemilihan Materi	 <p>The screenshot shows a digital menu titled "MATERI" on a light brown background with a white flower in the top right corner. There are three vertical rectangular frames, each containing an illustration and a label below it. The first frame shows two people in traditional Indonesian clothing (one in a blue shirt and yellow pants, the other in a yellow shirt and red pants) with a dog, labeled "Keragaman Sosial". The second frame shows a person in a green crown and traditional attire next to a traditional house, labeled "Keragaman Budaya". The third frame shows a group of four people in various traditional Indonesian outfits, labeled "Cara Menghargai Keragaman". At the bottom of the menu are three circular navigation buttons: a left arrow, a home icon, and a right arrow.</p>
8	Halaman Pengertian Keragaman	 <p>The screenshot shows a digital page titled "Pengertian Keragaman" on a light brown background with a white flower in the top right corner. The page contains text and illustrations. At the top, there are two traditional Indonesian houses. Below them is a row of seven diverse people. At the bottom, there are three people in traditional Indonesian attire. The text explains that diversity is a natural condition in society and that Indonesia is a diverse country with many ethnic groups. It also mentions that diversity is a source of strength and that we should respect and appreciate it.</p> <p><b>Pengertian Keragaman</b></p> <p>KEBAGAIAN ADALAH SIKUTU KONDISI DALAM MASYARAKAT YANG TERDAPAT BANYAK PERBEDAAN DALAM BEBERAPA BIDANG.</p> <p>INDONESIA ADALAH NEGARA YANG SIFAT BANYAK KEBAGAIAN SOSIAL DAN BUDAYA OLEH KARENA ITU INDONESIA MENYUKAI SERTAKAN SEBAGAI NEGARA MAJELAH ATAU BANGSA YANG PLURAL.</p> <p>PERBEDAAN DAN KEANEKARAGAIAN YANG ADA Justru MENJADI SEBUAH KEKAYAAN YANG ADA BUKANNYA MEMERSEKATA SIFAT BUDAYA BANGSA INDONESIA DAN LEBIH MEMERSEKATAI KESATUAN DAN KESATUAN BANGSA.</p>

No.	Tampilan	Hasil Rancangan
9	Halaman Keragaman Suku	 <p><b>Keragaman Sosial Di Indonesia</b></p> <p>1. KERAGAMAN SUKU</p> <p>SUKU BANGSA ADALAH GOLONGAN YANG DIBEDAKAN DARI GOLONGAN SOSIAL LAINNYA KARENA MEMILI Ciri PALING MENEGANI DAN UMUM YANG BERKAITAN DENGAN ASAL-USUL DAN TEMPAT ASAL DAN KEBUDAYAANNYA. SETIAP PULAU DI INDONESIA MEMILI SUKU BERGASAWAN HASIL, SENGGU PENDEK YANG DELAURAN MAMN PUSAT STATISTIK BPS PADA 2020. JUMLAH SUKU BANGSA DAN SIB SUKU BANGSA DI INDONESIA MENCAWAI 1340. 10 SUKU YANG MEMILI POPULAS TERBANYAK DI INDONESIA ADALAH SUKU JAWA, SUKU SUNDA, SUKU BATAK, SUKU MADURA, SUKU BETAWA, SUKU MINANGKABAU, SUKU BUGIS, SUKU MELAYU, SUKU BANGSA DAN SUKU BALI.</p>
10	Halaman Keragaman Agama	 <p>2. KERAGAMAN AGAMA</p> <p>DI INDONESIA TERDAPAT ENAM AGAMA YANG DIWAJI OLEH NEGARA UNTU</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ISLAM</li> <li>2. KRISTEN</li> <li>3. KATOLIK</li> <li>4. HINDU</li> <li>5. BUDDHA</li> <li>6. KONGHUCU</li> </ol> <p>SETIAP AGAMA MEMILAIYATI HARI BERSI MINGGU-MINGGU BERKATI HARI BERSI BUL, FITI UNTUK AGAMA ISLAM, HARI NATAL UNTUK AGAMA KRISTEN, HARI INDRU UNTUK AGAMA KATOLIK, HARI BERSI MOGI UNTUK AGAMA HINDU, HARI BERSI WISAKI UNTUK AGAMA BUDDHA DAN HARI BERSI CONYONE UNTUK AGAMA KONGHUCU.</p>



No.	Tampilan	Hasil Rancangan
13	Halaman Keragaman Adat Istiadat	 <p><b>2. KERAGAMAN ADAT ISTIADAT</b></p> <p>ADAT ISTIADAT ADALAH ATURAN YANG SUDAH BERSAMA SAMA SEJAK DULU HINGGA SEKARANG ATAU BUDAYABENARAH SOSIAL YANG TELAH LAMA ADA KEHIDUPAN MENJADI KEBAHASAAN DALAM MASYARAKAT.</p> <p>URCARA RAMBU SOLO DARI SULAWESI SELATAN YAITU URCARA KEMAHAMAN ADAT MASYARAKAT TORAJA</p> <p>URCARA TEDHAK SITEN DARI JAWA TENGAH YAITU URCARA ADAT BARI BARI YANG MULA MELAJI JALAN</p> <p>TRADISI FADOHO LOMIAT BATU DARI SUMATERA UTARA YAITU TRADISI MENENTURKAN KEDWISAN BAK ANAK LAIN-LAIN</p>
14	Halaman Keragaman Rumah Adat	 <p><b>3. KERAGAMAN RUMAH ADAT</b></p> <p>SETIAP SUDU BANGSA MEMUNYAI BENTUK RUMAH SEBAGAI TANDA BUDAYANYA YANG BERBEDA-BEDA BENTUK BANGUNAN SETIAP SUDU BANGSA DISEMBUNYI DENGAN KONDISI ALAM. CONTOH BERSAMA RUMAH ADAT DAN ASAL DAERAHNYA</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. RUMAH ADAT KEBAYA DARI JAKARTA.</li> <li>2. RUMAH ADAT HONAI DARI PAPIA.</li> <li>3. RUMAH ADAT KRONG BAKI ACEH DARI ACEH.</li> <li>4. RUMAH ADAT GADANG DARI SUMATERA BARAT.</li> <li>5. RUMAH ADAT JOGLO DARI JAWA TENGAH.</li> <li>6. RUMAH LIMAS DARI SUMATERA SELATAN.</li> </ol>

No.	Tampilan	Hasil Rancangan
15	Halaman Keragaman Pakaian Adat	<p>4. KERAGAMAN PAKAIAN ADAT</p> <p>PAKAIAN ADAT TRADISIONAL INDONESIA MEMERUPAKAN SALAH SATU KEARIFAN BUDAYA YANG BERSALU NEGARA INDONESIA. PAKAIAN ADAT MEMILIKI Ciri YANG SALING BERBEDA TERKAITAN DENGAN DAERAH MENDUNYUNDIRA.</p> <p>CONTOH NAMA PAKAIAN ADAT DAN DAERAH ASAL DI INDONESIA:</p> <p>BAJU BODO SAMBUTAN UTAMA SAMBUTAN SELATAN    BESKAP BESKAP SULAWESI SELATAN    BAJU CELE PALURU    KORPRI JAWA TIMUR    KEBAYA JAWA TENGAH</p>
16	Halaman Keragaman Tarian Adat	<p>5. KERAGAMAN TARIAN ADAT</p> <p>KEBANYAKAN DAERAH DI WILAYAH INDONESIA SANGAT BERAGAM. SETAP SUDU DAERAH MEMILIKI KESEMPAN KHAS TERDIRI ATAS TARI-TARIAN DAN LAGU DAERAH.</p> <p>CONTOH NAMA TARI DAN DAERAH ASAL DI INDONESIA:</p> <p>TARI GONG SUNDHA DRYAWI KALIMANTAN TIMUR    TARI PIRING SUNDHA MANGGARU SAMBUTAN BARAT    TARI MERAK SUNDHA JAWA BARAT    TARI KIPAS SUNDHA SULAWESI SELATAN    TARI SAMUDRA SUNDHA JAWA TENGAH    TARI JARANAN SUNDHA JAWA TIMUR</p>

No.	Tampilan	Hasil Rancangan
17	Halaman Keragaman Alat Musik	 <p>6. KERAGAMAN ALAT MUSIK</p> <p>ALAT MUSIK ADALAH ALAT YANG BERFUNGSI UNTUK MENGHASILKAN BUNYI DAN MENARIK RENDENG DAN SESUAI LAJU TARIAN ATAU KEBERAKAAN KEKATON LAINNYA. MUSIK TRADISIONAL MEMILI BERBAGAI FUNGSI YAKNI SEBAGI SINYAL UNGGARA, HIBURAN DAN JUGA RENDENG TARIAN. CONTOH NAMA TARI DAN BERBAGI DAERAH DI INDONESIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>GAMELAN DARI JAWA TENGAH</li> <li>CALUNG DARI JAWA BARAT</li> <li>SASANDO DARI NUSA TENGGARA TIMUR</li> <li>SAPE DARI KALIMANTAN TIMUR</li> <li>TIFA DARI IRIWA</li> </ul>
18	Halaman Keragaman Permainan Anak Tradisional	 <p>7. KERAGAMAN PERMAINAN ANAK TRADISIONAL</p> <p>CONTOH DARI PERMAINAN ANAK TRADISIONAL, ADALAH SINGKEL DOLAK ALIR DARI JAWA TENGAH DAN HEDJET JENGKOL DARI JAWA BARAT. PERMAINAN INI BERKAMPUS SAMA, PERMAINAN INI BERJANGKAR BEKERA BERSILOKOPOR 3-5 ORANG MENGAJUKAN TENTANG KEJERMINAN, KETIMARAN, KELOMPOK DAN BERKAMPUS.</p> <p>SELAIN PERMAINAN SINGKEL DOLAK ALIR, ADA JUGA PERMAINAN SINGKEL PERMAINAN LAGI. PERMAINAN INI BERKAMPUS PERMAINAN KETIMARAN DAN PERMAINAN SALAM PERMAINAN INI MENAJARIN ANAK-ANAK BERKAMPUS ORANGNYA MENJAGA KONSENTRAS DAN KESEHATAN TUBUH MELAKA.</p> <p>ayo sebutkan permainan anak tradisional yang lain yang kamu ketahui!</p>

No.	Tampilan	Hasil Rancangan
19	Halaman Cara Menghargai Keragaman Sosial	<p>The infographic is titled "CARA MENGHARGAI KERAGAMAN SOSIAL" (How to Respect Social Diversity). It features a central white box with the title, surrounded by four green leaf-shaped callouts containing text. The background is a light orange color with decorative elements like white flowers and a map of Indonesia. At the bottom, there are three circular icons: a left arrow, a person, and a right arrow.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>MENGHORMATI WAKTU DAN AKTIVITAS KERJA DARI ORANG LAIN</li> <li>TIDAK MENCELA MATA PENCAPRIAN/PEKERJAAN ORANG LAIN</li> <li>MENGONSUMSI BUAH DAN MAKANAN PRODUK DALAM NEGERI</li> <li>MEMILIH DAN MENGGUNAKAN PRODUK-PRODUK LOKAL, MEMAJUKAN USHAH DALAM NEGERI</li> </ul>
20	Halaman Cara Menghargai Keragaman Budaya	<p>The infographic is titled "CARA MENGHARGAI KERAGAMAN BUDAYA" (How to Respect Cultural Diversity). It features a central white box with the title, surrounded by four green leaf-shaped callouts containing text. The background is a light orange color with decorative elements like white flowers and a map of Indonesia. At the bottom, there are three circular icons: a left arrow, a person, and a right arrow.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>MENGDEWANKAN TOLERANSI</li> <li>MAU MENPELAJARI BUDAYA DAERAH SENDIRI</li> <li>MENGANGGAP SEMUA BUDAYA INDONESIA SAMA BARNYA</li> <li>MENGGUNAKAN BAHASA DAERAH SERTA BAHASA SEHARI-HARI DAN BAHASA INDONESIA SEBAGAI BAHASA PERSATUAN</li> </ul>

No.	Tampilan	Hasil Rancangan
21	Halaman Kuis	
22	Halaman Kuis Pilihan Ganda	

No.	Tampilan	Hasil Rancangan
23	Halaman Kuis Teka-Teki Silang	
24	Halaman Rangkuman	 <ul style="list-style-type: none"> <li>● KERAGAMAN SOSIAL MELIPUTI KERAGAMAN SUKU, AGAMA, DAN MATA PENCIHARIBAN.</li> <li>● KERAGAMAN BUDAYA MELIPUTI KERAGAMAN BAHASA DAERAH, SUMPAH ADAT, PAKAIAN ADAT, TARIAN ADAT, DAN PERMAINAN ANAK TRADISIONAL.</li> <li>● CARA MENGHARGAI KERAGAMAN BUDAYA DENGAN CARA MENGANGGAP SEMUA BUDAYA INDONESIA SAMA BARNYA DAN MENGEDEHNIKAN TOLERANSI.</li> <li>● CARA MENGHARGAI KERAGAMAN SOSIAL DENGAN CARA MEMHORMATI WAKTU DAN AKTIVITAS KERJA DIRI ORANG LAIN DAN MEMILIH DAN MENGUNAKAN PRODUK-PRODUK LOKAL, MEMAJUKAN USAHA DALAM NEGERI.</li> </ul>

No.	Tampilan	Hasil Rancangan
25	Halaman Sumber Referensi	 <p><b>SUMBER REFERENSI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sumber Materi       <ul style="list-style-type: none"> <li>-Buku siswa Tema 1. "Makanan Sehat". Kelas 5 MI/SD (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2018).</li> <li>-<a href="https://youtu.be/tVd770U3aQ">https://youtu.be/tVd770U3aQ</a></li> </ul> </li> <li>● Sumber Gambar       <ul style="list-style-type: none"> <li>-<a href="https://www.pinterest.com">https://www.pinterest.com</a></li> <li>-<a href="https://www.google.com">https://www.google.com</a></li> </ul> </li> <li>● Sumber Ikon dan simbol       <ul style="list-style-type: none"> <li>-<a href="https://www.flaticon.com">https://www.flaticon.com</a></li> <li>-<a href="https://drive.google.com/drive/folders/18yQmUWYAIRQ&amp;0x7r3y100PTXIL_IZby">https://drive.google.com/drive/folders/18yQmUWYAIRQ&amp;0x7r3y100PTXIL_IZby</a></li> </ul> </li> </ul>

## B. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk meliputi tahap *development* dan *implementation*. Pada tahap ketiga yaitu pengembangan yang merupakan kelanjutan dari tahap desain. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk media yang dikembangkan dan untuk diberikan saran dan masukan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Kemudian pada tahap keempat yaitu implementasi bertujuan untuk mengetahui seberapa layak media yang dikembangkan dengan menyebarkan angket. Hasil data yang diperoleh digunakan untuk melakukan proses perbaikan selanjutnya.. Media interaktif berbasis

*Adobe Flash* yang peneliti kembangkan telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, tanggapan dari pendidik dan kemudian di uji cobakan ke peserta didik untuk mengetahui respon mereka terhadap media yang dikembangkan. Berikut data hasil validasi:

#### 1. Validasi Ahli Media

Data hasil validasi dari ahli media ini berupa skor penilaian terhadap desain media, penyajian, dan rekayasa perangkat lunak media interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dituangkan dengan instrument yang telah dibuat. Terdapat juga saran dan masukan untuk perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang telah dikembangkan agar lebih baik. Validator ahli media ini adalah bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I. Data hasil validasi media ahli media dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Deskripsi Penilaian	Nilai	Skor Maksimal
1	Desain menarik dan konsisten	4	5
2	Layout memudahkan pembaca memahami materi	3	5
3	Penggunaan warna konsisten dan proporsiona	3	5
4	Penerapan warna tidak mengganggu keterbacaan teks	4	5
5	Penggunaan spasi proporsional	3	5

<b>No.</b>	<b>Deskripsi Penilaian</b>	<b>Nilai</b>	<b>Skor Maksimal</b>
6	Penggunaan jenis dan ukuran font proporsional	3	5
7	Tata letak teks dan gambar jelas serta proporsional	3	5
8	Penempatan animasi/ ilustrasi pada setiap halaman tidak mengganggu kejelasan informasi	4	5
9	Kemenarikan cover	4	5
10	Kejelasan judul media	4	5
11	Mudah dipahami	4	5
12	Memuat tujuan pembelajaran yang jelas	4	5
13	Memuat materi pembelajaran yang dikemas spesifik, sehingga mudah dipelajari secara tuntas	3	5
14	Tersedia animasi dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi	4	5
15	Tersedia petunjuk penggunaan program	5	5
16	Tersedia navigasi yang konsisten dan efektif penggunaannya	3	5
17	Bahasa dan gambar yang digunakan seimbang	4	5
18	Tampilan media menarik	4	5
19	Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar peserta didik	4	5
20	Efektif dan efisien dalam pengembangan serta penggunaan media pembelajaran	4	5
21	Kualitas tampilan media	4	5
22	Kemudahan navigasi	4	5

No.	Deskripsi Penilaian	Nilai	Skor Maksimal
23	Kemudahan pengaksesan informasi berikutnya	4	5
24	Kelancaran sistem pengoperasian	4	5
25	Memuat informasi tentang petunjuk penggunaan program	4	5
<b>Jumlah</b>		94	125
<b>presentase</b>		75%	

Berdasarkan hasil validasi ahli media bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* mendapatkan presentase 75% yang artinya termasuk dalam klasifikasi layak digunakan untuk pembelajaran. Namun, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator.

## 2. Validasi Ahli Materi

Data hasil validasi dari ahli media ini berupa skor penilaian terhadap kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan evaluasi media interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dituangkan dengan instrument yang telah dibuat. Terdapat juga saran dan masukan untuk perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang telah dikembangkan agar lebih baik. Validator ahli media ini adalah bapak

Mohammad Rofiq, M.Pd. Data hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Deskripsi Penilaian	Nilai	Skor Maksimal
1	Materi sesuai dengan KI, KD dan Indikator Pembelajaran	4	5
2	Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi	4	5
3	Terdapat soal latihan yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik	4	5
4	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	4	5
5	Keakuratan materi/ konsep	4	5
6	Materi/ konsep yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	4	5
7	Kejelasan informasi	4	5
8	Ketepatan struktur kalimat	3	5
9	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak ambigu	3	5
10	Kata perintah/ kata petunjuk jelas	4	5
11	Tulisan jelas dan mudah dipahami	4	5
12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	5
13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik	4	5
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	4	5
15	Materi disajikan secara sistematis	4	5
16	Terdapat contoh soal untuk menguatkan pemahaman peserta didik	4	5

No.	Deskripsi Penilaian	Nilai	Skor Maksimal
17	Terdapat rangkuman yang dapat mewakili inti materi	5	5
18	Penyajian materi tidak bersifat verbal	4	5
19	Penyajian tombol efektif/ mudah digunakan	3	5
20	Memuat informasi tentang petunjuk penggunaan program	5	5
21	Soal latihan/evaluasi relevan dengan materi yang dipaparkan	4	5
22	Soal evaluasi relevan dengan tujuan pembelajaran	4	5
23	Adanya variasi soal evaluasi yang digunakan	4	5
24	Adanya pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	4	5
25	Perintah soal jelas dan mudah dipahami	3	5
<b>Jumlah</b>		100	125
<b>presentase</b>			80%

Berdasarkan hasil validasi ahli materi bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* mendapatkan presentase 80% yang artinya termasuk dalam klasifikasi layak digunakan untuk pembelajaran. Namun, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator.

### 3. Tanggapan Pendidik

Data hasil tanggapan penilaian dari pendidik ini berupa skor penilaian terhadap desain media, materi, evaluasi media interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dituangkan dengan instrument yang telah dibuat. Terdapat juga saran dan masukan untuk perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang telah dikembangkan agar lebih baik. Pendidik yang memberikan penilaian adalah wali kelas V A MI Nurul Islam Ngaliyan yaitu ibu Mutmainnah, S.Pd.I. Data tanggapan pendidik dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Tanggapan Pendidik

No.	Deskripsi Penilaian	Nilai	Skor Maksimal
1	Desain Menarik dan konsisten	5	5
2	Layout memudahkan pembaca memahami materi	5	5
3	Penerapan warna konsisten dan proporsional	5	5
4	Penggunaan warna tidak mengganggu keterbacaan teks	5	5
5	Penggunaan jenis dan ukuran font proporsional	5	5
6	Tata letak teks dan gambar jelas serta proporsional	5	5
7	penempatan animasi/ilustrasi pada setiap halaman tidak mengganggu kejelasan informasi	5	5
8	Mudah untuk digunakan	5	5

No.	Deskripsi Penilaian	Nilai	Skor Maksimal
9	Efektif digunakan sebagai media pembelajaran	5	5
10	Kemenarikan cover	5	5
11	Bahasa yang digunakan baik dan benar	5	5
12	Materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	5	5
13	Materi sesuai dengan indikator pencapaian pembelajaran	5	5
14	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5
15	Materi yang disajikan lengkap dan tersusun secara sistematis	5	5
16	Soal latihan/evaluasi sesuai dengan materi yang dipaparkan	5	5
17	Soal latihan/evaluasi yang disajikan mudah dipahami peserta didik	5	5
18	Adanya variasi soal evaluasi yang digunakan	3	5
<b>Jumlah</b>		88	90
<b>presentase</b>		97%	

Berdasarkan penilaian pendidik bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* mendapatkan presentase 97% yang artinya termasuk dalam klasifikasi sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

#### 4. Tanggapan Peserta Didik

Pada tahap keempat yaitu *implementation*, peneliti melakukan uji coba produk media pembelajaran

interaktif berbasis *Adobe Flash* pada siswa kelas V A MI Nurl Islam yang berjumlah 24 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Angket berisi tentang desain media, materi, dan motivasi untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Data tanggapan peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.5 .

Tabel 4.5 Tanggapan Peserta Didik

No.	Deskripsi Penilaian	Nilai	Skor Maksimal
1	Menurut saya media pembelajaran interaktif ini sangat menarik	4,4	5
2	Menurut saya gambar pada materi sangat sesuai dan jelas	4,1	5
3	Menurut saya pemilihan warna dan desain sangat cocok	4	5
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah	4	5
5	Materi yang disajikan secara beruntun dan dikemas menarik	4,3	5
6	Materi dan gambar yang disajikan sesuai dan jelas	4,1	5
7	Istilah-istilah yang digunakan sederhana dan mudah untuk dipahami	4,2	5
8	Soal yang disajikan sesuai dengan materi	4,6	5
9	Media pembelajaran interaktif ini memberikan motivasi(ketertarikan) pada saya untuk belajar	4,7	5
<b>Jumlah</b>		38,4	45
<b>presentase</b>		85%	

Berdasarkan hasil angket tanggapan peserta didik bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* mendapatkan presentase 85% yang artinya termasuk dalam klasifikasi sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

### C. Revisi Produk

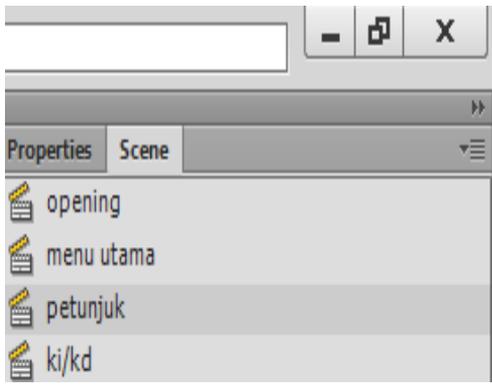
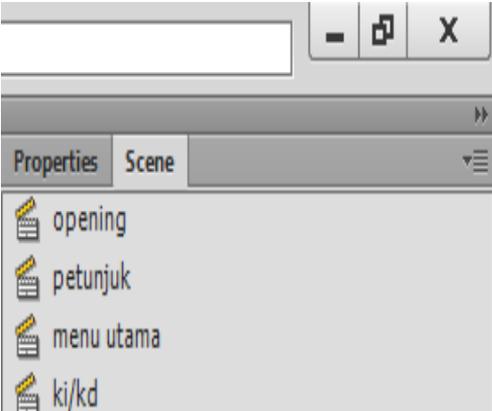
Tahap yang terakhir adalah *evaluation* yaitu dengan merevisi produk. Hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, peneliti mendapatkan beberapa saran dan masukan untuk menjadikan media lebih baik dan lebih sempurna. Berikut saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi.

#### 1. Saran dan Masukan Ahli Media

Saran dan masukan dari ahli media serta hasil revisinya dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil revisi berdasarkan saran dan masukan ahli media

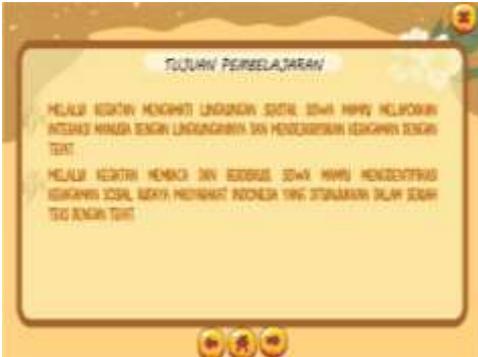
No	Saran dan Masukan	Keterangan
1.	Halaman awal	Sebelum Direvisi

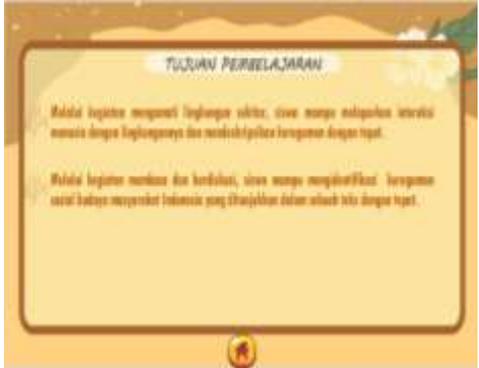
No .	Saran dan Masukan	Keterangan
	<p>Tombol petunjuk penggunaan sebaiknya diletakkan di halaman awal</p>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">  </div> <p style="text-align: center;"><b>Setelah Direvisi</b></p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;">  </div>

No .	Saran dan Masukan	Keterangan
2.	<p>Halaman menu Tombol dengan ikon rumah tidak berfungsi dan tidak jelas fungsinya. Sebaiknya dihapus saja. Tata letak tombol sebaiknya diatur agar tidak menumpuk dan ada bagian halaman yang kosong</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sebelum Direvisi</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Sesudah Direvisi</b></p> 

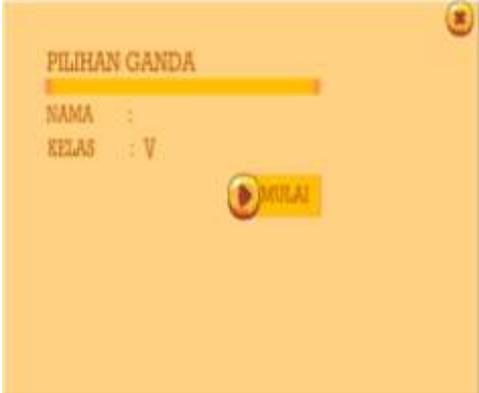


No .	Saran dan Masukan	Keterangan
4	<p>Halaman petunjuk penggunaan Tombol X Kembali ke halaman awal, dan tombol dengan ikon rumah ke halaman menu. Sebaiknya cukup tombol yang terhubung ke halaman</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sebelum Direvisi</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Setelah Direvisi</b></p> 

No .	Saran dan Masukan	Keterangan
5	Tombol navigasi (maju dan mundur) dan tombol X pada halaman petunjuk penggunaan, dan tujuan pembelajaran tidak diperlukan karena halaman tersebut hanya terdiri dari satu halaman.	<p style="text-align: center;"><b>Sebelum Direvisi</b></p>  

No .	Saran dan Masukan	Keterangan
		<p style="text-align: center;"><b>Setelah Direvisi</b></p>  

No .	Saran dan Masukan	Keterangan
6	<p>Tata letak penyajian materi kurang menarik. menarik. disarankan untuk membagi dan mengatur tata letak materi di halaman materi agar tampilannya lebih menarik. Misalnya, pengaturan spasi antar paragraph dan jarak antar gambar dan teks.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sebelum Direvisi</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Setelah Direvisi</b></p> 

No .	Saran dan Masukan	Keterangan
7	<p>Pada halaman kuis, kolom isian nama pada halaman kuis tidak jelas dan tidak terdapat identitas kuis. Disarankan untuk menambahkan latar belakang tempat memasukkan teks nama dan identitas kuis, seperti bentuk soal, jumlah soal, cara mengerjakan soal, dan kebutuhan jaringan internet saat mengerjakan soal kuis tertentu.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sebelum Direvisi</b></p>  

No .	Saran dan Masukan	Keterangan
		<p style="text-align: center;"><b>Setelah Direvisi</b></p>  

2. Saran dan Masukan Ahli Materi

Saran dan masukan ahli materi serta hasil revisinya dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil revisi berdasarkan saran dan masukan ahli materi

No	Saran dan Masukan	Keterangan
1	<p>Kesalahan pada materi keragaman mata pencaharian di wilayah pantai. Mata pencaharian di wilayah pantai adalah nelayan dan pedagang.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sebelum Direvisi</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Setelah Direvisi</b></p> 

#### **D. Kajian Produk Akhir**

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang didapat, diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Kelas V Di MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024. Produk akhir ini merupakan hasil perbaikan dari saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Susila dan Riyana yang mengatakan bahwa dalam penyusunan media pembelajaran harus melibatkan ahli media, ahli materi, dan pendidik. Selain itu, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik dan pendidik terhadap media interaktif yang telah dikembangkan. Produk ini dikembangkan menggunakan laptop dan dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Dalam produk ini terdapat beberapa macam pilihan tombol yang berfungsi untuk navigasi, untuk berpindah dari halaman satu ke halaman yang lain. Tombol interaktif ini digunakan dengan cara mengklik atau menekan pada tombol yang dipilih nanti akan muncul sesuai apa yang diinginkan. Terdapat juga gabungan teks, gambar, dan animasi yang dikemas menjadi menarik untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Produk media pembelajaran interaktif ini

berukuran 13,3 *Megabyte* (Mb). Produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang baru di sekolah.

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu sarana pembelajaran yang dirancang khusus oleh pendidik, tampilannya dibuat sesuai fungsi dan tujuan untuk menginformasikan pesan-pesan pembelajaran serta memiliki kemampuan interaktifitas kepada penggunanya, yaitu peserta didik. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini didesain khusus pada materi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia Kelas V yang dikemas dengan tampilan yang menarik bisa membuat peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran.

Produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)*. Sebelum dikemas dalam bentuk *CD* media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini akan otomatis tersimpan dengan format “.swf” yang jika dijalankan di laptop yang tidak menginstal aplikasi *Adobe Flash* tidak bisa menjalankan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini, oleh karena itu, media pembelajaran media berbasis *Adobe Flash* harus dipublish dengan format “.exe” terlebih dahulu agar bisa menjalankan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* walaupun tidak menginstal

aplikasi *Adobe Flash*. Walaupun produk ini dikemas dalam bentuk *CD*, produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini dapat digunakan dan dijalankan tanpa *CD*, dengan melalui akses [linkgoogledrive \(https://drive.google.com/file/d/11R1Vnh4Bk-pgmZjhKrjR-sLVo635PC3I/view?usp=sharing\)](https://drive.google.com/file/d/11R1Vnh4Bk-pgmZjhKrjR-sLVo635PC3I/view?usp=sharing) link ini bisa digunakan untuk menjalankan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan didalamnya. Berikut kelebihannyat:

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini dilengkapi ilustrasi gambar untuk memudahkan peserta didik untuk mengingat dan memahami materi yang disampaikan.
- b. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini dilengkapi dengan dua variasi soal evaluasi untuk penguatan materi dan memberikan umpan balik kepada peseta didik
- c. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini dilengkapi dengan halaman petunjuk penggunaan media sehingga memberi kemudahan dalam menjalankan media

Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai berikut:

- a. Keterbatasan peneliti hanya mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada materi PKn saja, bisa juga peneliti selanjutnya melakukan pengembangan media pada mata pelajaran yang lain
- b. Peneliti belum bisa memasukkan audio dan audio visual dalam media pembelajaran interaktif ini karena keterbatasan pengetahuan peneliti.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini dirancang dan dikembangkan untuk pembelajaran yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil dari media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* memperoleh respon yang baik dan positif dari ahli media, ahli materi, pendidik dan peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari penilaian ahli media yang memperoleh presentase 75% yang masuk dalam klasifikasi layak, dari penilaian ahli materi memperoleh presentase 80% yang masuk dalam klasifikasi layak. Sedangkan tanggapan dari pendidik memperoleh presentase sebesar 97% dan tanggapan dari peserta didik memperoleh presentase sebesar 85% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan

bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Kelas V Di MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024 yang diteliti yaitu:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti hanya terbataas pada satu tempat saja, yaitu di MI Nurul Islam Ngaliyan. Apabila penelitian ini dilaksanakan pada tempat yang berbeda dimungkinkan hasilnya juga berbeda.
2. Peneliti hanya memfokuskan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash* pada mata pelajaran PKn materi keragaman sosial budaya masyarakat kelas V pada penelitian ini.
3. Keterbatasan kemampuan peneliti dalam merancang media pembelajaran interaktif *Adobe Flash* ini dibutuhkan pengetahuan yang mendalam mengenai teknologi dan multimedia. Namun, kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti masi sangat dasar, sehingga media pembelajaran interaktif berbasis

*Adobe Flash* yang dibuat hanya sesuai batas pengetahuan dan kemampuan peneliti.

4. Dalam penelitian dan pengambilan data ini, hasil angket responden yang telah diisi terkadang menunjukkan pendapat yang berbeda, hal ini bisa terjadi karena perbedaan pendapat, anggapan, pemikiran, dan pemahaman yang berbeda-beda tiap responden mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah peneliti lakukan, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan analisis dengan mewawancarai wali kelas terkait proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Langkah kedua yang dilakukan adalah membuat desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Langkah ketiga yaitu peneliti melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi untuk diberikan saran dan masukan sebelum peneliti melakukan uji coba produk. Langkah keempat yaitu melakukan uji coba produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* kepada peserta didik dan peneliti membagikan angket respon tanggapan kepada pendidik dan peserta didik. Langkah terakhir

yaitu melakukan evaluasi terhadap produk dan melakukan analisis kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

2. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat diketahui melalui penilaian yang telah dilakukan oleh para validator ahli yaitu ahli media dan ahli materi dengan mengisi angket validasi. Hasil yang diperoleh dari penilaian ahli media mendapatkan presentase kelayakan 75% dengan klasifikasi layak, dan hasil yang diperoleh dari penilaian ahli materi mendapatkan presentase kelayakan 80% dengan klasifikasi layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam prose belajar mengajar.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* mendapatkan tanggapan yang positif dari pendidik dan peserta didik, hal ini dapat dilihat dari hasil angket tanggapan pendidik mendapatkan presentase 97% dengan kategori sangat layak, dan dari hasil angket peserta didik mendapatkan presentase 85% dengan klasifikasi sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam prose belajar mengajar

## B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan pengembangan dan hasil kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti ingin mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Sekolah

Diharapkan untuk memfasilitasi pendidik dalam pemakaian media untuk proses pembelajaran serta membimbing dalam melakukan inovasi dalam membuat media-media pembelajaran yang menarik.

### 2. Bagi Pendidik (Guru)

- a. Diharapkan dalam melaksanakan pembelajaran dapat menggunakan media yang mendukung agar pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton, agar peserta didik juga lebih mudah dalam memahami suatu materi.
- b. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai alternatif dalam pemilihan media pembelajaran untuk proses pembelajaran.
- c. Pendidik juga dapat berkreasi dan berinovasi dalam membuat media-media yang kreatif dan menarik agar pembelajaran lebih berkesan.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dan pengembangan tentang media pembelajaran interaktif pada sekolah dan materi yang lain agar dapat diperoleh nilai kevalidan produk yang lebih tinggi.

### 4. Bagi Pembaca

Peneliti sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penulisan, teknik, dan sebagainya, untuk itu diharapkan saran maupun kritikan yang membangun dari pembaca.

## C. Kata Penutup

Puji syukur kepada Allah SWT yang tak terhingga karena berkat rahmat dan petunjuk-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan dan tersusun dengan segala keterbatasannya. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan tentunya masih banyak kelemahan maupun kekurangan pada skripsi ini baik dari keterbatasan pengetahuan peneliti maupun dari minimnya rujukan dan referensi yang diperoleh.

Kritik dan saran yang membangun senantiasa peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Alfiah, Andani Achmad, dan Supriadi Sahibu. *Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbasis Android*. Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi. 2021.

Anitah, Sri. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret. 2008.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Reinka Cipta. 2009.

Afriani, Lola dan Yanti Fritria. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. 2021.

Batubara, Hamdan Husein dan Dessy Noor Ariani. *Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar*. MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah. Vo. 5, No. 1. 2019.

Cahyadi, R. A. H. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. Halaqa: Islamic Education Journal. 2019.

Cahyani, Karina, dan Dinie A. D. *Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Agar Menciptakan Siswa Yang Berkualitas*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha. 2021.

Dina, Indriana. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Diva Press. 2011.

Febrianto, Arip. *Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Untuk Mempelajari Ilmu Tajwid*. Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika. 2019.

Hamid, Mustofa Abi, dkk. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis. 2020.

Harahap, Lenni Khotimah dan Anggi Desviana Siregar. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada*

*Materi Kesetimbangan Kimia*. JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains). 2020.

Harahap, Syariful Zuhri, Muhammad Sofyan Sitompul, dan Deci Irmayani. *Preancangan Animasi Game Interaktif Puzzle Hewan Untuk Anak-Anak Menggunakan Adobe Flash CS6*. *Jurnal of Computer Science and Information System(JCoInS)*. 2022.

Herdiyati dan Syahrial. *Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian*. Univ 17 Agustus 1945 Jakarta. 2019.

Hidayah, Nurul, Rizka W., dan Anton T. *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Pop-UP Book Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia*. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 2020.

Hidayat, Fitria, dan Nizar Muhammad. *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*. 2021.

Karo-karo, Isran R., dan Rohani. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*. 2018.

Kurniawati, Inung Diah. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. *DoubleClick: Journal Of Computer and Information Technology*. 2018.

Mahmudah, Ani. *Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 2019.

Mulyatiningsih, Endang. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press. 2011.

Nurfadhillah, Septy, dkk. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak: Jejak Publisher. 2021.

Nurseto, Tejo. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan. 2011.

Oktafiani, Dian, Lukman N., dan Trian P. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV*. Mimbar PGSD Undiksha. 2020.

Pujaastawa, Ida Bagus Gede. *Teknik Wawancara dan Observasi Untuk Pengumpulan Bahan Informasi*. Universitas Udayana. 2016.

Prasetyo, G., dan PPrasojo, L. D. *Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah*. Jurnal Prima Edukasia. 2016.

Rahmaibu, Farid Hasan, Farid A., dan Fitria D. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn*. Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar. 2016.

Rahmi, Mar'atush S.M., M. Arif B., dan Ari Widyaningrum. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku*. International Journal Of Elementary Education. 2019.

Rezeki, Sri. *Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers*. Jurnal Pendidikan Tambusai. 2018.

Romadhon, Muhammad Miftah dan Sutopo, *Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pemesinan Frasis Berbasis Adobe Flash CS6*. Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin. 2017.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2019.

Supardi, Agus. *Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 2014.

Tarigan, Darmawaty dan Sahat Siagian, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan. 2015.

Yaumi, Muhammad. *Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multimedia*. 2017.

Yazid, Muh, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash CS6 Pada Kelas IV MI NW Sukamulia*. Journal Focus Action Of Research Mathematic (Factor M). 2021

## LAMPIRAN I

### PROFIL MADRASAH

#### PROFIL MADRASAH MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) NURUL ISLAM KOTA SEMARANG

Nama Madrasah	: MI NURUL ISLAM
Lokasi	: Jalan Honggowongso No.1, Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, 50184
Telepon	: 024-76435205
Alamat Web	: <a href="http://www.nurulislam.sch.id">www.nurulislam.sch.id</a>
Alamat Email	: <a href="mailto:mitnurulislamngaliyan@gmail.com">mitnurulislamngaliyan@gmail.com</a> ; <a href="mailto:humas@nurislamngaliyan.sch.id">humas@nurislamngaliyan.sch.id</a>
Kepala Sekolah	: Jumaidi, S.Pd.I
Visi	: " <b>Terwujudnya Generasi yang Berakhlak Islami Unggul dalam Prestasi</b> "
Misi	: <ol style="list-style-type: none"><li>Mewujudkan pembelajaran dan secara efektif dan pembiasaan dalam kehidupan sesuai dengan nilai ajaran agama islam</li><li>Mewujudkan pembentukan karakter Islami yang mampu mengaktualisasikan diri dalam masyarakat.</li><li>Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dalam pencapaian prestasi akademik dan non akademik</li><li>Meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan</li><li>Menyelenggarakan tata kelola madrasah yang efektif, efisien, transparan dan akuntabel sehingga terwujud ketepatan dalam proses pendidikan</li></ol>
Jaminan Mutu	: <ol style="list-style-type: none"><li>Fasih membaca Al Qur'an</li><li>Hafal Juz 30</li><li>Hafal 20 hadits</li><li>Melaksanakan Solat Fardhu dengan baik dan benar</li><li>Terbiasa Berakhlak Islami</li><li>Hidup bersih, sehat dan disiplin</li><li>Berjiwa Leadership</li><li>Gemar membaca, menulis dan berhitung</li><li>Mampu berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia dan Jawa</li><li>Mampu menggunakan istilah - istilah Bahasa Arab dan Bahasa Inggris</li><li>Teampil mengoperasikan komputer</li><li>Tuntas semua bidang study 80 %</li></ol>

**1. Lembaga**

- |  |   |
|--|---|
| 1.1. Nama Lembaga                        | : MI Nurul Islam Ngaliyan Kota Semarang |
| 1.2. Nomor Statistik Madrasah (NSM)      | : 111233740076                          |
| 1.3. Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) | : 60713870                              |
| 1.4. Nomor Statistik Sekolah (NSS)       | : 112030116004                          |
| 1.5. Penyelenggara                       | : Yayasan Baiturrahim Ringlnwok         |
| 1.6. Akreditasi                          | : A (Sangat Baik) Tahun 2022            |
| 1.7. Berdiri Sejak Tahun                 | : 1967                                  |
| 1.8. Jumlah Pendidik                     | : 31 Asatidz                            |
| 1.9. Jumlah Tenaga Kependidikan          | : 9 Asatidz                             |
| 1.10. Jumlah Siswa tahun 2023/2024       | : 612 Talamidz                          |

Semarang, 29 Agustus 2023



## LAMPIRAN II

### DATA PENDIDIK

NAMA ASATIDZ		
NO	NAMA	AMANAHAH
1	Jansidi, S.Pd.I	Kepolis Madrasah
2	Kholis Winyati, S.Pd.I	1A
3	Des Solihati.	1B
4	Nur Azizah, S.Pd.I	1C
5	Chusroh, S.Pd.I	1D
6	Alifatus Muayyadah, S.Pd	2A
7	Kasminah, S.Pd.I	2B
8	Munirah, S.Pd.	2C
9	Purnama Sari Oktaviani, S.Pd	2D
10	Muhammad Nukhasbullah, S.Pd	3A
11	Aizatul Mukhlifah, S.Pd.I	3B
12	Diana Kusula S, S.Pd	3C
13	H. Agus Hariyadi, S.Pd	3D
14	Siti Qodriyah, S.Ag	4A
15	Masruroh, S.Pd.I	4B
16	Almad Duran Nafis, S.Pd.LMPd	4C
17	Muhammad Nurhadi, S.Pd	4D
18	Mutmainnah, S.Pd.I	5A
19	Siti Djanilah, S.Pd.I, M.Pd	5B
20	Siti Maanyaroh, S.Pd	5C
21	Mutmainnah, S.Pd.I	5D
22	Nur Hayati, S.Pd.I	6A
23	Siti Mustah, S.Pd.I	6B
24	Muthoharoh, S.Pd.I, M.Pd	6C
25	Hamzah Prasetya Nugraha, S.Ag	PJOK
26	Alfan Almad Bahruddin Susanto, S.Pd	PJOK
27	Indah Noviyanti, S.Pd	B. Inggris
28	Dhiman Purnama Hariyadi, S.Pd	B. Inggris
29	M. As'ad Uhlul Albab, S.Pd.I	Koor. Amtsilati
30	Bua Mulabbis, S.Ag	Pencak Silat
31	Khoind Jannah, S.Pd	Guru Pendamping

### LAMPIRAN III

#### DATA PESERTA DIDIK KELAS V A MI NURUL ISLAM NGALIYAN SEMARANG

NO	NAMA
1	Aeldin Kaka Rosiana
2	Alita Putri Prastika
3	Aquina Chayra Kurniawan
4	Diaz Arkhananta Mahanipuna
5	Dzakira Thalita Humahira
6	Fahmi Hisyam Aryasatya
7	Kalila Noor Lathifah
8	Muhammad Fa'iq Alamsyah
9	Muhammad Fu-Yoodh Rizq Kenzei Dae
10	Muhammad Izzan Subarjo
11	Muhammad Luqman Syarief Abidin
12	Muhammad Lutfin Najib
13	Muhammad Rafli Tsary Putra
14	Muhammad Raja Kasyafa Rusd
15	Muhammad Shidqi Wafa
16	Mutiara Nuhaa Ilma Zakiyya
17	Nadhira Qaireen Malaeka Rizqi
18	Nadhine Alya Wahyudi
19	Nafisa Louissa Tabriza Assegaf
20	Naizar Mustafa Ahmad
21	Namira Azahrine Khanza
22	Raisha Aulia
23	Royhan Syarief
24	Ulfia Muna Sabila

## LAMPIRAN IV

### LEMBAR OBSERVASI

Nama observer :  
Kelas/Semester yang diobservasi :  
Tahun Pelajaran :  
Sekolah :

No.	Aspek yang diamati	Penggunaan media		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Pendidik mengajar menggunakan media berbasis multimedia			
2	Pendidik mengajar menggunakan media dua atau tiga dimensi			
3	Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran			
4	Terdapat proyektor di setiap kelas			
5	Terdapat media pembelajaran yang ada dikelas			
4	Terdapat laboratorium komputer			

## LAMPIRAN V

### LEMBAR WAWANCARA PENDIDIK

Responden :

Profesi :

Sekolah:

No.	Butir Pertanyaan
1	Apa jenis media pembelajaran yang sering digunakan Bapak/Ibu dalam proses pembelajaran? Jawaban:
2	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia? Jawaban:
3	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran interaktif? Jawaban:
4	Bagaimana minat peserta didik jika pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran berbasis multimedia? Jawaban:
5	bagaimana dukungan berupa sarana prasarana jika Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia? Jawaban:

## LAMPIRAN VI

### Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Media	Desain menarik dan konsisten					
		Layout memudahkan pembaca memahami materi					
		Penggunaan warna konsisten dan proporsional					
		Penerapan warna tidak mengganggu keterbacaan teks					
		Penggunaan spasi proporsional					
		Penggunaan jenis dan ukuran font proporsional					
		Tata letak teks dan gambar jelas serta proporsional					
		Penempatan animasi/ ilustrasi pada setiap halaman tidak mengganggu kejelasan informasi					
		Kemenarikan cover					
2.	Penyajian	Kejelasan judul media					
		Mudah dipaham					

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
		Memuat tujuan pembelajaran yang jelas					
		Memuat materi pembelajaran yang dikemas spesifik, sehingga mudah dipelajari secara tuntas					
		Tersedia animasi dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi					
		Tersedia petunjuk penggunaan program					
		Tersedia navigasi yang konsisten dan efektif penggunaannya					
		Bahasa dan gambar yang digunakan seimbang					
		Tampilan media menarik					
		Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar peserta didik					
3.	Rekayasa Perangkat Lunak	Efektif dan efisien dalam pengembangan serta					

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
		enggunaan media pembelajaran					
		Kualitas tampilan media					
		Kemudahan navigasi					
		Kemudahan pengaksesan informasi berikutnya					
		Kelancaran sistem pengoperasian					
		Memuat informasi tentang petunjuk penggunaan program					

## LAMPIRAN VII

### Instrument Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi	Materi sesuai dengan KI, KD dan Indikator Pembelajaran					
		Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi					
		Terdapat soal latihan yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik					
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik					
		Keakuratan materi/ konsep					
		Materi/ konsep yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan					

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
2.	Kebahasaan	Kejelasan informasi					
		Ketepatan struktur kalimat					
		Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak ambigu					
		Kata perintah/ kata petunjuk jelas					
		Tulisan jelas dan mudah dipahami					
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik					
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD					
3.	Penyajian	Materi disajikan secara sistematis					
		Terdapat contoh soal untuk menguatkan					

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
		pemahaman peserta didik					
		Terdapat rangkuman yang dapat mewakili inti materi					
		Penyajian materi tidak bersifat verbal					
		Penyajian tombol efektif/mudah digunakan					
		Memuat informasi tentang petunjuk penggunaan program					
4.	Evaluasi	Soal latihan/ evaluasi relevan dengan materi yang dipaparkan					
		Soal evaluasi relevan dengan tujuan pembelajaran					
		Adanya variasi soal evaluasi yang digunakan					
		Adanya pemberian					

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
		umpan balik terhadap hasil evaluasi					
		Perintah soal jelas dan mudah dipahami					

## LAMPIRAN VIII

### Instrumen Tanggapan Pendidik

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Desain Media	Desain Menarik dan konsisten					
		Layout memudahkan pembaca memahami materi					
		Penerapan warna konsisten dan proporsional					
		Penggunaan warna tidak mengganggu keterbacaan teks					
		Penggunaan jenis dan ukuran font proporsional					
		Tata letak teks dan gambar jelas serta proporsional					
		penempatan animasi/ilustrasi pada setiap halaman tidak mengganggu kejelasan informasi					
		Mudah untuk digunakan					
		Efektif digunakan sebagai media pembelajaran					
		Kemearikan cover					

2	Materi	Bahasa yang digunakan baik dan benar					
		Materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar					
		Materi sesuai dengan indicator pencapaian pembelajaran					
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
		Materi yang disajikan lengkap dan tersusun secara sistematis					
3	Evaluasi	Soal latihan/evaluasi sesuai dengan materi yang dipaparkan					
		Soal latihan/evaluasi yang disajikan mudah dipahami peserta didik					
		Adanya variasi soal evaluasi yang digunakan					

## LAMPRAN IX

### Instrumen Tanggapan Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Media	Menurut saya media pembelajaran interaktif ini sangat menarik					
		Menurut saya gambar pada materi sangat sesuai dan jelas					
		Menurut saya pemilihan warna dan desain sangat cocok					
2.	Materi dan Motivasi	Saya dapat memahami materi dengan mudah					
		Materi yang disajikan secara beruntun dan dikemas menarik					
		Materi dan gambar yang disajikan sesuai dan jelas					
		Istilah-istilah yang digunakan sederhana dan mudah untuk dipahami					
		Soal yang disajikan sesuai dengan materi					
		Media pembelajaran interaktif ini memberikan motivasi(ketertarikan) pada saya untuk belajar					

## LAMPIRAN X

### Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe*

*Flash*



## **LAMPIRAN XI**

### **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Satuan Pendidikan : MI Nurul Islam Ngaliyan

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : V/1 (satu)

Tema : 3 (Makanan Sehat)

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

#### **A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## **B. Kompetensi Dasar (KD)**

- 1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
- 2.3 Bersikap oleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
- 3.3 Menelaah keragaman budaya masyarakat
- 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat

## **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.3.1 Mengamati keragaman sosial budaya di lingkungan sekitar
- 4.3.1 Mendiskusikan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman sosial budaya masyarakat

## **D. Tujuan pembelajaran**

1. Melalui kegiatan mengamati lingkungan sekitar, siswa mampu melaporkan interaksi manusia dengan lingkungannya dan mendeskripsikan keragaman dengan tepat.
2. Melalui kegiatan membaca dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah teks dengan tepat.

## **E. Materi pembelajaran**

Keragaman sosial budaya masyarakat.

## **F. Metode, Model, dan Pendekatan Pembelajaran**

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi  
 Model : Student centered learning.  
 Pendekatan : Saintifik.

**G. Sumber, Alat dan Media Pembelajaran**

1. Buku Pedoman Guru tema 3. "Makanan Sehat" Kelas 5 MI/SD. (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan).
2. Buku Siswa tema 3. "Makanan Sehat" Kelas 5 MI/SD. (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan).
3. Media pembelajaran interaktif berbasis adobe Flash.
4. Laptop dan LCD.

**H. Langkah – Langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam, menyapa siswa dan menanyakan kabar.</li> <li>2. Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa.</li> <li>3. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru melakukan ice breaking.</li> <li>5. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.</li> <li>6. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa.</li> </ol>	10 menit

Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada awal pembelajaran, siswa diarahkan untuk menjawab pertanyaan dari guru, yaitu : <i>Apa yang kalian ketahui tentang keragaman?</i></li> <li>2. Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya mengenai pertanyaan yang diajukan oleh guru.</li> <li>3. Guru mengawali pembelajaran dengan menjelaskan materi yang akan dijelaskan dan guru memperkenalkan media interaktif berbasis adobe flash yang akan digunakan pada pertemuan ini.</li> <li>4. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pengertian keragaman.</li> <li>5. Siswa diarahkan untuk menjawab pertanyaan dari guru, yaitu : <i>keragaman di Indonesia apa saja yang kalian ketahui?</i></li> <li>6. Siswa menjawab pertanyaan guru berdasarkan pemahaman yang dimilikinya.</li> <li>7. Guru menjelaskan mengenai keragaman sosial dan budaya masyarakat Indonesia menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis adobe Flash.</li> <li>8. Siswa mendengarkan penjelasan guru dan diminta untuk mengamati gambar-gambar yang terdapat di media pembelajaran interaktif berbasis adobe Flash.</li> <li>9. Guru mengajak siswa untuk mengamati lingkungan sekitar</li> </ol>	50 menit
---------------	--	----------

	<p>tentang keragaman sosial budaya apa saja yang dilihat oleh siswa.</p> <p>10. Setelah mengamati lingkungan sekitar, siswa diminta untuk berdiskusi dengan teman sebangku untuk melaporkan hasil identifikasi keragaman sosial budaya di lingkungan sekitar.</p> <p>11. Perwakilan siswa mempresentasikan hasil diskusi tentang keragaman sosial budaya yang ada di lingkungan sekitar.</p> <p>12. Siswa mengerjakan kuis pilihan ganda dan teka-teki silang yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis adobe Flash.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran.</li> <li>2. Siswa bersama guru menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari.</li> <li>3. Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing oleh dipimpin oleh siswa.</li> </ol>	10 menit

## I. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan : Mengerjakan kuis pilihan ganda dan teka-teki silang yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis adobe Flash.

2. Penilaian Sikap : Pengamatan sikap selama proses pembelajaran.

Semarang, 21 Agustus 2023

**Guru Kelas VA**



**Mutmainah, S.Pd.I**

**NIP.-**

**Peneliti**



**Husna Maulida**

**NIM.1903096040**

Mengetahui,  
Kepala Madrasah  
  
Ahmad Ma'di, S.Pd.I  
NPK. 7810050041086



## LAMPIRAN XII

### HASIL OBSERVASI

Nama observer : Husna Maulida

Kelas/Semester yang diobservasi: V/Ganjil

Tahun Pelajaran : 2023/2024

Sekolah : MI Nurul Islam

No.	Aspek yang diamati	Penggunaan media		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Pendidik mengajar menggunakan media berbasis multimedia		√	Pendidik menggunakan media cetak
2	Pendidik mengajar menggunakan media dua atau tiga dimensi	√		Pendidik menggunakan media dua dimensi seperti buku cetak, lembar kerja siswa, dan klipping.
3	Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√		Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran
4	Terdapat proyektor di setiap kelas		√	Tidak terdapat proyektor di

				setiap kelas, namun MI Nurul Islam mempunyai 4 proyektor
5	Terdapat media pembelajaran yang ada dikelas	√		Terdapat media-media yang ditempel di dinding-dinding kelas seperti peta konsep
4	Terdapat laboratorium komputer	√		Terdapat ruangan laboratorium komputer

## LAMPIRAN XIII

### HASIL WAWANCARA PENDIDIK

Responden : Mutmainah, S.Pd.I  
Profesi : Pendidik/Wali Kelas V A  
Sekolah : MI Nurul Islam

No.	Butir Pertanyaan
1	Apa jenis media pembelajaran yang sering digunakan Bapak/Ibu dalam proses pembelajaran? Jawaban: jenis media yang saya gunakan adalah buku cetak, modul, peta, klipping.
2	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia? Jawaban: pernah, dengan menggunakan power point
3	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran interaktif? Jawaban: belum pernah, tapi saya sebenarnya ingin menggunakan media interaktif karena pembelajarannya menyenangkan namun keterbatasan peralatan.
4	Bagaimana minat peserta didik jika pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran berbasis multimedia? Jawaban: minat peserta didik meningkat dan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran
5	Bagaimana dukungan berupa sarana prasarana jika Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia?

	Jawaban: dukungan sarana dan prasarana cukup mendukung. Di MI Nurul Islam terdapat 4 proyektor.
--	---

Responden

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop followed by a horizontal line extending to the right.

## LAMPIRAN XIV

### HASIL VALIDASI AHLI MATERI

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT

##### A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah", maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi terhadap media pembelajaran yang peneliti buat. Adapun tujuan dari pengisian angket validasi ini adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media serta mengukur kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas V. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli media. Sebelumnya, saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini.

##### B. Identitas Validator

Nama : Dr. Hamdan Husein Hatubara, M.Pd.I.  
NIP : 198908222019031014  
Instansi : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

##### C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon isilah identitas Bapak/ Ibu pada kolom yang telah disediakan
2. Mohon berikan pendapat Bapak/ Ibu yang sejujurnya dan sebenarnya
3. Mohon berikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.
4. Apabila terdapat komentar/ saran/ rekomendasi untuk perbaikan, mohon Bapak/ Ibu menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

##### D. Keterangan Skala Penilaian

Skor	Kriteria
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

E. Tabel Penilaian Media

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Media	Desain menarik dan konsisten				√	
		Layout memudahkan pembaca memahami materi			√		
		Penggunaan warna konsisten dan proporsional			√		
		Penerapan warna tidak mengganggu keterbacaan teks				√	
		Penggunaan spasi proporsional			√		
		Penggunaan jenis dan ukuran font proporsional			√		
		Tata letak teks dan gambar jelas serta proporsional			√		
		Penempatan animasi/ ilustrasi pada setiap halaman tidak mengganggu kejelasan informasi				√	
		Kemenerikan cover				√	
		2.	Penyajian	Kejelasan judul media			
Mudah dipahami						√	
Memuat tujuan pembelajaran yang jelas						√	
Memuat materi pembelajaran yang dikemas spesifik, sehingga mudah dipelajari secara tuntas					√		
Tersedia animasi dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi						√	
Tersedia petunjuk penggunaan program							√
Tersedia navigasi yang konsisten dan efektif penggunaannya					√		
Bahasa dan gambar yang digunakan seimbang						√	
Tampilan media menarik						√	
Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar peserta didik						√	
3.	Rekayasa Perangkat Lunak	Efektif dan efisien dalam pengembangan serta penggunaan media pembelajaran				√	

	Kualitas tampilan media				√	
	Kemudahan navigasi				√	
	Kemudahan pengaksesan informasi berikutnya				√	
	Kelancaran sistem pengoperasian				√	
	Memuat informasi tentang petunjuk penggunaan program				√	

#### F. Kebenaran Desain

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan pada desain, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan/kekurangannya pada kolom (a), serta
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Kesalahan/Kekurangan Desain (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Halaman awal	Tombol petunjuk penggunaan sebaiknya diletakkan di halaman awal.
2.	Halaman menu	Tombol dengan ikon rumah tidak berfungsi dan tidak jelas fungsinya. Sebaiknya dihapus saja. Tata letak tombol sebaiknya diatur agar tidak menumpuk dan ada bagian halaman yang kosong.
3.	Keterbacaan teks kurang baik karena menggunakan huruf besar dan spasi antar kata tidak konsisten.	Fontnya perlu diubah ke font yang lebih mudah dibaca dan penulisan teks sesuai EYD, termasuk dalam penggunaan huruf besar dan kecil.
4.	Halaman petunjuk penggunaan	Tombol X Kembali ke halaman Halaman awal, dan tombol dengan ikon rumah ke halaman menu. Sebaiknya cukup tombol yang terhubung ke halaman

		menu saja, tidak perlu ada tombol ke halaman awal.
5.	Tombol navigasi (maju dan mundur) dan tombol X pada halaman petunjuk penggunaan, KI/KD dan tujuan pembelajaran tidak diperlukan karena halaman tersebut hanya terdiri dari satu halaman.	Sebaiknya dihapus saja, dan cukup disertakan tombol yang terhubung ke halaman menu saja.
6.	Tata letak penyajian materi kurang menarik.	disarankan untuk membagi dan mengatur tata letak materi di halaman materi agar tampilannya lebih menarik. Misalnya, pengaturan spasi antar paragraph dan jarak antar gambar dan teks.
7.	Pada halaman kuis, kolom isian nama pada halaman kuis tidak jelas dan tidak terdapat identitas kuis.	Disarankan untuk menambahkan latar belakang tempat memasukkan teks nama dan identitas kuis, seperti bentuk soal, jumlah soal, cara mengerjakan soal, dan kebutuhan jaringan internet saat mengerjakan soal kuis tertentu.

#### G. Komentar/ Saran Secara Umum

Secara umum, media dapat digunakan pada pengguna sasaran setelah mempertimbangkan saran perbaikan.

#### H. Kesimpulan

Setelah selesai mengisi angket di atas, mohon lingkari/tebali salah satu nomor di bawah ini sesuai dengan kesimpulan penilaian Bapak/ Ibu.

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan, tetapi perlu revisi kecil ✓
3. Cukup layak digunakan, tetapi perlu revisi sedang
4. Kurang layak digunakan karena perlu revisi besar
5. Tidak layak digunakan

Validasi Ahli Media,



Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.  
NIP. 198908222019031014

## LAMPIRAN XV

### HASIL VALIDASI AHLI MATERI

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT

##### A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah", maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi terhadap media pembelajaran yang peneliti buat. Adapun tujuan dari pengisian angket validasi ini adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media serta mengukur kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas V. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli materi. Sebelumnya, saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini.

##### B. Identitas Validator

Nama : Mohammad Rofiq, M.Pd.  
NIP : 199101152019031013  
Instansi : UIN Walisongo Semarang

##### C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon isilah identitas Bapak/ Ibu pada kolom yang telah disediakan
2. Mohon berikan pendapat Bapak/ Ibu yang sejujurnya dan sebenarnya
3. Mohon berikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.
4. Apabila terdapat komentar/ saran/ rekomendasi untuk perbaikan, mohon Bapak/ Ibu menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

##### D. Keterangan Skala Penilaian

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

E. Tabel Penilaian Media

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi	Materi sesuai dengan KI, KD dan Indikator Pembelajaran				V	
		Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi				V	
		Terdapat soal latihan yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik				V	
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik				V	
		Keakuratan materi/ konsep				V	
		Materi/ konsep yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan				V	
2.	Kebahasaan	Kejelasan informasi				V	
		Ketepatan struktur kalimat			V		
		Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak ambigu			V		
		Kata perintah/ kata petunjuk jelas				V	
		Tulisan jelas dan mudah dipahami				V	
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami				V	
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik				V	
Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD				V			
3.	Penyajian	Materi disajikan secara sistematis				V	
		Terdapat contoh soal untuk menguatkan pemahaman peserta didik				V	
		Terdapat rangkuman yang dapat mewakili inti materi					V
		Penyajian materi tidak bersifat verbal				V	
		Penyajian tombol efektif/ mudah digunakan			V		

		Memuat informasi tentang petunjuk penggunaan program					v
4.	Evaluasi	Soal latihan/ evaluasi relevan dengan materi yang dipaparkan				V	
		Soal evaluasi relevan dengan tujuan pembelajaran				V	
		Adanya variasi soal evaluasi yang digunakan				V	
		Adanya pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi				V	
		Perintah soal jelas dan mudah dipahami			V		

F. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan/kekurangannya pada kolom (a), serta
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Kesalahan/Kekurangan Materi (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Kesalahan pada materi keragaman mata pencaharian di wilayah pantai	Mata pencaharian di wilayah pantai adalah nelayan dan pedagang

G. Komentar/ Saran Secara Umum

Layak untuk digunakan dengan revisi kecil

H. Kesimpulan

Setelah selesai mengisi angket di atas, mohon lingkarilah/tebali salah satu nomor di bawah ini sesuai dengan kesimpulan penilaian Bapak/ Ibu.

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan, tetapi perlu revisi kecil
3. Cukup layak digunakan, tetapi perlu revisi sedang
4. Kurang layak digunakan karena perlu revisi besar
5. Tidak layak digunakan

Validasi Ahli Materi



Mohammad Rofiq, M.Pd.

## LAMPIRAN XVI

### TANGGAPAN PENDIDIK

#### ANGKET TANGGAPAN PENDIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT

##### A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah", maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi terhadap media pembelajaran yang peneliti buat. Adapun tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media serta mengukur kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas V. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini. Sebelumnya, saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini.

##### B. Identitas Responden

Nama : Mutmainnah, S.Pd.I

NIP : -

Instansi : MI Nurul Islam

##### C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon isilah identitas Bapak/ Ibu pada kolom yang telah disediakan
2. Mohon berikan pendapat Bapak/ Ibu yang sejujurnya dan sebenarnya
3. Mohon berikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.
4. Apabila terdapat komentar/ saran/ rekomendasi untuk perbaikan, mohon Bapak/ Ibu menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

##### D. Keterangan Skala Penilaian

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

E. Tabel Penilaian

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Desain Media	Desain Menarik dan konsisten					√
		Layout memudahkan pembaca memahami materi					√
		Penerapan warna konsisten dan proporsional					√
		Penggunaan warna tidak mengganggu keterbacaan teks					√
		Penggunaan jenis dan ukuran font proporsional					√
		Tata letak teks dan gambar jelas serta proporsional					√
		penempatan animasi/ilustrasi pada setiap halaman tidak mengganggu kejelasan informasi					√
		Mudah untuk digunakan					√
		Efektif digunakan sebagai media pembelajaran					√
		Kemenarikan cover					√
2	Materi	Bahasa yang digunakan baik dan benar					√
		Materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar					√
		Materi sesuai dengan indicator pencapaian pembelajaran					√
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
		Materi yang disajikan lengkap dan tersusun secara sistematis					√
3	Evaluasi	Soal latihan/evaluasi sesuai dengan materi yang dipaparkan					√
		Soal latihan/evaluasi yang disajikan mudah dipahami peserta didik					√
		Adanya variasi soal evaluasi yang digunakan				√	

F. Komentar/ Saran

Media sudah bagus, pengkondisian anak perlu ditingkatkan.

Pendidik

Mutmainnah, S.Pd.I

## LAMPIRAN XVII

### TANGGAPAN PESERTA DIDIK

No	Nama	Aspek Penilaian		Jumlah	Presentase	Klasifikasi
		Desain Media	Materi dan Motivasi			
1	Aeldin Kaka Rosiana	14	30	44	97,7%	Sangat Layak
2	Alita Putri Prastika	15	30	45	100%	Sangat Layak
3	Aquina Chayra Kurniawan	14	27	41	91,1%	Sangat Layak
4	Diaz Arkhananta Mahanipuna	14	29	43	95,5%	Sangat Layak
5	Dzakira Thalita Humahira	13	27	40	88,8%	Sangat Layak
6	Fahmi Hisyam Aryasatya	13	29	42	93,3%	Sangat Layak
7	Kalila Noor Lathifah	15	30	45	100%	Sangat Layak
8	Muhammad Fa'iq Alamsyah	12	24	36	80%	Layak
9	Muhammad Fu-Yoodh Rizq Kenzei Dae	12	27	39	86%	Sangat Layak
10	Muhammad Izzan Subarjo	11	27	38	84,4%	Sangat Layak
11	Muhammad Luqman Syarief Abidin	9	22	31	68,8%	Layak
12	Muhammad Lutfin Najib	10	21	31	68,8%	Layak
13	Muhammad Rafli Tsary Putra	9	24	33	73%	Layak
14	Muhammad Raja Kasyafa Rusd	12	27	39	86,6%	Sangat Layak
15	Muhammad Shidqi Wafa	9	22	31	68,8%	Layak
16	Mutiara Nuhua Ilma Zakiyya	13	27	40	88,8%	Sangat Layak
17	Nadhira Qaireen Malaeka Rizqi	13	25	38	84,4%	Sangat Layak
18	Nadhine Alya Wahyudi	12	29	41	91,1%	Sangat Layak
19	Nafisa Louissa Tabriza Assegaf	13	23	36	80%	Layak
20	Naizar Mustafa Ahmad	13	27	40	88,8%	Sangat Layak
21	Namira Azahrine Khanza	15	27	42	93,3%	Sangat Layak
22	Raisha Aulia	15	30	45	100%	Sangat Layak
23	Royhan Syarief	14	24	38	84,4%	Sangat Layak
24	Ulfia Muna Sabila	13	23	36	80%	Layak

**ANGKET TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA  
MASYARAKAT**

**A. Identitas Responden**

Nama : NAIZAT MASTIFA  
Kelas : BA  
Sekolah : MIT Nufol Islam

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon isilah identitas anda pada kolom yang telah disediakan
2. Mohon berikan pendapat anda yang sejujurnya dan sebenarnya
3. Mohon berikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.
4. Apabila terdapat komentar/ saran/ rekomendasi untuk perbaikan, mohon memuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

**C. Keterangan Skala Penilaian**

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

**D. Tabel Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Media	Menurut saya media pembelajaran interaktif ini sangat menarik					✓
		Menurut saya gambar pada materi sangat sesuai dan jelas				✓	
		Menurut saya pemilihan warna dan desain sangat cocok				✓	

2.	Materi dan Motivasi	Saya dapat memahami materi dengan mudah				✓	
		Materi yang disajikan secara berurutan dan dikemas menarik					✓
		Materi dan gambar yang disajikan sesuai dan jelas				✓	
		Istilah-istilah yang digunakan sederhana dan mudah untuk dipahami				✓	
		Soal yang disajikan sesuai dengan materi				✓	
		Media pembelajaran interaktif ini memberikan motivasi(ketertarikan) pada saya untuk belajar					✓

**E. Komentar/ Saran**

**ANGKET TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA  
MASYARAKAT**

**A. Identitas Responden**

Nama : *Namira Aahrine Khanza*  
 Kelas : *3A/21*  
 Sekolah : *MIT Nurul Islam*

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon isilah identitas anda pada kolom yang telah disediakan
2. Mohon berikan pendapat anda yang sejujurnya dan sebenarnya
3. Mohon berikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang diujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.
4. Apabila terlapat komentar/ saran/ rekomendasi untuk perbaikan, mohon menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

**C. Keterangan Skala Penilaian**

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

**D. Tabel Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Media	Menurut saya media pembelajaran interaktif ini sangat menarik					✓
		Menurut saya gambar pada materi sangat sesuai dan jelas					✓
		Menurut saya pemilihan warna dan desain sangat cocok					✓

2.	Materi dan Motivasi	Saya dapat memahami materi dengan mudah				✓	
		Materi yang disajikan secara berurutan dan dikemas menarik					✓
		Materi dan gambar yang disajikan sesuai dan jelas					✓
		Istilah-istilah yang digunakan sederhana dan mudah untuk dipahami				✓	
		Soal yang disajikan sesuai dengan materi				✓	
		Media pembelajaran interaktif ini memberikan motivasi(keterarikat) pada saya untuk belajar					✓

**E. Komentar/ Saran**

## LAMPIRAN XVIII

### SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185 Telepon 024-  
7601295, Faksimile 024-7615387 www.walisongo.ac.id

Nomor: 5730/Un.10.3/J5/DA.04.09/12/2022

Semarang, 6 Desember 2022

Lamp. : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Yth.  
Nur Khikmah, M.Pd.I  
di Tempat

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.,*

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Husna Maulida  
NIM : 1903096040  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN C<sub>3</sub> PKN MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Dan menunjuk Ibu:

**Nur Khikmah, M.Pd.I** Sebagai Pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

a.n. Dekan,  
Mengetahui,  
Kecamatan Mubandhan PGMI



Tembusan:

1. Dosen Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

## LAMPIRAN XIX

### SURAT IZIN RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Prof. Hamka Km 2 Semarang 50183  
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615383  
www.walisongo.ac.id

Nomor: 3404/Un.10.3/D1/TA.00.01/08/2023

Semarang, 10 Agustus 2023

Lamp. : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Husna Maulida

NIM : 1903096040

Kepada Yth.

Kajur Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

UIN Walisongo Semarang

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Diberitahkannya dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa:

Nama : Husna Maulida

NIM : 1903096040

Judul skripsi :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN PKn MATERI KERAGAMAN  
SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT KELAS V  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH.**

Pembimbing : Nur Khikmah, M.Pd.I

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut di atas selama 1 minggu, mulai tanggal 14 Agustus sampai dengan tanggal 21 Agustus 2023.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Zuhud Juhadi, M.Au.

NIP. 196903201998031004

Tembusan:

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan).

## LAMPIRAN XX

### SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN RISET



**YAYASAN BAITURROHIM RINGINWOK  
MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL ISLAM**

Jl. Honggowongso No. 1 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang  
Telp: 50184 g 024-76435205 NSM: 111233740076 WPSN: 60713870 NSS:112030116004  
www.nurulislam.sch.id Email: humas@nurulislam.sch.id Email: mtsnurulislamngaliyan@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 116/MI.NI/VIII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : JUMAIDI, S.Pd.I  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Unit Kerja : MI Nurul Islam  
Alamat : Jl. Honggowongso No.1, Kel. Purwoyoso, Kec. Ngaliyan,  
Kota Semarang.

Menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Husna Maulida  
NIM : 1903096640  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe  
Flash* Pada Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Sosial  
Budaya Masyarakat Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah.

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melakukan penelitian di MI Nurul Islam Ngaliyan Semarang.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 29 Agustus 2023



Tembusan:  
1. Yayasan Baiturrohim Ringinwok  
2. Arsip

## LAMPIRAN XXI

### DOKUMENTASI PENELITIAN

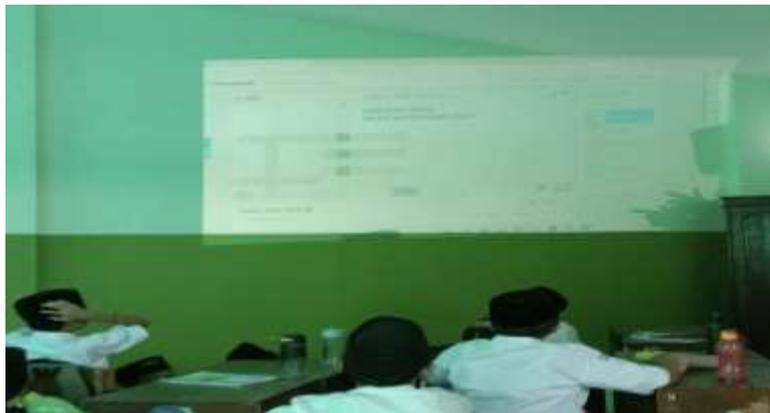
**Proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif**



**Proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif**



**Mengerjakan kuis teka-teki silang di media pembelajaran interaktif**



**Wawancara dengan Wali Kelas V A**



## Gedung Madrasah



## Ruang Guru



## **RIWAYAT HIDUP**

### **A. Identitas Diri**

1. Nama Lengkap : Husna Maulida
2. Tempat, Tanggal Lahir : Batang, 4 Februari 2001
3. Alamat : Dukuh Gunung Pring Desa  
Gondang, Kecamatan Subah  
Kabupaten Batang
4. No HP : 085290312686
5. Email : maulidahusna445@gmail.com

### **B. Riwayat Pendidikan**

Pendidikan Formal

- a. TK Mekar Jaya Gondang
- b. MI Darussalam Kemiri
- c. MTs Darussalam Subah
- d. MA Darussalam Subah
- e. S1 UIN Walisongo Semarang

Semarang, 13 September 2023

Husna Maulida  
NIM. 1903096040