ABSTRAK

Tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung" ini ditulis oleh Muhammad Habib Ridwan dibimbing oleh Dr. Luk-Luk Nur Mufidah, M.Pd.I, dan Dr. Fathul Mujib M.Ag.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Adobe Flash*, Hasil Belajar IPA

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini didasarkan pada observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti yang menemukan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada materi sistem pencernaan makanan pada manusia di MI/SD.

Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah (1) bagaimana desain media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung?, (2) bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung?, dan (3) bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung?.

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian yang digunakan adalah model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu; (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi) dan (5) *Evaluation* (evaluasi).

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut; (1) Media pembelajaran yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang didesain menggunakan *software Adobe Flash CS 3 Professional, Corel Draw* dan *Photoshop* berdasarkan rancangan *storyboard* yang telah dibuat. (2) Hasil analisis data validasi produk oleh ahli media memperoleh persentase mencapai 87% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil analisis data validasi produk oleh ahli materi memperoleh persentase mencapai 88% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* layak atau valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPA. (3) Hasil analisis data respon siswa memperoleh persentase mencapai 95% dengan kriteria sangat positif. Sedangkan hasil belajar siswa menunjukkan persentase ketuntasan belajar pada saat *pre test* hanya sebesar 21% dan mengalami peningkatan pada saat *post test* menjadi 87%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung.

ABSTRACT

Thesis with the title "Development of Interactive Learning Media Based on Adobe Flash to Improve Science Learning Outcomes in Grade V at MI Roudlotut Tholibin in Tulungagung Regency" was written by Muhammad Habib Ridwan guided by Dr. Luk-Luk Nur Mufidah, M.Pd.I, and Dr. Fathul Mujib M.Ag.

Keywords: Interactive Learning Media, Adobe Flash, Science Learning Outcomes

The development of interactive learning media based on Adobe Flash is based on preliminary observations conducted by researchers who found that the unavailability of learning media that utilizes the advances in information and communication technology (ICT) in learning materials of humans digestive system at MI / SD.

The formulation of the problem in this research are (1) how to design interactive learning media based on Adobe Flash to improve science learning outcomes in Grade V at MI Roudlotut Tholibin in Tulungagung Regency?, (2) how is the validity of interactive learning media based on Adobe Flash to improve science learning outcomes in Grade V at MI Roudlotut Tholibin in Tulungagung Regency?, and (3) how is the effectiveness of interactive learning media based on Adobe Flash to improve science learning outcomes in Grade V at MI Roudlotut Tholibin in Tulungagung Regency?.

The method used in this research is Research and Development (R&D). The research procedure used is the ADDIE model consisting of five steps, that is; (1) Analysis, (2) Design , (3) Development, (4) Implementation and (5) Evaluation.

The results obtained from this development research are; (1) the learning media produced is interactive learning media based on Adobe Flash designed using Adobe Flash CS 3 Professional, Corel Draw and Photoshop software based on the storyboard design that has been made. (2) The results of product validation data analysis by media experts obtained a percentage up to 87% with very good criteria. While the results of product validation data analysis by material experts obtained a percentage up to 88% with very good criteria. This results showed that the interactive learning media based on Adobe Flash is feasible or valid to be used as a learning media in the science learning process. (3) The results of the student response data analysis obtained a percentage up to 95% with very positive criteria. Meanwhile, student learning outcomes showed that the percentage of learning completeness at the pre-test was only 21% and then increase during the post-test was 87%. This results showed that the interactive learning media based on Adobe Flash is effectively used to improve science learning outcomes for students in grade V at MI Roudlotut Tholibin in Tulungagung Regency.

الْمَلْخَصُ

هذا البحث بموضوع تطوير وسائل التعليم التفاعلي استنادًا إلى أدوب فلاش لترقية نتائج تعلم العلوم الطبيعية من الفصل الخامس في المدرسة الإبتدائية روضة الطالبين تولونج أجونج. تحت الإرشاد الدكتور لؤلؤ نور مفيدة الماجيستير والدكتور فتح المجيب الماجيستير.

الكلمات المفتاحية: وسائل التعليم التفاعلي ، أدوب فلاش، نتائج تعلم االعلوم الطبيعية.

كان هذا البحث يعتمد على الملاحظات الأولية التي أدى بها الباحث الذي وجد أن عدم توافر الوسائل التعليمية التي تستخدم تكنولوجيا الاتصالات (*ICT*) المعلومات المتقدمة وعلى االمواد في الجهاز الهضمي البشري في المدرسة الإبتدائية.

وأما تحديد المشاكل من هذه الدراسة هي: (١) كيف تصميم وسائل التعليم تفاعلية تعتمد على أدوب فلاش لترقية نتائج تعلم العلوم في الصف الخامس بالمدرسة الإبتدائية تولونج أجونج (٢) كيف جدارة وسائل التعليم التفاعلي القائم على أدوب فلاشً لترقية نتائج تعلم العلوم الطبيعية في الصف الخامس بالمدرسة الإبتدائية تولونج أجونج ؟ و (٣) كيف فعالية وسائل التعليم التفاعلي القائم على أدوب فلاش في ترقية نتائج تعلم العلوم الطبيعية في الصف الخامس بالمدرسة الإبتدائية روضة الطالبين تولونج أجونج.

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي البحث والتطوير. وأما إجراء البحث مستخدمة على نموذج *ADDIE* الذي يتكون من خمس خطوات وهي: (١) التحليل، (٢) التصميم، (٣) التطوير ،(٤) التطبيق و (٥) التقييم.

النتائج التي تم الحصول عليها من هذا البحث التنموي هي كما يلي ؛ (١) تكون وسائط التعلم الناتجة في شكلوسائط تعليمية تفاعلية تعتمد على فـــلاش أدوبوالذي تم تصميمه باستخدام برمجيات أدوب فلاش وكوريل دراو و فوتو صاف على أساس تصميم لوحة العمل التي تم إجراؤها. (٢) سلت نتائج تحليل بيانات التحقق من صحة المنتج من قبل خبراء الإعلام على نسبة تصل إلى ٨٧٪ بر جيدة جدًا. بينما حصلت نتائج تحليل بيانات التحقق من صحة المنتج من قبل خبراء المواد على نسبة تصل إلى ٨٨٪ بمعايير جيدة جدا. وهذا يبين أنوسائط تعليمية تفاعلية تعتمد على فـــلاش أدوب ممكن أو صالح لاستخدامه كوسيلة تعليمية في عملية تعلم العلوم. (٣) حصلت نتائج تحليل بيانات استجابة الطلاب على نسبة تصل إلى ٩٥٪ بمعايير

إيجابية للغاية. وفي الوقت نفسه ، أظهرت نتائج تعلم الطلاب أن نسبة اكتمال التعلم في الاختبار التمهيدي كانت ٪٢١ فقط وأن الزيادة خلال الاختبار اللاحق كانت ٪٨٧. وهذا يبين أنوسائط تعليمية تفاعلية تعتمد على فـــلاش أدوب يتم استخدام هذا بشكل فعال لتحسين نتائج تعلم العلوم لطلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية روضة الطالبين تولونج أجونج.