

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebuah negara akan tumbuh pesat dan maju dalam segala bidang kehidupan jika didukung oleh pendidikan yang berkualitas. Sebaliknya, kondisi pendidikan yang tidak kondusif akan berimplikasi pada kondisi negara yang carut-marut.¹ Pendidikan mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan, karena tanpa melalui pendidikan proses transfer atau penguasaan tentang pengetahuan modern sulit diwujudkan.

Perubahan dan perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya dilakukan, dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan dan mendukung pembangunan di masa depan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa depan adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa, sehingga siswa mampu menghadapi dan memecahkan masalah-masalah kehidupan yang mereka hadapi.² Oleh karena itu, pendidikan yang bermutu dan berkualitas diperlukan untuk mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi era globalisasi baik pada bidang ekonomi, politik, sosial, ilmu pengetahuan dan teknologi serta bidang-bidang kehidupan lainnya.

¹ As'ari Muhajir, *Ilmu Pendidikan Perspektif Kontekstual*, (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2011), 17.

² Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Jakarta: Prenada Media, 2014), 1.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu selalu mengalami perubahan yang semakin pesat dan mengakibatkan adanya persaingan dalam bidang kehidupan, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu dalam bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini, khususnya teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran, melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran, bukan hanya dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, tetapi juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.³ Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mendukung proses pembelajaran, mengingat fungsi media pembelajaran sangat penting untuk menstimulus siswa terutama dalam menerima informasi atau materi pembelajaran.

Perkembangan dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari hubungan berbagai komponen pembelajaran di dalamnya. Menurut pendapat Khanifatul dalam dunia pendidikan, siswa yang melakukan proses belajar, tidak melakukannya secara individu, tetapi ada beberapa komponen yang terlibat, seperti guru, media, strategi pembelajaran, kurikulum dan sumber belajar.⁴ Oleh karena itu, kualitas pendidikan sebenarnya ditentukan oleh keterpaduan antara seluruh komponen-komponen yang ada dalam proses pembelajaran.

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 162.

⁴ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2013), 14.

Guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan atau menyampaikan materi pembelajaran kepada siswanya. Terutama dalam kualitas proses pembelajaran yang dikembangkan, yang selanjutnya berdampak langsung terhadap rendah dan tidak meratanya kualitas hasil belajar yang dicapai oleh para siswa.⁵ Situasi seperti itu akan terus terjadi selama guru masih menganggap bahwa dirinya merupakan satu-satunya sumber belajar bagi siswa serta mengabaikan peran media pembelajaran. Salah satu upaya untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran secara efektif yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.⁶ Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Untuk memenuhi hal tersebut, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan stimulus kepada siswa sehingga siswa mau belajar karena pada dasarnya siswa adalah subyek utama dalam proses pembelajaran.⁷

Penyajian materi pembelajaran dengan cara yang kurang tepat, memungkinkan akan menimbulkan rasa tidak senang pada diri siswa terhadap materi pelajaran dan bahkan juga terhadap gurunya.⁸ Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran secara terintegrasi dalam proses pembelajaran. Fungsi guru dalam sistem pendidikan

⁵ Andayani, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2004), 178.

⁶ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009),1-2.

⁷ Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Citra Utama, 2002),21.

⁸ Parman, Yundi Fitrah, dan Emosda, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dan Motivasi Terhadap Hasil Praktik Ibadah Siswa di SMP", *Tekno-Pedagogi*, Vol. 3, No. 1 Maret 2013, 52.

modern sebagai penyampai pesan-pesan pendidikan perlu dibantu dengan media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Menurut Hamalik menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.⁹ Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran proses pembelajaran akan terasa lebih hidup dan lebih menyenangkan dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran bukan hanya sekadar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu sebagai usaha yang ditujukan untuk memudahkan siswa dalam belajar dan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, diharapkan akan timbul kesadaran baru bahwa media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan sehingga dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Melalui penggunaan media pembelajaran akan membantu lancarnya tugas yang diemban oleh guru sebagai pendidik serta sebagai upaya meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Kesenjangan komunikasi antara guru dengan siswa pada proses pembelajaran seringkali terjadi. Pengembangan media perlu dilakukan guna mengatasi kesenjangan tersebut, pengembangan media yang memungkinkan dan sesuai untuk mengatasi kesenjangan tersebut adalah pembuatan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dipilih berdasarkan

⁹ O. Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001),12.

anggapan yang menyatakan bahwa manusia memiliki dua sistem pemrosesan informasi, yakni materi-materi verbal dan materi-materi visual.¹⁰ Visual dan verbal erat kaitanya dengan media yang identik dengan kata-kata dan gambar, sehingga media semacam ini dapat memanfaatkan kedua kapasitas manusia sepenuhnya untuk memproses informasi. Menurut Iwan Binanto media pembelajaran interaktif bukan hanya menyediakan lebih banyak teks di dalamnya, melainkan juga dengan menghidupkan teks tersebut yang disertai dengan bunyi, gambar, musik, animasi, dan video.¹¹ Jadi, dengan adanya media pembelajaran interaktif akan membantu siswa sebagai sasaran utama dalam pembelajaran sehingga akan membuat hasil belajar siswa semakin baik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran dan kualitas pendidikan di Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran Kurikulum 2013 yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran.¹² Jika kita lihat pada proses pembelajaran, pemanfaatan dari teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat dilakukan oleh guru melalui media pembelajaran interaktif untuk memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan

¹⁰ Rihard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Surabaya: ITS Press, 2009), 6.

¹¹ Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangan*, (Yogyakarta: CV Andi, 2010), 1.

¹² Mendikbud, *Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Kemdikbud, 2016), 2.

dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar para siswa. Selain itu, juga akan diperoleh manfaat di antaranya proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dari sisi waktu dan tempat, menarik perhatian siswa dan materi pembelajaran akan lebih mudah untuk disampaikan kepada siswa.

Media pembelajaran interaktif perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang memiliki peranan penting, karena mata pelajaran IPA mengajarkan siswa dalam mengenali tubuh manusia dan cara merawatnya serta lingkungan hidup dan cara melestarikannya. Selain itu, menurut Chaille dan Britain sebagaimana yang dikutip oleh Astri bahwa pembelajaran IPA di Sekolah Dasar bukan hanya untuk mengajarkan pengetahuan ilmiah saja, namun juga untuk mengembangkan kemampuan dasar melakukan kerja ilmiah seperti mengamati, mencatat hasil pengamatan, menafsirkan data pengamatan, menggolongkan objek berdasar kesamaan yang diamati, mengajukan hipotesis, sampai merancang penyelidikan untuk menguji suatu hipotesis.¹³ Sejalan dengan pendapat tersebut, hasil penelitian Sulasfiana Alfi Raida menjelaskan bahwa pembelajaran IPA ditujukan untuk menyiapkan masa depan siswa yang kritis, kreatif, kompetitif, dan mampu memecahkan masalah serta berani mengambil keputusan secara cepat dan tepat.¹⁴

¹³ Fransiska Astri, "Memunculkan Daya Tarik Pelajaran Sains", Juni 2016, dalam (<https://pgsd.binus.ac.id/2016/06/29/memunculkan-daya-tarik-pelajaran-sains/>), diakses 6 Juli 2019.

¹⁴ Sulasfiana Alfi Raida, "Identifikasi Materi Biologi SMA Sulit Menurut Pandangan Siswa dan Guru SMA Se-Kota Salatiga", *Journal of Biology Education*, Vol. 1, No. 2, 2018, 210.

Kesulitan banyak dialami oleh para siswa pada saat mereka mengikuti pembelajaran IPA, salah satunya disebabkan oleh karakteristik pada materi pembelajaran IPA tersebut. Menurut hasil penelitian Dian Lestari, dkk menjelaskan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami materi-materi pembelajaran IPA terutama mengenai konsep-konsep fisiologis yang abstrak.¹⁵ Joel Michael mengemukakan bahwa *“factors might make physiology hard for students to learn are consider three things: 1) the nature of the discipline being learned, 2) the ways in which teacher teach the discipline, and 3) what students bring to the learning of that discipline”*.¹⁶ Terdapat 3 faktor yang menyebabkan materi-materi dalam pembelajaran IPA dianggap sulit dipelajari yaitu, karakteristik materi yang akan dipelajari, cara guru mengajarkan materi, dan modal awal siswa yang akan mempelajari materi tersebut.

Salah satu materi dalam pembelajaran IPA yang abstrak dan sulit dipahami oleh siswa adalah materi sistem pencernaan makanan pada manusia. Alasan mengapa materi tersebut sulit dipahami berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Atilla Cimer mengemukakan bahwa *“The main reason for students difficulties in learning biology were includes that there are a lot of concepts, various biological events that cannot be seen by the naked eye, some concepts are too abstract, and that there are a lot of foreign/Latin*

¹⁵ Dian Lestari, Sri Mulyani E.S., R. Susanti, “Pengembangan Perangkat Blended Learning Sistem Saraf Manusia untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis”, *Journal of Innovative Science Education*, Vol. 2, No. 2, 2016, 84.

¹⁶ Joel Michael, “What Makes Physiology hard for Students to Learn? Result of a Faculty Survey”, *Advances in Physiology Education*, Vol. 31, March 2007, 34.

words".¹⁷ Materi biologi dipandang sulit dikarenakan memiliki konsep dan permasalahan kompleks yang harus dipelajari oleh siswa. Selain itu, banyak objek biologi yang tidak dapat diamati secara langsung, bersifat abstrak, dan banyak menggunakan istilah asing. Mekanisme sistem organ yang dipelajari pada materi sistem pencernaan merupakan materi yang abstrak yang menyajikan informasi yang sulit ditangkap dan diterima secara langsung oleh panca indera siswa. Materi yang abstrak dapat menyebabkan siswa mengalami miskonsepsi (kesalahpahaman).¹⁸ Pada kenyataannya karena beberapa kesulitan tersebut, maka pembelajaran materi sistem pencernaan makanan pada manusia di Sekolah Dasar seringkali tidak dapat dilaksanakan dengan baik.

Informasi yang peneliti peroleh berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA yang dilakukan oleh guru dan siswa belum menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu buku. Melalui media seperti itu mengakibatkan siswa cenderung pasif, kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran IPA di kelas. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA khususnya pada materi pelajaran sistem pencernaan pada manusia masih belum baik/optimal,

¹⁷ Atilla Cimer, "What Makes Biology Learning Difficult and Effective: Students' Views", *Educational Research and Reviews*, Vol. 7, No. 3, 2012, 65-66.

¹⁸ Juhji, "Upaya Mengatasi Miskonsepsi Siswa pada Materi Sistem Saraf melalui Penggunaan Peta Konsep", *Jurnal Formatif*, Vol. 7, No. 1, 2017, 34.

sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Selain itu, hasil belajar siswa yang rendah (dibawah KKM) menunjukkan bahwa pembelajaran IPA materi sistem pencernaan makanan pada manusia yang dilakukan belum efektif.

Kondisi seperti yang dikemukakan di atas dapat menyebabkan kesulitan bagi siswa untuk menguasai dan memahami materi yang abstrak dalam pembelajaran IPA. Seorang guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa, dengan mempertimbangkan kemampuan media pembelajaran yang membangkitkan rangsangan indera pendengaran, penglihatan, maupun penciuman serta kesesuaiannya dengan materi yang akan diajarkan. Pemilihan media yang tidak tepat dan kurang menarik dapat membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA dengan konsep yang abstrak dan dapat mengganggu hubungan komunikasi antara guru dan siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat membuat pembelajaran IPA menjadi lebih mudah dipahami dan konkret bagi siswa di Sekolah Dasar.

Solusi dari permasalahan di atas menurut peneliti adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai media dalam proses pembelajaran yang dapat dikreasikan menjadi lebih menarik. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* merupakan media pembelajaran yang mengkombinasikan video, audio, foto, grafis,

animasi dan teks yang dikemas secara terintegrasi dan interaktif serta menarik. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi dalam diri siswa. Selain itu, pengembangan tersebut dilakukan untuk mengubah *mindset* siswa terhadap proses pembelajaran IPA materi sistem pencernaan makanan pada manusia dan membuatnya menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien ketika dilaksanakan, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dan hasil belajar siswa akan meningkat. Melalui pengembangan ini dapat dihasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung.

Peneliti mengambil judul penelitian berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung”**.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Beberapa permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung dapat diidentifikasi berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah, yaitu:

1. Belum adanya variasi yang dilakukan oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran. Guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu buku.

2. Siswa kurang tertarik dan termotivasi saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.
3. Hasil belajar siswa yang rendah.
4. Belum adanya media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.
5. Belum tersedianya media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem pencernaan makanan pada manusia.
6. Guru belum mengetahui tentang cara mengembangkan media pembelajaran interaktif khususnya yang berbasis *Adobe Flash*.

Pembatasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, yaitu:

1. Desain media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung.
2. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung.
3. Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini disusun berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam identifikasi dan pembatasan masalah, yaitu:

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?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini disusun Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam rumusan masalah, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan desain media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung.

3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dapat digunakan oleh guru dan siswa kelas V MI/SD untuk mempelajari materi sistem pencernaan makanan pada manusia. Media ini dikemas dalam bentuk CD interaktif dengan kapasitas penyimpanan data sebesar 700 MB atau dalam bentuk *soft file* yang dapat digunakan secara bebas dan praktis. Dalam pembuatannya, media ini dirancang dengan menggunakan *software* atau perangkat lunak *Adobe Flash*.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini dalam pengoperasiannya memerlukan bantuan seperangkat komputer atau laptop yang mampu menghasilkan tampilan gambar (visual) dan suara (audio) dengan spesifikasi minimum pentium IV 1,6 GHz, RAM sebesar 256 MB, *disk space* sebesar 2.44 MB, VGA 16 MB, CD-ROM 52x, monitor dengan warna 36-bit dan resolusi sebesar 1024x768, serta menggunakan sistem operasi komputer *Windows*.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini di dalamnya terdapat navigasi berupa tombol untuk mengakses materi yang diinginkan. Selain itu, juga ditampilkan animasi tentang proses pencernaan makanan pada manusia. Penyajian materi dikemas secara menarik dengan dilengkapi suara

opening dan musik instrumen, aktivitas belajar yang dapat dilakukan siswa secara mandiri, dan latihan soal yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini dapat digunakan sebagai alternatif media atau alat bantu guru dalam mengajarkan materi sistem pencernaan makanan pada manusia dalam pembelajaran klasikal dengan menggunakan alat bantu *LCD Projector* atau dalam pembelajaran individual dengan bantuan komputer atau laptop untuk masing-masing siswa.

F. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi pengembangan dunia pendidikan di Indonesia khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menarik serta dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu kebijakan untuk mengenalkan media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan di sekolah untuk

menunjang proses pembelajaran dan menghasilkan *output* yang berkualitas.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian yang akan datang khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

c. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi atau pengetahuan baru dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di kelas.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* dalam pembelajaran IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung adalah sebagai berikut:
 - a. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* adalah media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran IPA kelas V.
 - b. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPA kelas V.
 - c. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V.
 - d. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran IPA kelas V.

2. Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* dalam pembelajaran IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung adalah sebagai berikut:
 - a. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*.
 - b. Desain pengembangan media pembelajaran interaktif dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Flash CS3 Professional*.
 - c. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbentuk *Flash*.
 - d. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya dalam pembelajaran IPA kelas V.
 - e. Materi yang digunakan adalah tentang sistem pencernaan makanan pada manusia.
 - f. Hasil belajar siswa yang diukur hanya pada ranah kognitif.
 - g. Subjek uji coba terbatas pada siswa kelas V MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

Penelitian dan pengembangan ini memuat beberapa istilah yang perlu diperjelas agar tidak menimbulkan pengertian ganda terhadap istilah-istilah yang digunakan. Istilah-istilah dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Desain adalah sebuah rancangan, pola, atau model.¹⁹ Desain media pembelajaran interaktif bertujuan untuk mengembangkan sebuah rancangan atau model media pembelajaran interaktif yang berbasis *Adobe Flash* untuk membantu siswa dalam belajar.
- b. Media Pembelajaran Interaktif adalah salah satu media ajar berbasis komputer yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan kombinasi teks, suara, animasi, dan video yang disampaikan kepada siswa melalui perangkat digital.²⁰ Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*.
- c. Kelayakan adalah kriteria penentuan tentang layak atau tidaknya sebuah ide/objek untuk diwujudkan. Kelayakan media pembelajaran interaktif adalah kriteria penentuan apakah hasil pengembangan media pembelajaran interaktif yang dilakukan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran atau tidak.²¹
- d. Efektivitas adalah tingkat keberhasilan dalam pencapaian sebuah tujuan. Efektivitas media pembelajaran interaktif adalah keberhasilan dari penggunaan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.²²

¹⁹ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 63.

²⁰ Darma Jarot S dan Shenia Ananda, *Buku Pintar Menguasai Multimedia*, (Jakarta: Mediakita, 2009), 1.

²¹ Ahmad Subagyo, *Studi Kelayakan*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2008), 7.

²² Sulkan Yasin dan Sunarto Hapsoyo, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Praktis, Populer dan Kosa Kata Baru*, (Surabaya : Mekar, 2008), 132.

2. Penegasan Operasional

Penegasan operasional dalam penelitian dan pengembangan ini yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* dalam Pembelajaran IPA Kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi dalam proses pembelajaran IPA di kelas. Melalui media pembelajaran interaktif tersebut diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPA kelas V dapat meningkat khususnya pada materi sistem pencernaan manusia.