



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE
FLASH DENGAN TEKNIK ICE BREAKING PADA MATA PELAJARAN
IPA KELAS IV SD NEGERI TRANS MUARA MEGANG**

A.Ridwan¹; Eka Lokaria²; R.Angga Bagus Kusnanto³

*¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silmpari, Sumatera Selatan,
Indonesia*

¹ridwan102017@gmail.com,²ekalokaria87@gmail.com,³radenangga4@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran Adobe Flash dengan teknik Ice Breaking pada pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri Trans Muara Megang serta untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4D. Berdasarkan hasil analisis validasi oleh 3 validator menunjukkan bahwa media Adobe Flash memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata 3,4. Sedangkan hasil analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa yang terdiri dari one to one dan small group diperoleh bahwa media adobe flash telah memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata skor 3,03 sehingga dapat disimpulkan bahwa media Adobe Flash memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam proses belajar.

Kata Kunci: Pengembangan, 4D, Adobe Flash, IPA

A. Ridwan

A. Pendahuluan

Pendidikan menempati urutan pertama sebagai alat yang sangat penting untuk kelangsungan hidup manusia. Sebagai salah satu wahana pembentukan karakter bangsa, pendidikan merupakan akses penting untuk menunjang kehidupan manusia, dimana dengan adanya pendidikan manusia menjadi lebih memiliki banyak pengetahuan dan wawasan sebagai bekal nantinya dimasa depan.

Pendidikan di Indonesia masih memiliki beberapa kendala yang berkaitan dengan mutu pendidikan diantaranya adalah keterbatasan akses pada pendidikan, jumlah guru yang belum merata, serta kurangnya inovatif dan inovasi guru dalam menyampaikan materi kepada para peserta didik, minimnya pengetahuan tentang penggunaan alat bantu belajar dikelas, terlebih lagi meningkatnya arus urbanisasi untuk mendapatkan ilmu yang lebih baik diperkotaan.

Pembelajaran IPA merupakan suatu pelajaran yang erat kaitanya dengan kehidupan kita sehari-hari, karena pelajaran IPA adalah pelajaran yang membahas tentang isi dari alam yang ada di bumi ini. IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen atau sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan yang lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan kesatuan yang utuh, Powler (dalam Samatowa, 2018:3).

Sederhana saja air dan listrik merupakan pelajaran yang terdapat dalam materi IPA disekolah dasar, dan keduanya (air & listrik) merupakan hal yang paling lumrah dinikmati oleh manusia setiap harinya. Jika dalam penyampaian materi tentang air & listrik tersebut guru hanya menggunakan metode ceramah saja maka pembelajaran yang diberikan dirasa kurang menarik. Maka untuk solusi tersebut perlunya inovasi media pembelajaran.

Media adalah pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media yang dipilih oleh peneliti ialah *Adobe Flash*, Arsyad (dalam Muhamad, 2017:5). *Adobe Flash* sendiri merupakan sebuah media aplikasi yang menggunakan grafis *vector* dan kombinasi bahasa pemrograman yang disebut *action script* serta animasi berbasis frame sederhana yang paling banyak digunakan untuk membuat animasi bergerak interaktif Reimers & Stuart (dalam Oktavian & Aldya, 2020:42). Dengan bantuan *Adobe Flash* pembelajaran yang guru sampaikan bisa

A. Ridwan

didesain secara menarik seperti ditambahkan gambar-gambar, menyertakan video pembelajaran, serta animasi yang menarik yang dapat memancing semangat belajar peserta didik dan bisa dijadikan acuan oleh guru ketikamengajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap salah satu guru kelas IV SD Negeri Trans Muara Mengang yang bernama Joko Hani Pamula, S.Pd. pada hari Rabu tanggal 01 desember 2021, Menurut pernyataan beliau permasalahan yang biasanya sering terjadi di sekolah tersebut adalah permasalahan kurangnya inovasi dari guru dalam memberikan/menyampaikan materi kepada peserta didik, serta kurangnya kesadaran untuk membuat media pembelajaran yang menarik sebagai sarana/alat bantu dalam penyampaian materi. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Bukan hanya media *Adobe Flash* saja yang akan peneliti kembangkan di sekolah tersebut, namun juga akan ditambahkan dengan teknik *Ice Breaking* di sela-sela pembelajaran berlangsung. Pembelajaran *Ice Breaking* mengutamakan suasana belajar mengajar yang ceria, semangat dan tidak membosankan yang dilakukan secara individual dan kelompok, Wulandari (dalam Wurjani dkk, 2019:1). Dengan dikombinasikannya antara teknik *Ice Breaking* dengan media *Adobe Flash* pada pembelajaran IPA diharapkan mampu mengubah pembelajaran yang biasa-biasa saja menjadi menyenangkan dan menarik.

Dari beberapa pendapat diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemilihan pembelajaran IPA untuk di inovasikan dengan teknik *Ice Breaking* berbasis media *Adobe Flash* diharapkan mampu membuat desain pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dan bisa dijadikan acuan bagi guru-guru di sekolah tersebut untuk mengubah gaya belajar yang biasa-biasa saja menjadi lebih menarik dengan bantuan teknik *Ice Breaking* berbasis media *Adobe Flash* agar tujuan pembelajaran tercapai dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

B. Metode

Model pengembangan yang diambil oleh peneliti yaitu model *research & development* (R&D). Metode penelitian *research & development* (R&D) dapat diartikan sebagai cara ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, serta menguji kevaliditasan produk yang telah dihasilkan dari sebuah penelitian tersebut, Sugiyono (2019:754). Pada penelitian

A. Ridwan

pengembangan, terdapat berbagai model-model pengembangan. Salah satunya model 4D.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara, angket. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti akan melakukan pengembangan produk agar valid, dan praktis. Tingkat validitas diperoleh dari hasil pengisian angket dari para validator. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan diperoleh dari hasil angket guru dan siswa melalui uji coba *one to one* dan *small group*.

B. Hasil dan Pembahasan

1. HASIL

Validasi Ahli

- a. Validasi ahli bahasa memvalidasi *Adobe Flash* dengan memberikan penilaian dengan angket yang diberikan berdasarkan 10 pernyataan pada Media *Adobe Flash* dalam pembelajaran IPA kelas IV SD dari penggunaan bahasa yang ada di dalam *Adobe Flash* disesuaikan dengan kaidah yang benar dalam bahasa Indonesia. Validator juga memberikan saran dan masukan pada media *Adobe Flash*. Hasil penilaian dari validator dianalisis untuk mengetahui validasi media *Adobe Flash* yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Hasil analisis validasi ahli bahasa

No	Nama Ahli	Indikator Penilaian										
		Kelayakan Bahasa										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Dr. Y. Satinem, M.Pd	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4
2	Jumlah	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4
3	ΣS	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3
4	$[n(c-1)]$	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	V	1	1	1	1	0,66	1	1	1	0,66	1	1
6	RATA-RATA	0,94										
7	V total	0,94										
8	KATEGORI	TINGGI										

A. Ridwan

Berdasarkan tabel 1 di atas di dapatkan hasil rata-rata 0,94 yang dapat dikatakan tingkat kevalidannya tinggi, sehingga media *Adobe Flash* pada pembelajaran IPA kelas IV SD Sangat Valid dalam bahasa.

- b. Validasi ahli materi memvalidasi materi media *Adobe Flash* dengan memberikan penilaian dengan angket yang di berikan berdasarkan 10 pernyataan pada media *Adobe Flash* pada pembelajaran IPA kelas IV SD dari materi yang ada di dalam media *Adobe Flash* disesuaikan dengan kaidah yang benar dalam keilmuan yang dimilikinya. Validator juga memberikan saran dan masukan pada media *Adobe Flash*. Hasil penelitian dari validator dianalisis untuk mengetahui validasi media *Adobe Flash* yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

No	Nama Ahli	Indikator Penilaian									
		Pendahuluan				Isi				Penutup	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Joko Hani Pamula, S.Pd	4	3	4	2	3	4	4	4	3	4
2	Jumlah	4	3	4	2	3	3	4	4	3	4
3	ΣS	3	2	3	1	2	3	3	3	2	3
4	$[n(c-1)]$	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	V	1	0,66	1	0,33	0,66	1	1	1	0,6	1
6	RATA-RATA	0,73					1			0,83	
7	V total	0,85									
8	KATEGORI	TINGGI									

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rata-rata 0,85 dengan kategori Tinggi, sehingga media *Adobe Flash* Sangat Valid digunakan dari segi materi.

- c. Validasi ahli media memvalidasi media *Adobe Flash* dengan memberikan penilaian dengan angket yang di berikan berdasarkan 10 pernyataan pada media *Adobe Flash* pada pembelajaran IPA kelas IV SD dari materi yang ada di dalam media *Adobe Flash* disesuaikan dengan kaidah yang benar dalam keilmuan yang dimilikinya. Validator juga memberikan saran dan masukan pada media *Adobe Flash*. Hasil penelitian dari validator dianalisis untuk mengetahui validasi media *Adobe Flash* yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

A. Ridwan

Tabel 3 Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No	Nama Ahli	Indikator Penilaian									
		Tampilan					Penyajian media			Komponen media	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Dr. Dodik Mulyono, M.Pd	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
2	Jumlah	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
3	ΣS	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
4	$[n(c-1)]$	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	V	0,66	0,66	0,66	0,66	0,66	0,66	0,66	0,66	0,33	0,66
6	RATA-RATA	0,67					0,67			0,5	
7	V total	0,61									
8	KATEGORI	SEDANG									

Berdasarkan tabel di atas hasil analisis validasi ahli media diperoleh rata-rata 0,61 dapat dikatakan sedang, sehingga media *Adobe Flash* Valid digunakan dari segi medianya.

Tabel 4 Rekapitulasi Penilaian Validator

No	Penilaian	Nama Validator	Skor
1	Bahasa	Dr. Yohana Satinem, M.Pd	0,94
2	Media	Dr. Dodik Mulyono, M.Pd	0,61
3	Materi	Joko Hani Pamula, M.Pd	0,85
Rata-Rata			0,8
Kategori			Tinggi

Analisis dari draft I yakni validasi ahli dengan pengisian lembar validasi oleh validator menunjukkan media *Adobe Flash* pada pembelajaran IPA kelas IV SD dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata 0,8 dengan keterangan **validitas tinggi**.

Praktikalitas

a. Hasil Penelitian Tahap Uji Coba Satu-Satu (*One To One*)

Uji coba satu-satu/*one to one* yang dilakukan dikelas IV SD Negeri

A. Ridwan

Trans Muara Megang berjumlah 3 siswa dengan kemampuan yang berbeda yakni berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Uji coba dilakukan pada tanggal 25 April 2022 sesuai saran dari wali kelas IV SD Negeri Trans Muara Megang yakni pak Joko Hani Pamula, S.Pd. Sebelum siswa mempelajari media *Adobe Flash*, peneliti menjelaskan terlebih dahulu petunjuk penggunaan media tersebut.

Setelah dijelaskan peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Adobe Flash* pada pembelajaran IPA kelas IV SD. ketika proses pembelajaran selesai peneliti menjelaskan dahulu bagaimana cara mengisi lembar instrumen kepraktisan siswa dengan 10 pernyataan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada angket instrumen respons siswa dengan 4 pilihan poin/jawaban, dari poin 1 sampai 4.

Tabel 5 Hasil Analisis Respons Siswa Uji Coba *One To One*

Butir Pernyataan	Siswa			Jumlah
	S-1	S-2	S-3	
1	2	3	3	8
2	1	2	3	6
3	1	3	2	6
4	2	2	3	7
5	3	3	2	8
6	2	3	2	7
7	3	3	3	9
8	2	3	2	7
9	3	2	2	7
10	3	3	2	8
Jumlah	22	27	24	73
Rata-rata Per-siswa	2,2	2,7	2,4	7,3
Rata-rata seluruh siswa	2,43			
Kategori	Cukup Praktis			

Kriteria media *Adobe Flash* dihitung dengan presentase 10 pernyataan respons siswa setelah mempelajari media *Adobe Flash* dianalisis data yang diperoleh cukup praktis yang berarti media *Adobe Flash* pada pembelajaran IPA kelas IV SD tidak perlu untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan peneliti.

A. Ridwan

Sehingga produk media pembelajaran berupa media *Adobe Flash* pada pembelajaran IPA kelas IV SD dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil tanpa adanya revisi.

b. Hasil Penelitian Tahap Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil yang dilakukan dikelas IV SD Negeri Trans Muara Megang berjumlah 8 siswa dengan kemampuan yang berbeda yakni berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba dilakukan pada tanggal 25 April 2022 sesuai saran dari wali kelas IV SD Negeri Trans Muara Megang yakni pak Joko Hani Pamula, S.Pd. Sebelum siswa mempelajari media *Adobe Flash*, peneliti menjelaskan terlebih dahulu petunjuk penggunaan media tersebut.

Setelah dijelaskan peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Adobe Flash* pada pembelajaran IPA kelas IV SD. ketika proses pembelajaran selesai peneliti menjelaskan dahulu bagaimana cara mengisi lembar instrumen kepraktisan siswa dengan 10 pernyataan dengan memberikan tanda checklist (√) pada angket instrumen respons siswa dengan 4 pilihan poin/jawaban, dari poin 1-4. Hasil respons siswa uji coba kelompok kecil dapat di lihat pada tabel 4.12 dibawah ini:

Tabel 6 Hasil Analisis Respons Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Banyaknya Pernyataan	Siswa							
	S-1	S-2	S-3	S-4	S-5	S-6	S-7	S-8
1	3	4	4	1	4	2	1	1
2	2	4	4	3	3	4	4	2
3	2	4	4	2	4	4	4	3
4	4	4	4	2	2	2	4	1
5	3	4	3	2	4	3	4	4
6	3	4	4	3	4	2	3	4
7	4	3	2	3	4	4	4	3
8	4	3	4	3	4	4	2	4
9	4	3	3	3	4	3	4	2
10	3	4	3	4	4	4	4	3
Jumlah	32	37	35	26	37	30	34	27
Rata-rata per-siswa	3,2	3,7	3,5	2,6	3,7	3	3,4	2,7

A. Ridwan

Rata-rata	3,23
Kategori	Praktis

Kriteria media *Adobe Flash* dihitung dengan presentase 10 pernyataan respons siswa setelah mempelajari media *Adobe Flash* dianalisis data yang diperoleh Praktis yang berarti media *Adobe Flash* pada pembelajaran IPA kelas IV SD tidak perlu untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan peneliti. Sehingga produk media pembelajaran berupa media *Adobe Flash* pada pembelajaran IPA kelas IV SD dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil tanpa adanya revisi.

B. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Hasil uji coba media *Adobe Flash* terhadap guru kelas IV SD Negeri Trans Muara Megang pada tanggal 26 April 2022. Lembar instrumen atau angket respons guru terdapat 10 pernyataan untuk dijawab guru dengan memberikan tanda cheklist (√) pada kriteria skor 1 sampai 4 dengan keterangan sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Tujuannya untuk mengetahui kepraktisan media *Adobe Flash* yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil analisis data uji kepraktisan guru dapat dilihat pada tabel 4.14 dibawah ini:

Tabel 7 Hasil Analisis Uji Coba Kepraktisan Guru

Aspek	Kepraktisan guru									
	Media					Materi			Bahasa	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Jumlah	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3
	34									
Rata-rata	3,4									
Kategori	Sangat Praktis									

Kriteria dari respons guru dihitung berdasarkan 10 pernyataan yang dianalisis memperoleh hasil 3,4 sehingga dapat dikategorikan Sangat Praktis dan media *Adobe Flash* pada pembelajaran IPA kelas IV SD dapat digunakan tanpa adanya revisi.

A. Ridwan

C. Penilaian Seluruh Uji Kepraktisan

Hasil uji coba media *Adobe Flash* terhadap guru kelas IV SD Negeri Trans Muara Megang direkapitulasi untuk mengetahui skor akhir, berikut penjelasannya:

Tabel 8 Penilaian Seluruh Uji Kepraktisan

No	Penilai	Skor yang diperoleh
1	Guru	3,4
2	<i>Small group</i>	3,23
3	<i>One to one</i>	2,45
Rata-rata		3,03 (Praktis)

PEMBAHASAN

Model 4D terdiri dari 4 tahapan, namun pada penelitian ini hanya melalui 3D. Tahap penyebaran di penelitian ini tidak dilakukan.

1. Tahap *define* (**pendefinisian**) tahap dalam melakukan pengembangan dengan beberapa langkah diantaranya:

Analisis awal yaitu masalah awal atau dasar dalam pembelajaran dengan kurikulum 2013 yang digunakan di SD Negeri Trans Muara Megang bahwa kurangnya Media pembelajaran yang digunakan sehingga kurang memotivasi siswa untuk menjadi aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Siswa hanya menggunakan bahan ajar yang tersedia dan kurang memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Berdasarkan analisis yang ditemukan dalam pembelajaran yang terjadi terdapat beberapa aspek yakni materi yang diajarkan oleh guru, proses belajar siswa, dan metode pembelajaran.

Pada tahapan analisis siswa dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang karakteristik siswa. Karakteristik siswa yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Trans Muara Megang sebagai pengguna *Adobe Flash* yang dikembangkan, baik perkembangan siswa, kemampuan siswa dan pengalaman belajar yang telah diperoleh siswa dari guru kelasnya.

Data yang di gunakan sebagai acuan dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang diperoleh melalui analisis tugas dan analisis konsep untuk penjabaran dari kompetensi inti dan kompetensi dasar

A. Ridwan

dengan perumusan tujuan pembelajaran ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mendesain *Adobe Flash*.

2. Tahap *Design* (pendefinisian)

Penyusunan Tes Acuan Patokan. Setelah tujuan pembelajaran dirumuskan, disusunlah tes acuan patokan yang bertujuan untuk melihat kemampuan siswa. Penyusunan tes acuan patokan berupa soal-soal yang sering ditemui siswa dalam proses pembelajaran IPA, pada *Adobe Flash* ini tes acuan patokan soal dikerjakan secara individu untuk membuat siswa secara aktif, mandiri dan kreatif dalam memperoleh serta mengembangkan kemampuan kognitif siswa.

Pemilihan Media. Media dalam penelitian ini berupa media yang berbentuk aplikasi yakni media *Adobe Flash*, yang di dalamnya terdapat foto dan video pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran IPA sesuai dengan kurikulum 2013. Penggunaan media *Adobe Flash* dapat menarik perhatian siswa.

Pemilihan Format. Format *Adobe Flash* pada pembelajaran IPA yang telah disusun dan dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013. Media *Adobe Flash* ini dikembangkan guna membuat suasana pembelajaran lebih menarik, karena di dalamnya memuat foto dan video pembelajaran yang menjadikan pembelajaran IPA khususnya materi air dan listrik lebih mudah untuk dipahami dan di mengerti. Media *Adobe Flash* ini terdiri dari 3 bagian yakni: 1) cover judul, 2) menu utama, 3) botton , formatnya dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 10 Format *Adobe Flash*

No	Bagian <i>Adobe Flash</i>	Keterangan
1.	Cover judul	Sebagai judul dari materi Air dan Listrik pada pembelajaran IPA kelas 4 SD
2.	Menu utama	Berisi tentang submateri, <i>Ice Breaking</i> , latihan soal, dan profil
3.	Botton/tombol	Terdiri dari tombol home, exit, next, dan previous

Desain Awal Media Pembelajaran. Desain awal media pembelajaran dengan memperhatikan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang dirumuskan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan materi yang telah dipilih. Media

A. Ridwan

pembelajaran disajikan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang dimuat dalam aplikasi *Adobe Flash* untuk memotivasi siswa di awal agar dapat memahami materi IPA dan juga menentukan struktur *Adobe Flash* yang terdiri dari 2 komponen yaitu judul serta petunjuk pengerjaan soal yang ada.

3. Tahap *development* (pengembangan)

Tahap *development* atau pengembangan *Adobe Flash* terdiri dari validasi dan revisi *Adobe Flash* yang berguna untuk mendapatkan media *Adobe Flash* yang sudah divalidasi oleh para ahli dan direvisi berdasarkan saran dari validator, hasil uji kepraktisan guru dan 10 siswa dari 35 siswa kelas IV SD Negeri Trans Muara Megang. Pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran IPA ini aplikasi yang digunakan ialah Aplikasi *Adobe Flash*. *Adobe Flash* divalidasi terlebih dahulu dengan para ahli atau validator sebelumnya diuji cobakan ke lapangan.

a. Bagian awal

Halaman cover pada *Adobe Flash* terdiri dari beberapa bagian yakni berisi keterangan mengenai materi yang dipilih yakni materi IPA tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia materi Air dan Listrik pada kelas IV SD, serta gambar yang mendukung *Adobe Flash* dengan Teknik *Ice Breaking*. Tampilan dari halaman cover depan *Adobe Flash* dapat dilihat dari gambar berikut ini:

Gambar 1 Tampilan Awal dan Menu Utama



Gambar 2 Menu Isi *Adobe Flash*

A. Ridwan



Gambar 3 Latihan Soal

1. Air merupakan sumber daya alam yang.....

Cara mengerjakan soal : Pilihlah jawaban dengan meng-klik salah satu tombol (A, B, C, D) dan setiap soal memiliki masing-masing skor 10.

"SELAMAT MENERJAKAN"

MULAI

- A Tidak dapat diperbaharui
- B Dapat diperbaharui
- C Tidak bisa dikelola manusia
- D Sangat langka di bumi

Gambar 4 Tampilan Profil

PROFIL



NAMA : A. RIDWAN
TTL : JAJARAN BARU II, 01-07-2000
ALAMAT : DUSUN IV, BLOK.C,
JAJARAN BARU II, KEC.MEGANG
SAKTI, KAB.MUSI RAWAS
STATUS : MAHASISWA

MAHASISWA 'UNPARI'
PROGAM STUDI
PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR
(PGSD)

C. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan berbasis *Adobe Flash* dengan teknik *Ice Breaking* pada pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri muara megang tahun ajaran 2020-2021 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan desain media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* menggunakan jenis huruf *Times New Roman*, media

A. Ridwan

adobe Flash berbentuk seperti aplikasi pembelajaran dengan ukuran 2,2 MB. *Adobe Flash* disertai gambar dan video yang sesuai dengan materi pelajaran IPA tema 9 Kayanya Negeriku, Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia pada materi Air dan Listrik, tak hanya itu saja peneliti menambahkan teknik *Ice Breaking* pada media pembelajaran ini sehingga dapat memotivasi siswa untuk bersemangat dalam belajar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D dengan 3 tahapan yakni tahap pendefinisian (*define*) dengan beberapa langkah yaitu analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Kemudian tahap perancangan (*design*) dilakukan beberapa hal diantaranya: penyusunan tes acuan patokan berdasarkan analisis tugas dan konsep pemilihan media berupa *Adobe Flash* sebagai sarana pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran, pemilihan format dengan desain awal perangkat pembelajaran serta pembuatan instrumen. Selanjutnya pada tahap pengembangan (*develop*) terdiri dari beberapa jenis kegiatan yakni pengembangan *Adobe flash*, validasi *Adobe Flash*, revisi *Adobe flash*, serta uji coba lapangan.

2. Kualitas *Adobe Flash* yang di kembangkan antaranya:

Adobe Flash yang disusun dikategorikan valid berdasarkan hasil penilaian *Adobe Flash* dari ketiga ahli yakni ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. *Adobe Flash* yang dikembangkan di katagorikan Praktis berdasarkan hasil analisis lembar kepraktisan siswa dan guru kelas IV SD Negeri Muara Mengang terhadap *Adobe Flash* yang telah disusun dan dikembangkan oleh peneliti.

E. Ucapan Terimakasih

Dalam penelitian ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini. Secara khusus penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Eka Lokaria, M.Pd.Si dan Bapak R. Angga Bagus Kusnanto, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan, dan memberikan pengetahuan tentang penulisan skripsi.
2. Ibu Kepala Sekolah beserta Guru SD Negeri 12 Lubuklinggau yang telah memberikan izin dan bantuan dalam penelitian ini.
3. Bapak Agus Susilo, M.Pd atas bantuannya dalam mempublish artikel saya.

4. Seluruh pihak yang telah membantu dan senantiasa memberikan semangat serta motivasi pada penulis.

Daftar Pustaka

- Oktavian, Riesky, & Aldya, Fitria, Riantina. (2020). Integrasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Dengan Lingkungan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Biologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol.3 (1) Hal:40-46
- Samatowa, Usman. (2018). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Wurjani, dkk.2019. Pengaruh Teknik Pembelajaran *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Indahnya Persahabatan SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa. *Jurnal Of Basic Educations Studies*. Vol.2 (1) Hal:68-78.