

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Agar media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses belajar mengajar maka tata cara pembuatan sumber media pembelajaran *Adobe Flash CS6* penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya disesuaikan dengan langkah penelitian yang benar.
2. Profil media pembelajaran ini dibuat sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran IPA kelas IV untuk membantu guru dalam pembelajaran, membantu siswa dalam memahami materi yang diperlukan untuk mengelompokkan hewan menurut sumber makanannya, dan untuk menarik perhatian siswa. minat mereka untuk belajar melalui animasi. Hanya ada beberapa tombol yang berfungsi saat memanfaatkan media animasi ini, sehingga lebih simpel dan mudah digunakan.
3. Bapak Arpan Islami Bilal, M., Pd., validator media mengevaluasi keakuratan materi pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* untuk penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas IV SDN 20 Ampenan. Media pembelajaran disesuaikan dengan masukan dari validator agar memenuhi standar validitas. Setelah dikoreksi, diketahui bahwa media animasi berbasis diklaim valid dengan elemen penilaian yang ada untuk kemudian dapat dibuat dalam proses pembelajaran.
4. Media animasi berbasis *Adobe Flash CS6* materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan untuk siswa kelas IV SDN 20 Ampenan diharapkan dapat bermanfaat dalam penggunaannya dalam proses belajar

mengajar berdasarkan temuan jawaban yang dikumpulkan dari setiap angket.

5. Berdasarkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,57 pada kategori sedang maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran animasi untuk materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan berbasis Adobe Flash CS6 cukup efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa. hasil belajar dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPA untuk kelas IV SDN 20 Ampenan.

5.2 Saran

1. Dengan menggunakan Adobe Flash, guru harus bisa memanfaatkan teknologi yang sudah ada, seperti LCD proyektor. Menyampaikan sumber daya pendidikan sains menggunakan Adobe Flash sebagai alternatif, terutama konten untuk mengklasifikasikan hewan menurut jenis makanannya
2. Guru harus menawarkan variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang cocok, misalnya dengan membuat media baru.
3. Diperlukan studi tambahan untuk melakukan uji lapangan pada media animasi ini di sekolah lain, untuk meningkatkan skor rata-rata validitas produk dan memungkinkan penyebaran secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar & Amrullah. 2008. *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta
- Anam, K. 2015. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 4. No. 2. Diakses pada tanggal 23 februari 22. <http://academia.edu>.
- Anggraeni, N. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS5* Untuk SMK Kelas XI Kopotensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Komptensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Menenjem. Diakses tangga; 7 Maret 2022. Dari <http://eprints.uny.ac.id>
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Anggota Ikapi.
- Azhar, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bunafit, N. 2008. *Mengenal Adobe Flash. Elex*. Yogyakarta: Media Komputindo.
- Chandrana. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mengenalkan Konsep Bentuk, Warna, Ukuran Dan Pola Pada TK PGRI 58 Kalipancur 01 Semarang Universitas Dian Nuswantoro*, Diakses Tanggal 19 Juli 2022 dari <http://eprints.dinus.ac.id>
- Daryanto, J. 2015. Pembengan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Vedeo Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 3. No. 2. Mei 2015. Diakses tanggal 26 Februari 2022 dari <http://uny.ac.id>.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deni, K. 2016. *Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Emda, A. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah, (serial online), Diakses Tanggal 19 Juli, *Banda Aceh*. <http://media.neliti.com>.

- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif : Analisis Data*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Fartati. 2015. Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Materi Penyebab Benda Bergerak Di Kelas II SD No. 1 Polanto Jaya” *Jurnal Kreatif Tadulako* Vol. 3, NO. 4, 2015. Diakses tanggal 28 Februari 2022 dari <http://untad.ac.id>.
- Hamidi. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Untuk Mendukung Kurikulum 2013, *Jurnal Pendidikan Agama Islam Implementasi*. Vol. 2. NO. 4. Juni 2015. Diakses Tanggal 19 Juli 2022 dari <http://uin-suka.ac.id>
- Hartinah. 2011. *Pengembangan Peserta Didik..* Bandung: PT Rineka Aditama.
- Hartono, S. D. 2015. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris “Theme I Have a Pet Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting”. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 8. No. 1. April 2015. Diakses tanggal 27 Februari 2022 dari <http://provisi.ac.id>.
- Hasanah, R. S. 2018. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Hujair, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Pres.
- Ifrianti, S. & Enilia, Y. 2016. Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol 3. No. 22. Desember 2016. Diakses tanggal 23 februari 2022 dari <http://ejournal.radenintan.ac.id>
- Kustandi & Sutjiptodi, B. 2019. *Profesi keguruan* . jakarta: Reneka Cipta.
- Madcoms.2013. *Mahir dalam 7 Hari: Adobe Flash CS6*. Yogyakarta : CV Budi Utomo.
- Mardani, & Tjendrowasono, 2012. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI, *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol.12, No.20, April 2012, Diakses Tanggal 19 Juli 2022 dari <http://ijns.org>
- Muakhirin, B. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan pembelajaran inkuiri Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Guru Cope*, NO. 01 Tahun XVIII Mei 2014. Diakses tanggal 1 Maret 2022 dari uny.ac.id.
- Muharram, dkk. 2010. Pengembangan Modal Pembelajaran IPA SD Berbasis Bahan Di Lingkungan Sekitar Melalui Pendekatan Starte Eksperimen”

- Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol. 16, Edisi Khusus III. Oktober 2010. Diakses tanggal 28 februari 2022 dari <http://core.ac.uk>.
- Muhson, A. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 8. No. 2 : 4. Desember 2010. Diakses tanggal 24 Februari 2022 dari <http://upnyk.ac.id>.
- Mujakir. 2017. Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran IPA Dalam Sekolah Dasar” *Jurnal Lantailida* Vol. 3, NO. 1. 2015. Diakses tanggal 28 Februari 2022 dari <http://archive.org>.
- Mulyatiningsih, E. 2011. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabet.
- Nuraeni. 2010. Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas. *Jurnal Ilmiah*. Vol. 2. NO. 5. Mei 2010. Diakses tanggal 21 Juni 2022 dari <http://usm.ac.id>
- Nursadiyah, R. 2020. *Metode Penelitian RnD (Research and Development)*. Sumedang : Literasi Nusantara.
- Pane A., Dasopang M.L. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman. Vol. 03, No. 2. Juli 2017 dari iainpadangsidimpuan.ac.id.
- Purwanto, N. 2009. Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rabiman 2008, *Pemilihan Media pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran*, Vol.1, No.5, April 2008, Diakses Tanggal 19 Juli 2022 dari <http://jurnal.ustjigja.ac.id>
- Rachmadyanti, P. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran IPA (Studi Empiris pada Siswa kelas IV SDN Kendalrejo 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar*. Diakses Tanggal 21 Juli 2022 dari <http://karya-ilmiah.um.ac.id>
- Rusman, 2014. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sanjaya, W. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Sofyan, R. 2021. *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press.
- Subarjono, ddk,. 2018. *Pengembangan CD Interaktif Dengan Model Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Masalah Pada kelas VIII SMP*. Diakses tanggal 27 Februari 2022 dari <http://jurnal.untan.ac.id>.
- Sugiono. 2013. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sumiharsono & Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Surahman, S., dkk. 2015. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Kontekstual Pada Siswa Kelas II SD AlKhairaat Towera” *Jurnal Kreatif Tadulako* Vol. 3. NO. 4. Januari 2015. Diakses tanggal 1 Maret 2022 dari <http://jurnal.untad.ac.id>.
- Susanti. 2021. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Adobe Flas Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas III SDN 128 Bontokunyi Kabupaten Sinjai. Diakses tanggal 7 Maret 2022 dari <http://digilibadmin.unismuh.ac.id>
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Prenadamedia Group
- Sutopo, H.A. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan(KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksar.
- Umar, H. 2007. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PTRaja Grafindo Persada.
- Wawan S. & Purnama E.B. 2012. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer. *Journal Speed- Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol. 4. No. 2. 2012. Diakses tanggal 23 Februari 2022.
- Widoyoko, 2014. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik*. Jawa Barat:CV Jejak.

Yaumi, M. 2017. *Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhanake PenggunaanMulti Media*. Pare-pare: PPs STAIN Pare-pare.

Yaumi, M. 2018. *Media Teknologi Pembelajaran*. Jakarta:Kencana

Ziroluno B.P.Y. 2021. *Pembelajaran Biologi Implementasi dan Pengembangan*. Nusa Tenggara Barat : Forum Pemuda Aswaja.

Zulfiani, 2022. *Sebagai Media Sains Berbasis Android*. Yogyakarta:CV Budi Utama.





Lampiran 1 Surat Balasan Izin Penelitian



PEMERINTAH KOTA MATARAM
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 20 AMPENAN
 Jln. Banda Sraya No. 16 Pagutan Barat, Kode Pos : 83117
 Telp. (0370)647519 HP. 081907752415 Email: sdn20amp@gmail.com



Kepada

Yth. :
 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Muhammadiyah Mataram
 di
Mataram

Nomor : 422.3/010/SDN 20 Amp/VII/2022

Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar

Perihal : **Balasan Izin Penelitian**

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat saudara dengan nomor 346/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/VII/2022 tanggal 06 Juli 2022 perihal permohonan izin tempat penelitian dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa atas nama AMINSYAH dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PADA KELAS IV DI SDN 20 AMPENAN TAHUN PELAJARAN 2022 / 2023"

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut ditempat kami
2. Izin melakukan penelitian semata-mata untuk keperluan akademik
3. Waktu pengambilan data dilakukan selama 6 hari setelah tanggal ditetapkan

Demikian surat balasan dari kami, semoga dapat dimaklumi dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



NIP.19680304 199902 1 001

Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail: fkp@ummat.ac.id Website: <http://fkp.ummat.ac.id>
 Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 346/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/VII/2022
 Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN 20 Ampenan
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan izin penelitian dalam rangka penulisan skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Aminsyah
 NIM : 118180025
 Jurusan/ Program Studi : PGSD
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV di SDN 20 Ampenan Tahun Pelajaran 2022/2023
Tempat Penelitian : SDN 20 Ampenan

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 06 Juli 2022


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
 NIDN. 0821078501

Tembusan:

1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

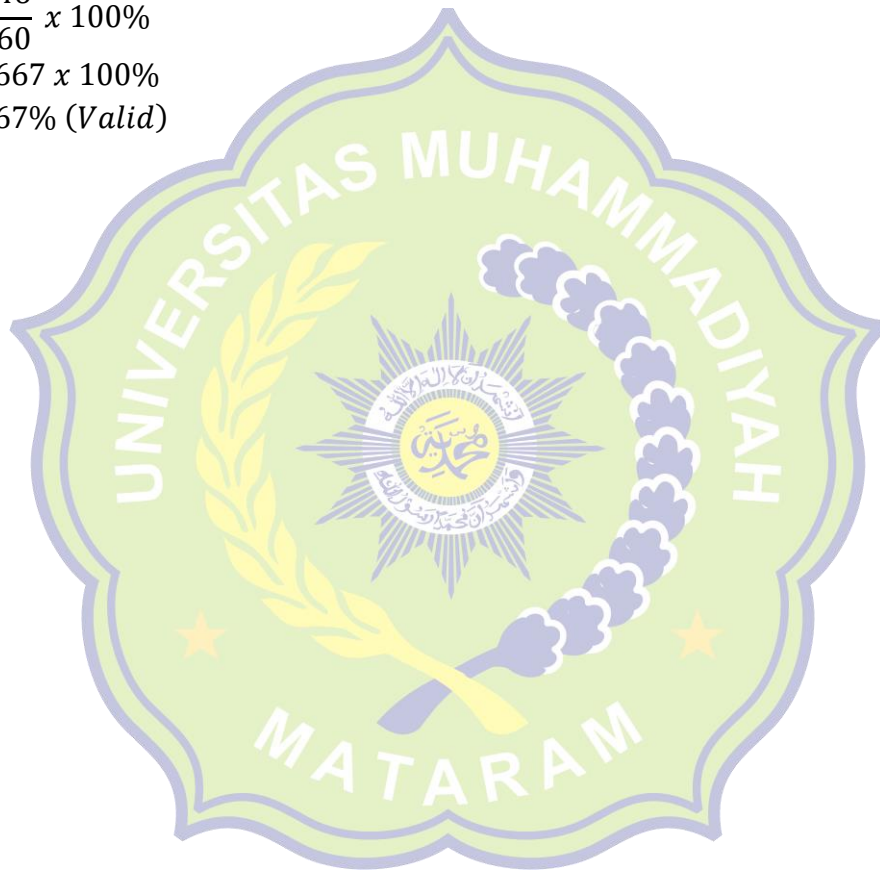
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi**Cara Hitung :**

$$p_h = \frac{\sum k_h}{\sum mk_h} \times 100\%$$

$$\text{Jumlah skor} = 4 + 5 + 3 + 3 + 4 + 3 + 4 + 3 + 4 + 4 + 5 + 4 = 46$$

$$\sum mK_h = 5 \times 12 = 60$$

$$\begin{aligned} P_h &= \frac{46}{60} \times 100\% \\ &= 0.7667 \times 100\% \\ &= 76.67\% \text{ (Valid)} \end{aligned}$$



Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media

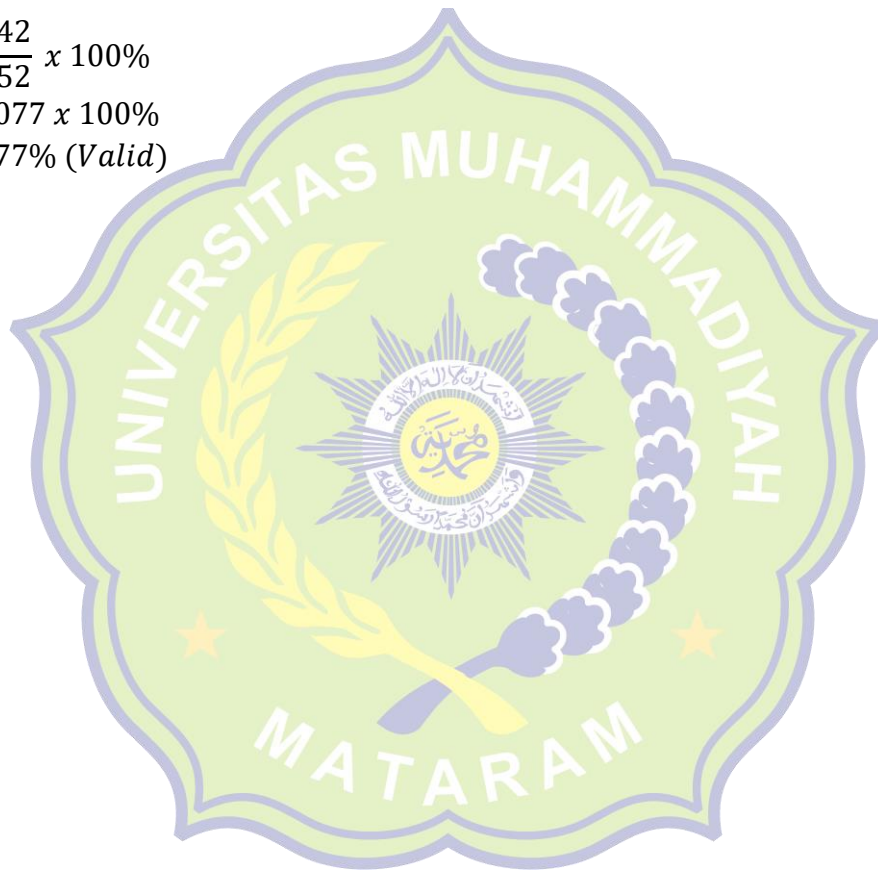
Cara Hitung :

$$p_h = \frac{\sum k_h}{\sum mk_h} \times 100\%$$

$$\text{Jumlah skor} = 3 + 3 + 3 + 3 + 4 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 4 + 4 + 3 = 42$$

$$\sum mK_h = 4 \times 13 = 52$$

$$\begin{aligned} P_h &= \frac{42}{52} \times 100\% \\ &= 0.8077 \times 100\% \\ &= 80.77\% \text{ (Valid)} \end{aligned}$$



Lampiran 5 Lembar Angket Respon Siswa

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

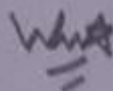
NO	KRITERIA	STS	TS	BS	S	SS
1	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
2	Praktis Dalam Penggunaannya					✓
3	Mudah dalam mengakses media					✓
4	Media dapat digunakan berulang-ulang					✓
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan Media					✓

Nama Sekolah : SDn 20 AMPENAN

Tempat : 4, B

Hari / tanggal : Kamis 14/ Juli 2022

Nama Lengkap : WENITANZIZAH

Tanda Tangan : 

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		STS (1)	TS (2)	RR (3)	S (4)	SS (5)
1	Praktis Dalam Penggunaannya	0	0	0	4	11
2	Mudah dalam mengakses media	0	0	0	3	12
3	Media dapat digunakan berulang-ulang	0	0	0	5	10
4	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan Media	0	0	0	4	11
Jumlah		0	0	0	16	44
Rata-rata		0 %	0 %	0 %	26,67%	73,33%
Skala likert		82,67 %				
Kriteria		Sangat puas				

Cara hitung :

$$\frac{\text{Jumlah Skor Validasi Keseluruhan}}{\text{Jumlah seluruh pertanyaan} \times \text{jumlah seluruh peserta}} \times 100\%$$

Sangat Setuju (SS)

$$\text{Jumlah skor} = 11 + 12 + 10 + 11 = 44$$

$$N = \frac{44}{4 \times 15} \times 100\%$$

$$= \frac{44}{60} \times 100\%$$

$$= 0.7333 \times 100\% = 73.33\% \text{ (Valid)}$$

Setuju (S)

$$\text{Jumlah skor} = 4 + 3 + 5 + 4 = 16$$

$$N = \frac{16}{4 \times 15} \times 100\%$$

$$= \frac{16}{60} \times 100\%$$

$$= 0.2667 \times 100\% = 26.67\% \text{ (tidak valid)}$$

Berdasarkan rumus skala likert yaitu :

$$T \times P_n$$

Responden :

a. $S (4) = 16 \times 4 = 64$

b. $SS(5) = 44 \times 5 = 220$

Total skor = $64 + 220 = 284$

Untuk menghitung interpretasi skor menggunakan rumus :

$Y = \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah responden}$

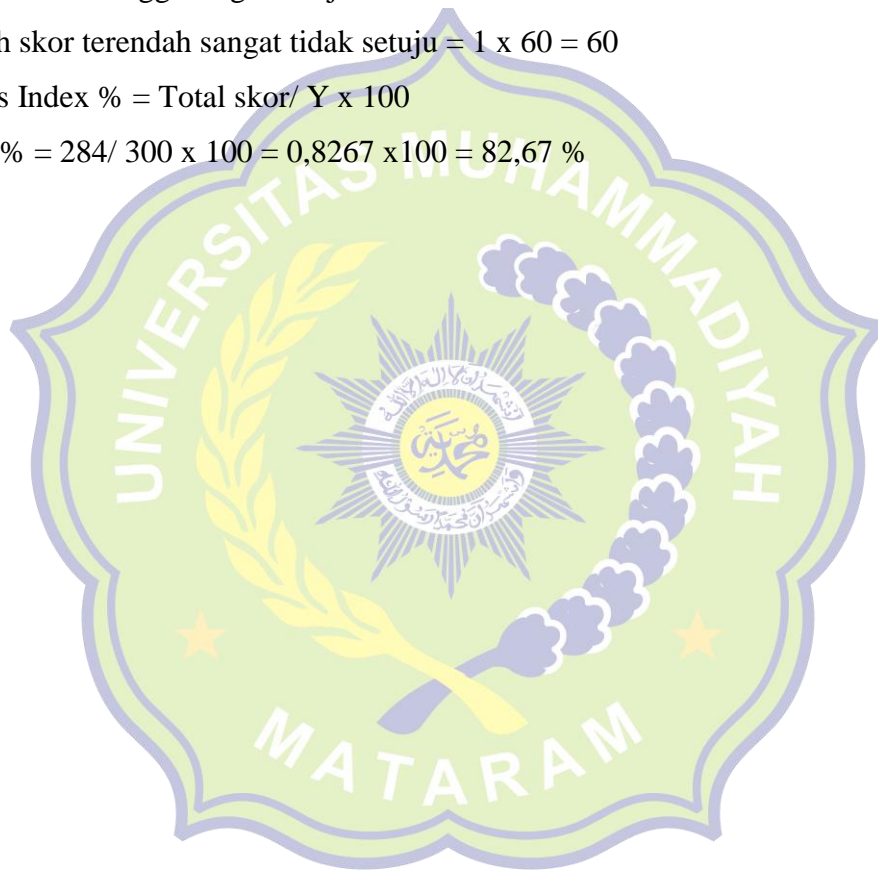
$X = \text{skor terendah} \times \text{jumlah responden}$

Jumlah skor tertinggi sangat setuju = $5 \times 60 = 300$

Jumlah skor terendah sangat tidak setuju = $1 \times 60 = 60$

Rumus Index % = $\text{Total skor} / Y \times 100$

Index % = $284 / 300 \times 100 = 0,8267 \times 100 = 82,67 \%$



Lampiran 6 Lembar Angket Respon Guru

A. Angket Respon Guru 1

LAMPIRAN 2

ANGKET PRAKTIKALITAS TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS ADOBE FLASH CS6

Nama Peneliti : Aminsyah

Fakultas/Jurusan : FKIP / Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* pada kelas IV di SD 20 Ampenan

A. Petunjuk

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan guru terhadap media pembelajaran IPA untuk materi jenis hewan berdasarkan jenis makanannya dikelas IV untuk dapat memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang dirasakan untuk beberapa pilihan yaitu :

Alternatif Pilihan	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

FORMAT UJI PRAKTIKALITAS

NO	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	Tampilan					
1	Teks dapat dibaca dengan baik			✓		
2	Kesesuaian dengan proporsi warna				✓	
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna			✓		
4	Mudah digunakan				✓	
5	Media memiliki tampilan yang menarik					✓

B	Isi					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				✓	
2	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar		✓			
3	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar		✓			
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				✓	
C	Kemanfaatan					
1	Mempermudah penghafalan dan pemahaman materi				✓	
2	Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPA		✓			

B. Tanggapan dan Saran

I. Tanggapan

II. Saran

Mataram, Juni 2022

(Ni Wayan Yuni Fransiska Wulandari, S.Pd)

NIP. 1999062920122009

Cara hitung :

a. Tampilan

$$\text{Jumlah skor } \left(\sum K_h \right) = 3 + 4 + 3 + 4 + 5 = 19$$

$$\sum mK_h = 5 \times 5 = 25$$

$$P_h = \frac{19}{25} \times 100\%$$

$$= 0.76 \times 100\%$$

$$= 76\%$$

b. Materi

$$\sum h = 4 + 3 + 3 + 4 = 14$$

$$\sum f_h = 4 \times 4 = 16$$

$$f_h = \frac{14}{16} \times 100\%$$

$$= 0.875 \times 100\%$$

$$= 87.5\%$$

c. Manfaat

$$\sum h = 4 + 3 = 7$$

$$\sum f_h = 4 \times 2 = 8$$

$$f_h = \frac{7}{8} \times 100\%$$

$$= 0.875 \times 100\%$$

$$= 87.5\%$$

Rata-rata:

$$\bar{x} = \frac{(76\% + 87.5\% + 87.5\%)}{3} = \frac{251}{3} = 83.667\%$$

B. Angket Respon Guru 2

LAMPIRAN 2

ANGKET PRAKTIKALITAS TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
IPA BERBASIS ADOBE FLASH CS6

Nama Peneliti : Aminsyah
Fakultas/Jurusan : FKIP / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* pada kelas IV di SD 20 Ampenan

A. Petunjuk
Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan guru terhadap media pembelajaran IPA untuk materi jenis hewan berdasarkan jenis makanannya dikelas IV untuk dapat memberikan tanda *ceklis* (✓) pada kolom yang dirasakan untuk beberapa pilihan yaitu :

Alternatif Pilihan	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

FORMAT UJI PRAKTIKALITAS

NO	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	Tampilan					
1	Teks dapat dibaca dengan baik				✓	
2	Kesesuaian dengan proporsi warna			✓		
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna				✓	
4	Mudah digunakan				✓	
5	Media memiliki tampilan yang menarik					✓

B	Isi					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				✓	
2	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					✓
3	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				✓	
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					✓
C	Kemanfaatan					
1	Mempermudah penghafalan dan pemahaman materi				✓	
2	Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPA			✓		

B. Tanggapan dan Saran

I. Tanggapan

.....

.....

.....

II. Saran

.....

.....

.....

Mataram, Juni 2022



(Miftahul Aeni, S.Pd)

NIP. 19930620 2022 21 2022

Cara hitung :

A. Tampilan

$$\sum h = 4 + 3 + 4 + 4 + 5 = 20$$

$$\sum f_h = 5 \times 5 = 25$$

$$f_h = \frac{20}{25} \times 100\%$$

$$= 0.80 \times 100\%$$

$$= 80\%$$

B. Materi

$$\sum h = 3 + 4 + 3 + 3 = 13$$

$$\sum f_h = 4 \times 4 = 16$$

$$f_h = \frac{13}{16} \times 100\%$$

$$= 0.8125 \times 100\%$$

$$= 81.25\%$$

C. Manfaat

$$\sum h = 4 + 3 = 7$$

$$\sum f_h = 4 \times 2 = 8$$

$$f_h = \frac{7}{8} \times 100\%$$

$$= 0.875 \times 100\%$$

$$= 87.5\%$$

Rata-rata:

$$= \frac{(80\% + 81.25\% + 87.5\%)}{3} = \frac{248.75}{3} = 82.92\%$$

Lampiran 7 Lembar Soal Pretes

Benar = 50
Salah = 10

LATIHAN PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA

Nama : Fatma Rahman.

Kelas : 9

50

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d di depan jawaban yang paling benar !

1. Hewan yang memakan hewan lain untuk makanannya termasuk golongan...

- a. Herbivora
- b. Omnivora
- c. Karnivora
- d. Benar semua

2. Burung yang termasuk pemangsa daging adalah...

- a. Kaka tua
- b. Nuri
- c. Pelatuk
- d. Elang

3. Hewan pemakan tumbuhan disebut...

- a. Herbivore
- b. Omnivora
- c. Karnivora
- d. Penggurai

4. Ayam termasuk dalam golongan hewan...

- a. Insektivora
- b. Herbivore
- c. Omnivora
- d. Karnivora

5. Zidan memelihara seekor kucing, makanan yang sesuai untuk hewan tersebut adalah...

- a. Buah
- b. Jagung
- c. Daun bayam
- d. Ikan

6. Hewan yang termasuk herbivore adalah...

- b. Mempunyai racun
 c. Memiliki taring yang kuat
 d. Tidak berbisa dan tidak memiliki taring yang tajam
13. Pada hewan herbivore terdapat susunan gigi yaitu...
- a. geraham dan taring
 b. Taring dan seri
 c. Seri dan geraham
 d. Geraham, seri dan taring
14. Cicak termasuk dalam kategori hewan...
- a. Omnivore
 b. Karnivora
 c. Herbivore
 d. Semua banar
15. Jenis makanan yang dimakan kambing...
- a. Serangga
 b. Daging
 c. Biji
 d. Rumput
16. Contoh kelompok hewa omnivora adalah ...
- a. Elang,kuda dan ayam
 b. Kucing musang dan taikus
 c. Urung jalak,kucing dan musang
 d. Tikus,ayam dan bebek
17. Berikut ini yang merupakan contoh hewan pemakan buah...
- a. Kambing kuda dan gajah
 b. Kambing,burung pipit dan burung beo
 c. Burung beo,ular dan jalak
 d. Tupai,ulat buah dan jalak
18. Berdasarkan jenis maknnya,hewan dapat dikelompokan dalam...
- a. Dua golongan
 b. Tiga golongan

- a. Belalang dan kutu loncat
- b. Laba-laba dan kecoa
- c. Kutu dan kecoa
- d. Sapi dan kambing
7. Gigi grahah omnivora berguna untuk...
- a. Menggigit
- b. Mengunyah
- c. Memotong
- d. Mengerat
8. Omnivora termasuk hewan pemakan...
- a. Bangkai
- b. Daging
- c. Tumbuhan dan daging
- d. Tumbuhan
9. Hewan yang makanan utamanya bukan daun adalah...
- a. Gajah
- b. Sapi
- c. Kuda
- d. Harimau
10. Gigi seri pada hewan herbivore berfungsi untuk...
- a. Memotong makanan
- b. Merobek daging
- c. Mengunyah makanan
- d. Mencabik makanan
11. Pasangan yang benar antara hewan pemangsa dengan makanannya adalah...
- a. Kerbau dan bebek
- b. Serangga dan kupu-kupu
- c. Kambing dan sapi
- d. Kucing dan tikus
12. Ciri-ciri hewan karnivora adalah sebagai berikut, kecuali...
- a. Mempunyai indra pencium, penglihatan dan pendengaran yang baik

c. Empat golongan

d. Lima golongan

19. Makanan seekor harimau...

- a. Ikan
 b. Rusak
 c. Semangka
 d. Kelapa

20. Batang bambu mudah kesukaan hewan...

- a. Monyet
 b. Kelinci
 c. Panda
 d. anjing

Lampiran 8 Lembar Soal Protes

Benar = 16
Salah = 4

LATIHAN PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA

Nama : Fatur Rahman

Kelas : 4

80

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d di depan jawaban yang paling benar !

1. Hewan yang memakan hewan lain untuk makanannya termasuk golongan...
 - a. Herbivora
 - b. Omnivora
 - c. Karnivora
 - d. Benar semua
2. Burung yang termasuk pemangsa daging adalah...
 - a. Kaka tua
 - b. Nuri
 - c. Pelatuk
 - d. Elang
3. Hewan pemakan tumbuhan disebut...
 - a. Herbivore
 - b. Omnivora
 - c. Karnivora
 - d. Pengurai
4. Ayam termasuk dalam golongan hewan...
 - a. Insektivora
 - b. Herbivore
 - c. Omnivora
 - d. Karnivora
5. Zidan memelihara seekor kucing, makanan yang sesuai untuk hewan tersebut adalah...
 - a. Buah
 - b. Jagung
 - c. Daun bayam
 - d. Ikan
6. Hewan yang termasuk herbivore adalah...

- a. Belalang dan kutu loncat
b. Laba-laba dan kecoa
/ c. Kutu dan kecoa
x Sapi dan kambing
7. Gigi grahman omnivora berguna untuk...
- a. Menggigit
/ x Mengunyah
c. Memotong
d. Mengerat
8. Omnivora termasuk hewan pemakan...
- a. Bangkai
/ b. Daging
x Tumbuhan dan daging
d. Tumbuhan
9. Hewan yang makanan utamanya bukan daun adalah...
- a. Gajah
/ x Sapi
c. Kuda
d. Harimau
10. Gigi seri pada hewan herbivore berfungsi untuk...
- x Memotong makanan
/ b. Merobek daging
c. Mengunyah makanan
d. Mencabik makanan
11. Pasangan yang benar antara hewan pemangsa dengan makanannya adalah...
- a. Kerbau dan bebek
/ b. Serangga dan kupu-kupu
c. Kambing dan sapi
x d. Kucing dan tikus
12. Ciri-ciri hewan karnivora adalah sebagai berikut, kecuali...
- x Mempunyai indra pencium, penglihatan dan pendengaran yang baik

- b. Mempunyai racun
c. Memiliki taring yang kuat
d. Tidak berbisa dan tidak memiliki taring yang tajam
13. Pada hewan herbivore terdapat susunan gigi yaitu...
- a. Geraham dan taring
 b. Taring dan seri
c. Seri dan geraham
d. Geraham, seri dan taring
14. Cicak termasuk dalam kategori hewan...
- a. Omnivore
 b. Karnivora
c. Herbivore
d. Semua banar
15. Jenis makanan yang dimakan kambing...
- a. Serangga
 b. Daging
c. Biji
 d. Rumput
16. Contoh kelompok hewa omnivora adalah ...
- a. Elang,kuda dan ayam
 b. Kucing musang dan taikus
c. Urung jalak,kucing dan musang
 d. Tikus,ayam dan bebek
17. Berikut ini yang merupakan contoh hewan pemakan buah...
- a. Kambing kuda dan gajah
 b. Kambing,burung pipit dan burung beo
c. Burung beo,ular dan jalak
d. Tupai,ulat buah dan jalak
18. Berdasarkan jenis maknnya,hewan dapat dikelompokan dalam...
- a. Dua golongan
b. Tiga golongan

- ~~X~~ Empat golongan
d. Lima golongan

19. Makanan seekor harimau...

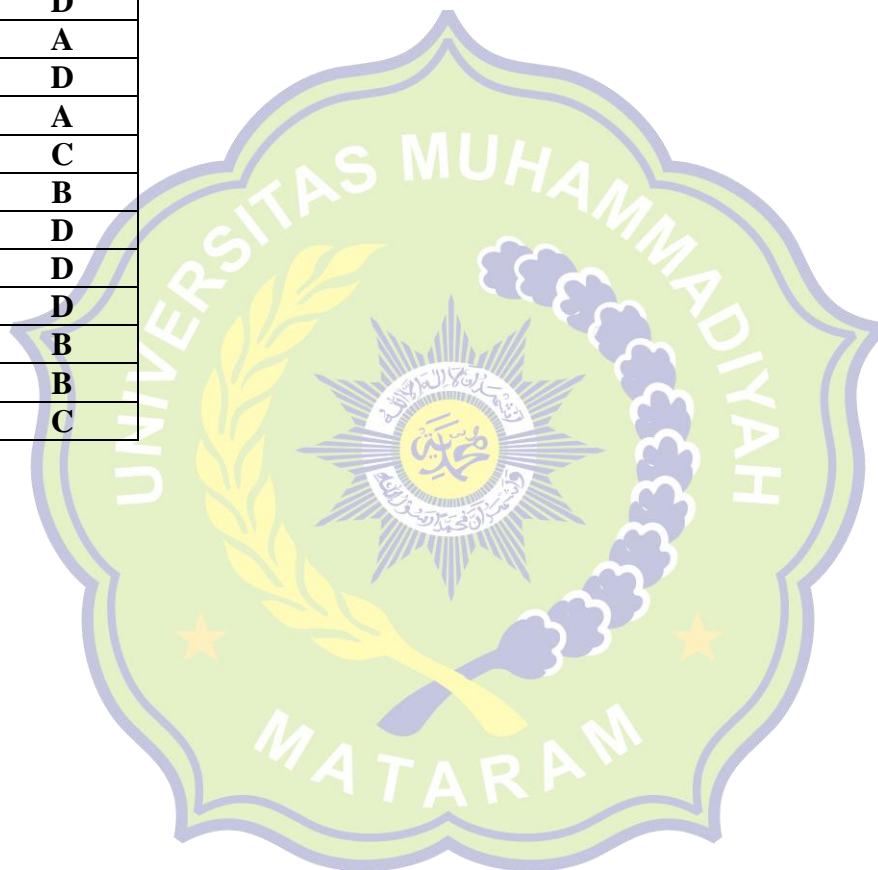
- a. Ikan
 ~~X~~ Rusak
c. Semangka
d. Kelapa

20. Batang bambu mudah kesukaan hewan...

- a. Monyet
b. Kelinci
 ~~X~~ Panda
d. anjing

Lampiran 9 Lembar Jawaban Soal

No	Jawaban
1	C
2	D
3	A
4	C
5	D
6	D
7	B
8	C
9	D
10	A
11	D
12	A
13	C
14	B
15	D
16	D
17	D
18	B
19	B
20	C



Lampiran 10 Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)**

Sekolah : Sdn 20 Ampenan
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester : IV/1
Materi Pokok : Menggolongkan Hewan
Waktu : 1 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

3.1 Menggolongkan hewan, berdasarkan jenis makanannya

B. Kompetensi Dasar

3.2 Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya

C. Indikator

1. Menggolongkan hewan pemakan tumbuhan (Herbivora)
2. Menggolongkan hewan pemakan daging (Karnivora)
3. Menggolongkan hewan pemakan tumbuhan dan daging (Omnivora)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menggolongkan hewan pemakan tumbuhan (Herbivora)
2. Siswa dapat menggolongkan hewan pemakan daging (Karnivora)
3. Siswa dapat menggolongkan hewan pemakan tumbuhan dan daging (Omnivora)

E. Materi Essensial

Menggolongkan Hewan

1. Herbivora
2. Karnivora
3. Omnivora

F. Metode Pembelajaran

1. Penggunaan media pembelajaran
2. Penugasan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (5 Menit)

- a. Membuka pelajaran dengan salam
- b. Mengabsen Kehadiran Siswa
- c. Guru menjelaskan tentang materi yang akan dibahas yaitu tentang “Mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya”

2. Kegiatan Inti (20 Menit)

- a. Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
 - Siswa dapat Memahami peta konsep tentang penggolongan hewan berdasarkan makanannya .
- b. Elaborasi
 - Guru menjelaskan tentang jenis – jenis makanan yang dimakan oleh hewan
 - Guru menjelaskan tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya
 - Guru menugasi isi siswa untuk mengelompokkan hewan – hewan tersebut berdasarkan jenis makanannya
 - Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari
 - Guru menjelaskan tentang ciri khusus yang dimiliki hewan – hewan Herbivora, Karnivora, Omnivora
- c. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

 - Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
 - Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan kesimpulan

3. Kegiatan Penutup (5 Menit)

Dalam Kegiatan penutup, guru:

- Guru mengadakan soal evaluasi

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat Belajar / Media Pembelajaran
 - Adobe flash
2. Sumber Belajar
 - Buku IPA Kelas IV

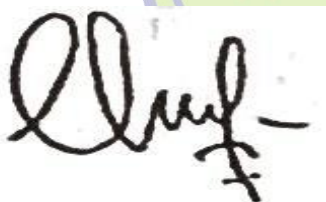
I. Penilaian

1. Tes tertulis pilihan ganda
2. Lembar pengamatan

J. Lampiran – Lampiran

1. Rangkuman Materi
2. Gambar Hewan
3. Kisi – kisi penulisan soal ulangan harian sekolah dasar
4. Program Evaluasi
5. Kunci Jawaban Evaluasi
6. Analisis Hasil Ulangan
7. Perbaikan dan pengayaan
8. Hasil perbaikan dan pengayaan
9. Lembar pengamatan.

Guru Kelas IV



MiftahulAeni, S.Pd

NIP. 199306262022212022

Peneliti,



Aminsyah

Nim. 118180025



Lampiran 11 Lembar Dokumentasi

