

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
TEMA ENERGI DAN PERUBAHANNYA UNTUK SISWA
KELAS 3 SD NEGERI 68 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

**SUSI SUSANTI
NIM. 190212029**

Bidang Peminatan: Multimedia

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2023 M/ 1443 H**

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA
ENERGI DAN PERUBAHANNYA UNTUK SISWA KELAS 3 SD
NEGERI 68 BANDA ACEH**

Oleh :

**Susi Susanti
NIM. 190212029**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**

Bidang Peminatan: Multimedia

Disetujui Oleh::

Pembimbing I



**Fera Annisa, S.Pd., M.Sc
NIDN. 2005018703**

Pembimbing II



**Baihaqi, M.T
NIDN. 1321028801**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA
ENERGI DAN PERUBAHANNYA UNTUK SISWA KELAS 3 SD
NEGERI 68 BANDA ACEH**

SKRIPSI

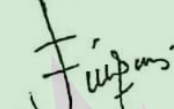
Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi Informasi

Pada:

Selasa, 12 Desember 2023
28 Jumadil Awal 1445 H

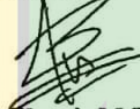
Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua



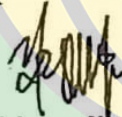
Fera Annisa, S.Pd., M.Sc
NIDN. 2005018703

Sekretaris



Baihaqi, M.T
NIDN. 1321028801

Penguji I



Raihan Islamadina, S.T., M.T
NIP. 198901312020122011

Penguji II



Savini Vita Dewi, S.T., M.Eng
NIP. 198712222022032001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh




Prof. Safruk Mujuk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Susi Susanti

NIM : 190212029

Program Studi : Pendidikan Teknologi Infonnasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Tematik tema Energi dan
Perubahannya untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pemyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pemyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 28 November 2023

Yang menyatakan,



Susi Susanti

190212029

ABSTRAK

Nama : Susi Susanti
NIM : 190212029
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Perancangan Media Pembelajaran Tematik tema Energi dan Perubahannya untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh
Bidang Peminatan : Multimedia
Jumlah Halaman : 88
Pembimbing I : Fera Annisa, S.Pd., M.Sc
Pembimbing II : Baihaqi, M.T
Kata Kunci : Media Pembelajaran, Tematik, Energi dan Perubahannya, *Adobe Animate, Research and Development.*

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 68 Banda Aceh terlihat bahwa kemajuan teknologi belum maksimal dimanfaatkan khususnya dalam pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya yang menyebabkan siswa kurang aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya serta mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk menilai tingkat kelayakan dan lembar angket untuk mengetahui respon siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*research and development*). Penelitian dimulai dari tahap analisis kebutuhan, perencanaan, desain produk, revisi produk, validasi produk, pembuatan produk, uji coba, pembagian angket, dan analisis hasil produk. Media pembelajaran ini telah divalidasi oleh dua validator ahli media dan satu validator ahli materi. Hasil validasi ahli media dan ahli materi memperoleh persentase sebesar 93,85% dan 91,67% yang dikategorikan sangat layak. Respon siswa terhadap media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 80,42% yang dikategorikan sangat setuju.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perancangan Media Pembelajaran Tematik tema Energi dan Perubahannya untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh”**. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, serta sahabatnya dalam memperjuangkan agama islam menjadi lebih baik seperti sekarang ini.

Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi jenjang Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti selalu mendapatkan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini khususnya kepada:

1. Yang teristimewa kepada kedua orang tua yaitu Ayahanda Lukman dan Ibunda tercinta Nurmi penulis ucapkan beribu terima kasih telah mengasuh, mendidik, membimbing, membina memberikan semangat serta doa yang tulus setiap saat. Terima kasih atas motivasi dan semangat tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan studi hingga sarjana.

2. Bapak Baihaqi M.T dan Ibu Fera Annisa, M.Sc selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan mengarahkan untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi.
3. Prof. Safrul Muluk, S.Ag. M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Ibu Mira Maisura, M.Sc selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Bapak Ridwan, S.ST., M.T selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Teknologi Informasi
5. Bapak Ibu Dosen dan Staf pengajar Prodi Pendidikan Teknik Informasi yang telah mau membagi ilmu dan membekali dalam berbagai ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Syahmizah, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 68 Banda Aceh yang telah membantu.
7. Ibu Meuthia selaku wali kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh yang telah berkenan membantu dalam melakukan penelitian.
8. Yang terkasih, abang Yusrizal dan kaka Rizka Maulina yang selalu memberikan inspirasi untuk terus melangkah maju kedepan, menjadi teman bertukar pikiran, tempat berkeluh kesah, dan menjadi *support system* terbaik bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir. Terima kasih atas waktu, materi, doa yang senantiasa dilangitkan, dan seluruh hal baik yang diberikan kepada penulis selama ini.
9. Kepada sikembarku, Muhammad Zaki dan Nurzakia. Terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas semangat, doa, dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat adik-adikku.

10. Teruntuk sahabat-sahabat tercinta saya Ilha, Ohm, Jimah, Tiara, Nurma, Gusti, dan rayhan terimakasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, ilmu dan waktu yang dijalani bersama selama perkuliahan. Terima kasih selalu menjadi garda terdepan di masa-masa sulit penulis. Terima kasih selalu mendengarkan keluh kesah penulis. Ucapan syukur kepada Allah SWT karena telah memberikan sahabat terbaik seperti kalian. *See you on top guys!*
11. Kepada seluruh panitia sembilan dan teman-teman mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi angkatan 2019 yang telah memotivasi penulis selama penyusunan proposal skripsi.
12. Kepada tuan pemilik NIM 20105010053 yang telah kebersamai penulis pada hari-hari yang tidak mudah dan telah berkontribusi banyak serta senantiasa sabar menghadapi sikap penulis selama proses pengerjaan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi rumah yang tidak hanya berupa tanah dan bangunan. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis hingga sekarang ini. Semoga kedepannya dapat memperbaiki yang kemarin dirasa kurang dan ditambah yang dirasa diperlukan.
13. *Last but not least.* Terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Terima kasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan skripsi ini. Terima kasih pada hati yang tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya. Terima kasih pada raga dan jiwa yang masih tetap kuat dan waras hingga sekarang. Teruntuk raga yang tetap kuat dan hati yang selalu tegar, mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Skripsi ini merupakan sebuah karya penulis yang ditulis sejak Januari 2023 dan diselesaikan pada Desember 2023. Dalam penyelesaian skripsi ini penulis telah berusaha sebaik mungkin namun penulis menyadari bahwa terlalu banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan ini oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini

Akhir kata, terima kasih kepada semua pihak yang turut serta dalam perjalanan ini semoga tulisan ini dapat menginspirasi dan memberikan semangat bagi siapapun yang melangkah pada perjalanan serupa. Mari kita belajar berkembang dan menjadikan setiap perjuangan sebagai batu loncatan menuju kesuksesan yang lebih besar. Dan semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Aamiin ya rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 19 November 2023

Penulis,



Susi Susanti

AR - RANIRY

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PEGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PEGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu.....	5
BAB II LANDASAN TEORETIS	9
2.1 Pembelajaran Tematik	9
2.2 Multimedia	10
2.3 Media Pembelajaran	10
2.4 Metode Pembelajaran	15
2.5 Computer Assisted Instruction (CAI).....	16
2.6 Metode Research and Development (R&D).....	16
2.7 Adobe Animate	18
BAB III METODELOGI PENELITIAN	21
3.1 Rancangan Penelitian	21
3.2 Langkah-langkah Penelitian dan Perancangan Produk	21
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.4 Subjek Penelitian	28
3.5 Instrumen Penelitian	28
3.6 Kisi-Kisi Instrumen	29

3.7	Teknik Pengumpulan Data	30
3.8	Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Hasil Penelitian.....	35
4.2	Pembahasan	46
BAB V PENUTUP		49
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA		51
LAMPIRAN LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP PENULIS		



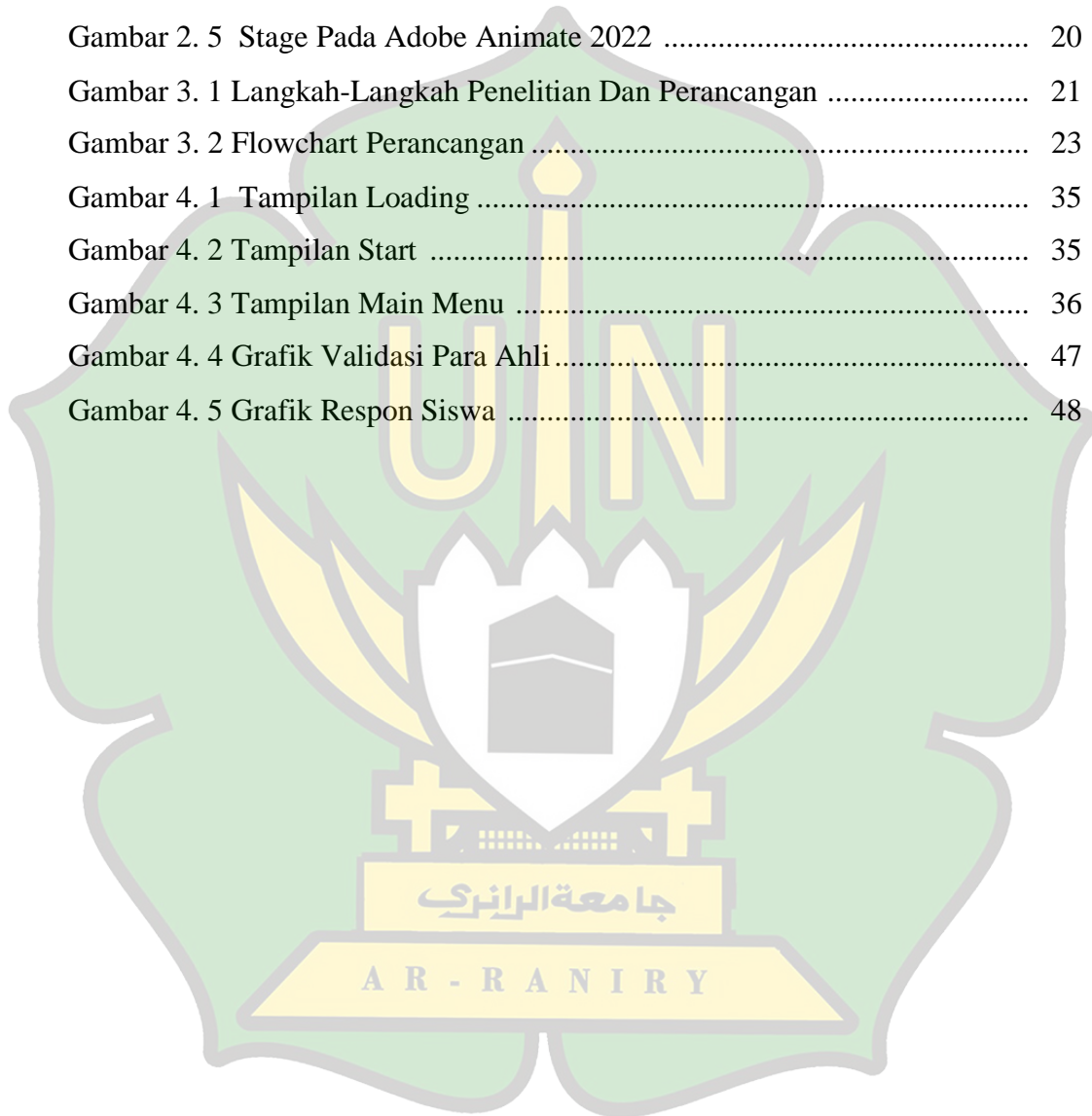
DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terkait	5
Tabel 3. 1 Storyboard Perancangan	24
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	29
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	29
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Untuk Siswa	30
Tabel 3. 5 Skala Likert	31
Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan Produk	33
Tabel 3. 7 Kriteria Persetujuan Produk	34
Tabel 4. 1 Tampilan Halaman Materi	37
Tabel 4. 2 Tampilan Halaman Evaluasi	38
Tabel 4. 3 Revisi Produk	39
Tabel 4. 4 Penilaian Ahli Media	42
Tabel 4. 5 Penilaian Ahli Materi	43
Tabel 4. 6 Hasil Angket Siswa	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Adobe Animate 2022	19
Gambar 2. 2 Menu Bar Pada Adobe Animate 2022	19
Gambar 2. 3 Tools Adobe Animate 2022	19
Gambar 2. 4 Timeline Adobe Animate 2022	19
Gambar 2. 5 Stage Pada Adobe Animate 2022	20
Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Penelitian Dan Perancangan	21
Gambar 3. 2 Flowchart Perancangan	23
Gambar 4. 1 Tampilan Loading	35
Gambar 4. 2 Tampilan Start	35
Gambar 4. 3 Tampilan Main Menu	36
Gambar 4. 4 Grafik Validasi Para Ahli	47
Gambar 4. 5 Grafik Respon Siswa	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pengangkatan Pembimbing Skripsi.....	54
Lampiran 2 Surat Penelitian Dari Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan.....	55
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Guruan Dan Kebudayaan Aceh ...	56
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Penelitian Di SD Negeri 68 Banda Aceh...	57
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media	58
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi	64
Lampiran 7 Lembar Validasi Angket Siswa	67
Lampiran 8 Lembar Angket Siswa.....	70
Lampiran 9 Menghitung Persentase Ahli Media.....	72
Lampiran 10 Menghitung Persentase Ahli Materi	73
Lampiran 11 Menghitung Persentase Persoal Pada Angket Siswa	74
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian	75



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam Permendiknas No. 16 Tahun 2007 guru dituntut memiliki keterampilan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, membuat rencana, merancang, menemukan, memproduksi, dan memanfaatkan berbagai macam sumber belajar yang ada dengan memanfaatkan teknologi dan informasi[1]. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki adalah menganalisis kebutuhan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah strategi yang digunakan untuk siswa sekolah dasar (SD). Pembelajaran tematik dirancang berdasarkan tema tertentu. Dalam pembahasannya, tema tersebut ditinjau dari berbagai mata pelajaran[2].

Terkait dengan aspek dalam melaksanakan pembelajaran, guru perlu mengidentifikasi metode dan media pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan keinginan belajar siswa [3]. Namun kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh belum efektif, dibuktikan dengan wawancara dengan wali kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh yaitu Ibu Meuthia terkait metode dan media yang beliau gunakan dalam proses belajar mengajar.

Peneliti juga melakukan pengamatan langsung saat pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya, menunjukkan siswa yang kurang terlibat aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran dikarenakan pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan menulis di papan tulis. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran membuat sebagian siswa sulit memahami materi yang diajarkan karena kemampuan tiap individu berbeda-beda dalam mengimajinasikan apa yang guru sampaikan.

Dengan demikian, untuk membangkitkan semangat belajar siswa dalam belajar, kesesuaian metode dan media pembelajaran yang digunakan sangat berpengaruh, dikarenakan pembelajaran dengan penggunaan metode yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran lebih mudah, sementara media dalam konteks belajar adalah sebagai sarana atau alat yang memfasilitasi proses belajar siswa. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan media dapat membangkitkan semangat serta membantu siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses belajar, tentu dengan penggunaan media juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memberikan kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi[4].

Dalam pemilihan metode dan media pembelajaran, guru harus menyesuaikan karakteristik siswa dengan materi yang diajarkan, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, untuk itu metode yang cocok digunakan untuk siswa tingkat Sekolah Dasar (SD) adalah *Computer Assisted Instruction (CAI)* atau pembelajaran berbantuan komputer, karena ini merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Dari penelitian yang dilakukan oleh M.Arif Budiman dan Arie Widyaningrum dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku” diperoleh nilai rata-rata dari penilaian ahli media adalah 98,75% dengan predikat “sangat layak digunakan”, dan nilai rata-rata dari penilaian ahli materi adalah 94,16% dengan predikat “sangat layak digunakan”. Dengan demikian media interaktif berbasis Macromedia Flash 8 efektif untuk digunakan di kelas II SD[5].

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijabarkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Tematik tema Energi dan Perubahannya untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh”. Dalam penelitian ini metode *Research and Development* digunakan dalam proses perancangan, dan *Software Adobe Animate* digunakan sebagai alat bantu dalam perancangan media tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dilihat berdasarkan rumusan masalah diatas yaitu:

1. Untuk merancang media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran tematik tema

energi dan perubahannya.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan media pembelajaran ini hanya untuk siswa kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh dengan memanfaatkan perangkat lunak berikut:
 - a) *Adobe Animate* untuk perancangan
 - b) *CorelDRAW 2021* untuk mendesain atribut
 - c) *Canva* untuk mendesain *storyboard*
2. Media pembelajaran ini hanya berisikan materi:
 - a) Energi kimia menjadi energi panas
 - b) Energi gerak menjadi energi bunyi
 - c) Energi listrik menjadi energi cahaya

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Tematik tema Energi dan Perubahannya untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh” diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa
 - Memberikan suasana baru bagi siswa dalam kegiatan belajar,
 - Mempermudah siswa dalam memahami materi
 - Meningkatkan prestasi dan kreativitas belajar siswa
2. Manfaat bagi Guru

Dapat mempertimbangkan dalam menentukan strategi belajar dan mempermudah guru dalam menyampaikan bahan ajar.

3. Manfaat bagi sekolah

Manfaat dari media pembelajaran ini bagi sekolah adalah sebagai referensi belajar mengajar dan sebagai tambahan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Manfaat bagi Peneliti

Dapat memberi ilmu dan pengalaman lebih dalam merancang media pembelajaran.

1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1 Penelitian terkait

No	Penelitian Terdahulu	
1	Nama Peneliti	M. Arif Budiman, et al.
	Tahun Penelitian	2019
	Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku
	Obyek Penelitian	Sekolah Dasar Purworejo
	Hasil Penelitian	Berdasarkan penyebaran angket diperoleh nilai rata-rata dari penilaian ahli media adalah 98,75% dengan predikat “sangat layak digunakan”, dan nilai rata-rata dari penilaian ahli materi adalah 94,16% dengan predikat “sangat layak digunakan” dengan demikian media pembelajaran ini sangat layak digunakan pada kelas dua sekolah dasar.

2	Naman Peneliti	Aya Sophia
	Tahun Penelitian	2021
	Judul Penelitian	Perancangan Media Pembelajaran Hukum Newton Menggunakan <i>Macromedia Flash 8</i>
	Obyek Penelitian	SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh
	Hasil Penelitian	Berdasarkan penyebaran angket didapatkan nilai dengan persentase 92% dikategorikan sangat bagus sekali, untuk hasil analisis angket guru fisika sebagai ahli materi dinilai bagus sekali memperoleh nilai dengan persentase 89,23% sedangkan hasil analisis penyebaran angket untuk siswa mendapatkan persentase nilai 73,56% dengan kategori bagus dan dapat dijadikan sumber belajar pada sekolah tersebut[6].
3	Naman Peneliti	Randi Pratama Murtikusuma, et al.
	Tahun Penelitian	2021
	Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Adobe Animate</i> Berbantuan Schoology pada Materi Barisan dan Deret Aritmetika
	Obyek Penelitian	Sekolah Menengah Atas Jember

	Hasil Penelitian	Hasil penelitian memperoleh kategori “Sangat Tinggi” berdasarkan validator pada media pembelajaran yang di kembangkan, sedangkan tingkat praktisnya memperoleh kategori “Baik” berdasarkan angket dari siswa, dan untuk keefektifan dari media pembelajaran ini menunjukkan 17 dari 20 siswa mendapatkan nilai yang sangat baik [7].
4	Naman Peneliti	Silvia Afrianti dan Hari Antoni Musril
	Tahun Penelitian	2020
	Judul Penelitian	Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi <i>Autoplay</i> Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang
	Obyek Penelitian	SMA Muhammadiyah Padang Panjang
	Hasil Penelitian	Berdasarkan hasil uji validitas produk mendapatkan nilai akhir 0.92 yang dihitung dengan rumus Statistik Aiken's V yang dinyatakan valid, untuk hasil uji praktikalitas produk didapatkan nilai akhir 0.95 dengan kategori sangat tinggi, dan untuk hasil uji efektivitas produk didapatkan nilai akhir 0,96 dari lima orang siswa[8].
5	Naman Peneliti	Fibby Syaeful Abdullah dan Tri Nova Hasti Yunianta

Tahun Penelitian	2018
Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan <i>Adobe Animate</i> Pada Materi Trigonometri
Obyek Penelitian	SMK Negeri 2 Salatiga
Hasil Penelitian	Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek media tergolong “sangat baik” dengan indeks relevansi 96,43% dan indeks kevalidan sebesar 78% dengan kategori “baik” untuk aspek materi. sedangkan Hasil uji kepraktisan diperoleh persentase 98% dengan skor rata-rata 4,9 termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga media ini baik digunakan untuk proses pembelajaran [9].



BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Pembelajaran Tematik

Perubahan Kurikulum KTSP ke Kurikulum 2013 mengharuskan lembaga guruan mengubah standar guruan atau tenaga pengajar, standar proses, dan standar penilaian. Kurikulum 2013 menuntut pembelajaran yang diselenggarakan secara tematik di tingkat Sekolah Dasar (SD).

Pembelajaran tematik adalah strategi pembelajaran tingkat sekolah dasar, pembelajaran ini menggabungkan satu mata pelajaran dengan pelajaran lainnya yang dibentuk dalam satu tema. Pada kurikulum 2013, pembelajaran tematik berlaku untuk kelas 1 sampai kelas 6 di sekolah dasar, namun dalam pembelajaran tematik, guru membutuhkan referensi lain untuk memahami isi materi yang diajarkan, guru harus dapat mengembangkan keterampilan siswanya dan juga mengembangkan kemandirian yang lebih besar dalam kegiatan belajar, akan tetapi dalam hal ini harus disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai, dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya guru memberikan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari untuk membantu siswa mendapatkan gambaran terhadap contoh tersebut[10].

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa guru perlu alternatif lain untuk memfasilitasi proses belajar mengajar yaitu dalam bentuk media pembelajaran supaya dapat menampilkan contoh yang lebih relavan dengan kehidupan sehari-hari pada energi dan perubahannya. Dengan demikian guru membantu siswa untuk memahami materi tersebut dalam konteks yang lebih nyata.

2.2 Multimedia

Multimedia adalah sebuah teknik di bidang komputer yang menggabungkan antara satu media dengan media lain seperti teks, audio, grafik, animasi, dan video menjadi satu bentuk komunikasi dalam suatu sistem komputer. Dengan menggunakan multimedia, informasi dapat disampaikan secara lebih menarik dan interaktif [11].

Multimedia terdiri dari linier dan interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dapat berinteraksi dengan pengguna karena tidak memiliki tombol atau pengontrol, salah satu contohnya adalah film. Sebaliknya multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang memiliki tombol atau fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengontrol aliran multimedia, sehingga dapat terjadinya interaksi antara pengguna dan produk multimedia. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran [12]. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat memberikan pengalaman belajar siswa yang lebih mendalam dan interaktif, serta dapat melibatkan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media

Medium merupakan bahasa lain dari media yang artinya perantara atau pengantar. Adapun media dalam konteks pembelajaran sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk memahami, mengelola dan menyusun kembali visual atau verbal, dengan kata lain dapat dikatakan setiap alat perangkat keras maupun perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan jelas disebut media [13].

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa media adalah merupakan salah satu cara untuk menyampaikan tugas atau informasi dari guru kepada siswa. Media dapat dikatakan sebagai jembatan, yaitu menjembatani antara guru dan siswa, dalam artian guru berperan sebagai komunikator (penyampai informasi) dan siswa berperan sebagai komunikan (yang menerima informasi) [14]. Media yang dipakai dalam proses belajar mengajar dikatakan efektif dikarenakan dapat membantu membangun dan mempertahankan pengetahuan dan keterampilan siswa.

2.3.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses komunikasi dan interaksi, yaitu dengan menyampaikan informasi dari suatu sumber ke penerima informasi dengan menggunakan media tertentu yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai positif dengan menggunakan berbagai sumber belajar. Kegiatan ini melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pelajar dan guru sebagai fasilitator. Proses belajar (*Learning Process*) adalah hal yang paling penting dalam pembelajaran[15].

Kata pembelajaran mengandung arti yang lebih pro-aktif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, sebab didalamnya bukan hanya guru atau pemberi instruksi yang aktif, tetapi siswa merupakan subjek yang paling aktif dalam belajar. Pembelajaran bukan sekedar penyampaian informasi, melainkan mengkondisikan siswa untuk belajar saat proses belajar mengajar berlangsung.

Dalam proses pembelajaran, guru sebagai faktor yang sangat penting, dikarenakan guru mempunyai hubungan langsung dengan siswa sebagai subyek dalam belajar. Dengan demikian, guru harus berusaha untuk meningkatkan kualitas profesional demi keberhasilan guru dalam menarik perhatian siswa untuk mengikuti

pembelajaran [16].

Pembelajaran bukan sekadar menyampaikan materi, tetapi juga melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran. Tujuannya adalah merangsang perubahan dalam pemikiran siswa, meningkatkan rasa ingin tahu, serta melatih daya ingatan mereka. Oleh karena itu, guru perlu kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, agar siswa aktif dan antusias dalam proses belajar.

2.3.3 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana untuk memberikan informasi atau materi kepada siswa dengan bantuan media tertentu. Media pembelajaran salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media, filosofi pembelajaran yang sebelumnya fokus pada guru (*Teacher Centered*) berganti menjadi fokus pada siswa (*Student Centered*) [17].

Media pembelajaran digunakan sebagai alat pendukung untuk menunjukkan fakta tertentu terkait bahan ajar agar lebih terlihat jelas dan konkrit. Media bantu tersebut bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang lebih nyata, dan bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap dan mengingat informasi saat belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk memperdalam pemahaman siswa dan menarik perhatian mereka. Media pembelajaran ini memberikan visualisasi yang dapat memudahkan siswa dalam menyerap materi yang diajarkan [18].

Media pembelajaran juga dapat membangkitkan energi positif siswa terhadap suatu materi belajar dan proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat memotivasi siswa serta menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan, dan membantu siswa untuk memahami pembelajaran lebih mudah.

2.3.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam manfaat yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Berikut manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain: [19]

- Membantu guru dalam menyampaikan materi dengan mudah.
- Membuat proses pembelajaran lebih menarik dan beragam, sehingga siswa tidak merasa bosan atau jenuh.
- Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Menyebabkan prestasi belajar siswa meningkat.

Berdasarkan manfaat yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam proses pembelajaran, akan tetapi juga memberikan dampak positif terhadap siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan.

2.3.5 Peran Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, diantaranya: [17]

- a. Sebagai alat bantu belajar

Media guruan dapat membantu memperkaya pengalaman belajar bagi siswa. Ini dapat membantu memberikan pemahaman yang nyata karena memengaruhi seluruh indra dan akal pikiran siswa.

- b. Sebagai alat komunikasi

Media membantu mempermudah proses komunikasi antara guru dan siswa sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa.

c. Menciptakan suasana baru

dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai, dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan menarik. Ini dapat menjadi faktor motivasi bagi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan penyajian materi yang tidak monoton, siswa akan lebih fokus dan tidak mudah bosan atau jenuh selama proses belajar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting dikarenakan media pembelajaran berperan sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman siswa, dan sebagai alat komunikasi yang mempermudah guru dalam menyampaikan pesan, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

2.3.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berikut merupakan jenis-jenis media pembelajaran [20].

1) Media Visual

Media Visual merupakan media yang dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar dengan mengandalkan kemampuan penglihatan siswa. Contohnya: media gambar, poster, buku dan lain sebagainya.

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang di dimanfaatkan untuk proses belajar belajar dengan mengandalkan kemampuan pendengar siswa. Contohnya: radio, kaset audio, piringan hitam dan lain sebagainya.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang di dimanfaatkan untuk proses belajar belajar dengan menggabungkan kemampuan penglihatan dan pendengaran

secara bersamaan.

Contonya: film, media drama, VCD dan lain sebagainya.

4) Multimedia

Jenis media pembelajaran yang menggabungkan beberapa jenis media pembelajaran kedalam suatu progress atau kegiatan pembelajaran.

Contohnya: TV dan PowerPoint.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran yang telah disebutkan, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki jenis yang beragam. Pemilihan media yang tepat ditinjau dari kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, dan materi pelajaran.

2.4 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu teknik atau cara menyampaikan informasi kepada siswa dengan tujuan supaya mereka dapat memahami materi yang diajarkan sehingga tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Terdapat banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah *Computer Assisted Instruction (CAI)* yaitu metode pembelajaran dengan berbantuan komputer [21].

Metode pembelajaran dengan berbantuan komputer merupakan suatu pendekatan dalam proses belajar-mengajar dengan melibatkan penggunaan komputer. Dalam metode ini, komputer digunakan untuk mengembangkan teknologi informasi seperti komunikasi interaktif, audio visual, dan multimedia. Dengan menggunakan metode pembelajaran dengan berbantuan komputer memiliki keuntungan yang sangat banyak, diantaranya dapat mengurangi biaya pelatihan, fleksibilitas, efektivitas pembelajaran, dan kemampuan untuk menyimpan dan mengakses materi pembelajaran secara berulang kali [22].

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode dalam pembelajaran penting dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi cara siswa memahami dan mengingat pembelajaran yang diajarkan sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

2.5 Computer Assisted Instruction (CAI)

Computer Assisted Instruction (CAI) adalah metode pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk memberikan instruksi kepada siswa. Pada metode CAI, komputer digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dan memberikan petunjuk dalam menyelesaikan latihan serta sebagai alat penilaian. Dengan demikian, metode CAI memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui komputer [23].

Metode CAI memiliki beberapa kelebihan antara lain: [24]

1. Belajar dngan berbantuan komputer dapat memberikan keleluasaan terhadap siswa dalam pembelajarannya.
2. Komputer juga dapat diprogramkan untuk memberikan skor terhadap hasil belajar siswa secara otomatis.
3. Dengan menggunakan komputer dalam pembelajaran membuat siswa dapat mengendalikan aktivitas belajarnya secara mandiri.

2.6 Metode Research and Development (R&D)

R&D (*Research and Development*) adalah metode yang dipakai untuk menghasilkan rancangan, program maupun produk tertentu dan menguji efektivitasnya produk tersebut. Secara garis besar produk yang dihasilkan tentu melauai tahapan desain, uji coba dan revisi untuk mendapatkan kualitas produk yang

baik. Namun secara prosedural sugiyono membentuk susunan tahapan metode R&D adalah diawali dengan tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi masal. Produk yang dihasilkan dapat berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran [25].

Langkah-langkah dalam penelitian dan perancangan produk ini meliputi beberapa tahapan seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono, Adapun penjelasan dari tahapan tersebut adalah sebagai berikut: [26]

1. Potensi Dan Masalah

Potensi merujuk pada kemampuan suatu hal untuk memberikan nilai tambah apabila dimanfaatkan secara tepat. Sementara masalah terjadi ketika ada ketidaksesuaian yang diharapkan dengan fakta yang terjadi

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses memperoleh suatu informasi yang diperlukan untuk membentuk dasar perencanaan pembuatan suatu produk yang diharapkan dapat memecahkan suatu masalah tertentu.

3. Desain Produk

Desain melibatkan proses berpikir kreatif untuk merancang sebuah produk yang memiliki nilai fungsi yang sesuai dan dapat menjadi penyelesaian untuk berbagai masalah yang timbul.

4. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses untuk mengevaluasi apakah sebuah desain produk yang menggunakan metode pengajaran baru lebih efektif daripada yang sebelumnya.

5. Revisi Desain

Revisi desain dikerjakan ketika terdapat kekurangan atau kelemahan pada penggunaan produk dalam lingkungan guruan.

6. Uji Coba Produk

Setelah melewati proses validasi dan revisi, produk akan diuji coba pada tahap awal untuk mengidentifikasi kelemahan yang mungkin ada pada produk yang telah dirancang.

7. Revisi Produk

Jika produk yang dirancang masih terdapat kekurangan saat digunakan, maka dilakukanlah revisi pada produk tersebut.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah tahap revisi produk selesai, produk akan dilakukan percobaan untuk mengetahui kelayakan produk (media pembelajaran) tersebut.

9. Revisi Produk

Pada tahapan ini dilakukan revisi terakhir untuk produk tersebut.

10. Produksi Masal

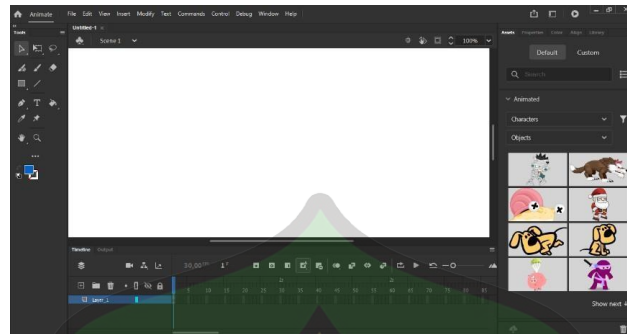
Langkah ini bertujuan untuk mempromosikan produk kepada perusahaan atau sekolah dengan cara menyosialisasikannya, melakukan presentasi melalui publikasi jurnal, hasil penelitian, atau cara lainnya.

2.7 Adobe Animate

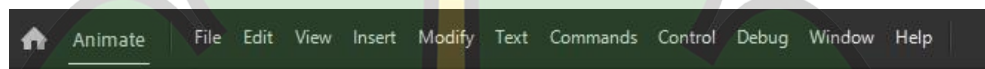
Adobe Animate adalah program yang dikembangkan oleh Adobe System yang merupakan *software* yang memiliki kekuatan dalam pembuatan konten animasi 2D dan multimedia, yang dapat digunakan untuk membuat antarmuka

interaktif [7].

Adapun dalam perancangan ini menggunakan *Adobe Animate 2022*.



Gambar 2. 1 Tampilan *Adobe Animate 2022*



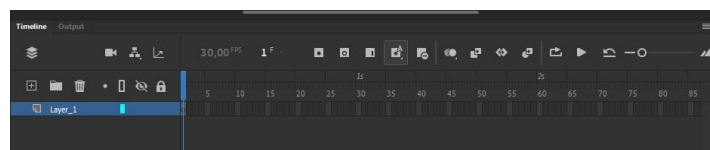
Gambar 2. 2 Menu bar pada *Adobe Animate 2022*

Dalam *Software Adobe Animate* menu bar berisikan banyak pilihan yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah saat menggunakan aplikasi.



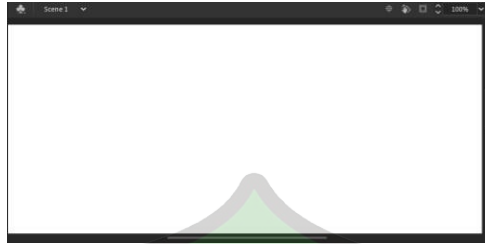
Gambar 2. 3 Tools *Adobe Animate 2022*

Tools pada *Software Adobe Animate* adalah kumpulan alat-alat yang dapat kita gunakan untuk membuat atau memodifikasi teks, gambar, atau objek dalam proyek yang dikerjakan.



Gambar 2. 4 *Timeline Adobe Animate 2022*

Timeline *Software Adobe Animate* digunakan untuk mengontrol pergerakan animasi objek yang terdapat di area stage melalui keyframe.



Gambar 2.5 Stage pada *Adobe Animate 2022*

Stage pada *Software Adobe Animate* merupakan dokumen atau lembar kerja yang digunakan dalam proses pembuatan, pengolahan dan menganimasikan objek, movie clip, button, dan graphic.



BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Tujuan dari rancangan penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya, melihat tingkat kelayakan serta mengetahui respon dari siswa terhadap media pembelajaran yang akan dirancang. Metode kuantitatif atau data informasi berupa simbol numerik atau angka adalah merupakan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Perhitungan kuantitatif dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan[27].

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode R&D. Metode *Research and Development* (R&D) adalah sebagai metode yang bertujuan untuk menghasilkan produk. Metode ini teruji dari segi validasi, kepraktisan, dan efektifnya [6].

3.2 Langkah-langkah Penelitian dan Perancangan Produk

Langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian dan perancangan produk media pembelajaran ini sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Langkah-langkah penelitian dan perancangan

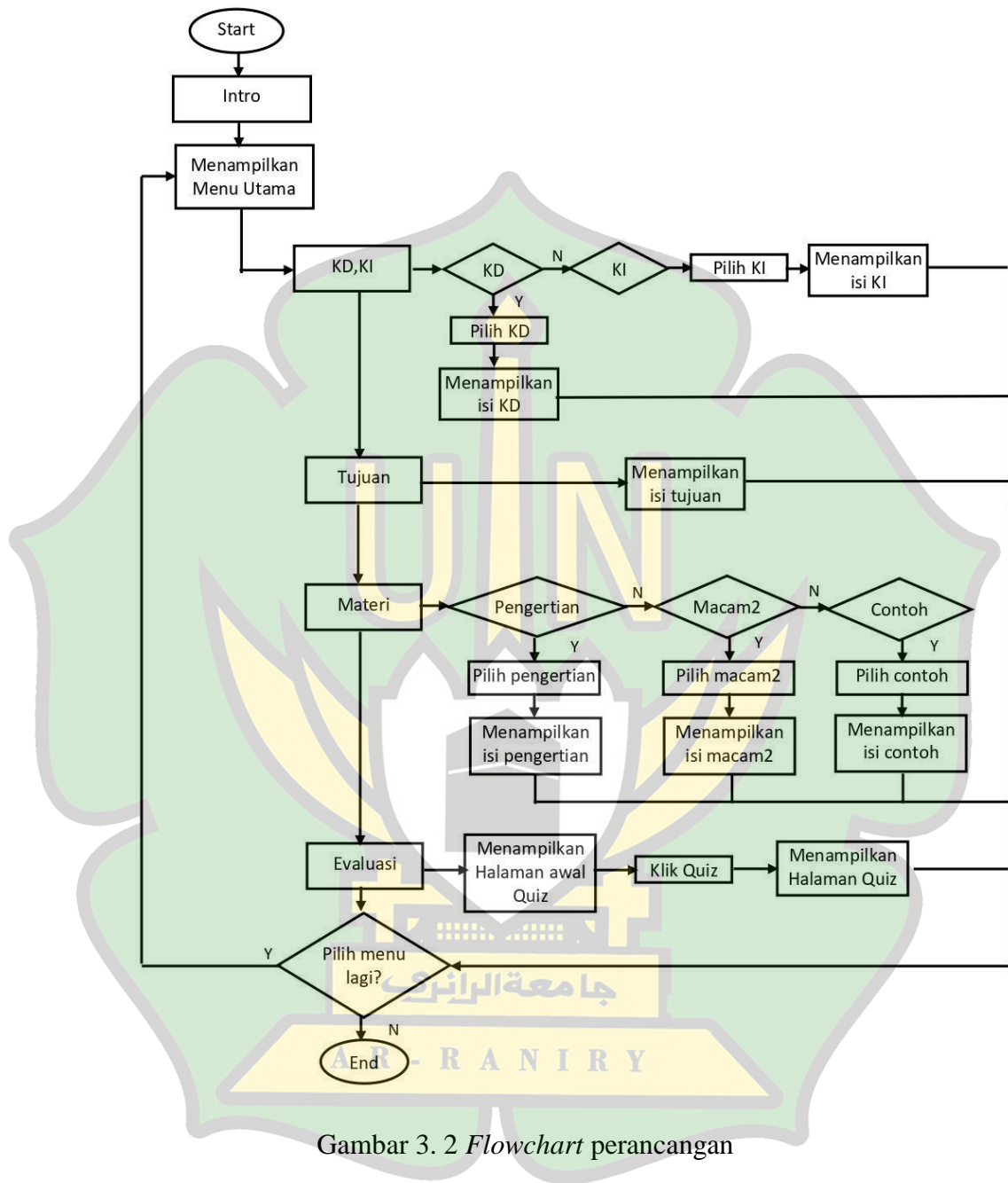
Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Animate*. Adapun tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan adalah:

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mencari permasalahan dan mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Adapun permasalahan yang terjadi di SD Negeri 68 Banda Aceh adalah kemajuan teknologi yang belum dimanfaatkan, khususnya dalam pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya yang menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran dikarenakan pembelajaran dilakukan dengan metode berceramah dan menulis di papan tulis.

2) Perencanaan produk

Pada tahap perencanaan produk peneliti menyusun komponen-komponen yang akan digunakan dalam media pembelajaran yang akan dirancang, tahap perencanaan diawali dengan menentukan tema, dan merancang desain dalam bentuk *flowchart* sebagai langkah awal dalam perancangan media pembelajaran; dikarenakan sebelum perancangan media pembelajaran diperlukan gambaran mengenai alur media pembelajaran mulai dari tahap awal (*start*) hingga akhir (*exit*). Penggambaran setiap tahapan tersebut dapat dilihat dalam bentuk flowchart berikut

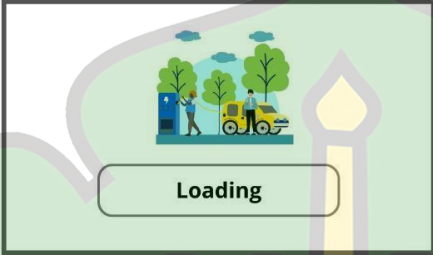
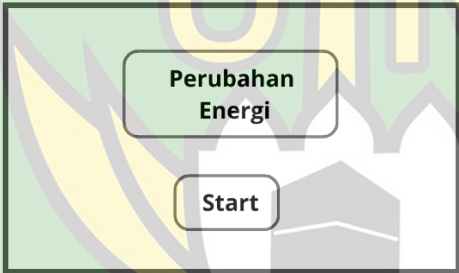
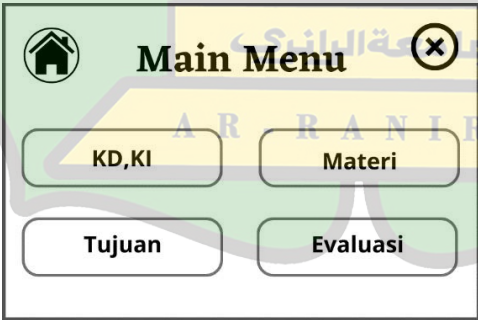



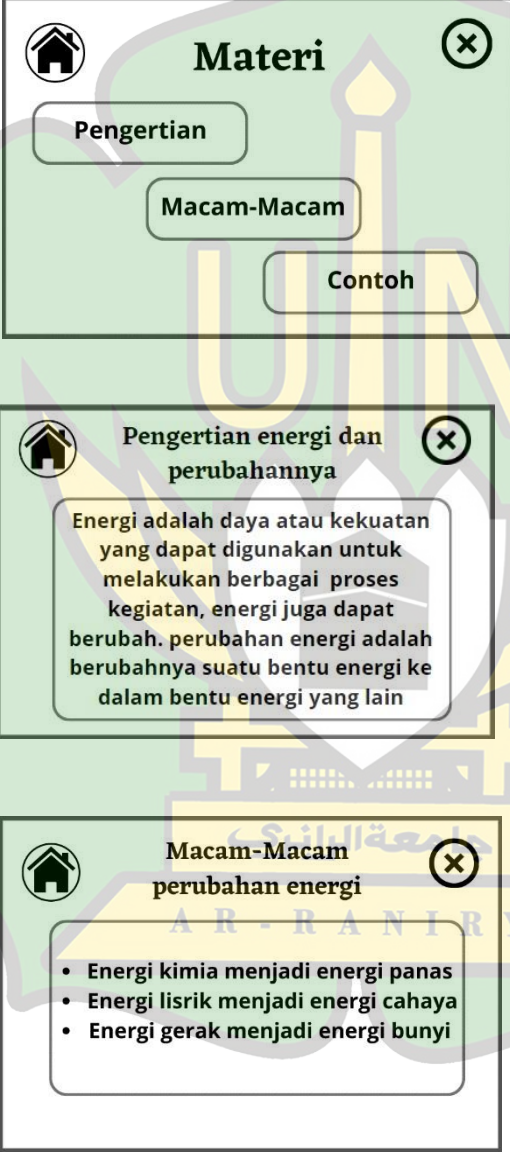
Gambar 3. 2 Flowchart perancangan


















3) Desain Produk

Tahapan ini membuat gambaran untuk media pembelajaran yang akan di rancang dalam bentuk *storyboard*.

Tabel 3. 1 *Storyboard* Perancangan

Scene	Gambar	Deskripsi
1		<p><i>Scene</i> 1 berisikan halaman <i>loading</i> dari media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya.</p>
2		<p><i>Scene</i> 2 tampilan awal media pembelajaran dengan tombol <i>start</i> untuk memulai pembelajaran.</p>
3		<p><i>Scene</i> 3 adalah tampilan menu utama yang memiliki 4 tombol yaitu tombol kompetensi dasar dan kompetensi inti, materi, tujuan, dan evaluasi. Setiap tombol tersebut memiliki isinya tersendiri.</p>

4		<p><i>Scene 4</i> adalah halaman dari tombol KD, KI yang terdiri dari 2 pilihan yaitu kompetensi inti, dan kompetensi dasar.</p>
5		<p><i>Scene 5</i> adalah halaman dari tombol materi yang terdiri dari 3 pilihan, yaitu pengertian, macam-macam, dan contoh dari perubahan energi.</p>

	<div data-bbox="469 250 940 564">  Contoh  <p style="text-align: center;">Energi kimia menjadi energi panas</p>    </div> <div data-bbox="469 775 927 1079">  Contoh  <p style="text-align: center;">Energi listrik menjadi energi cahaya</p>    </div> <div data-bbox="469 1254 932 1559">  Contoh  <p style="text-align: center;">Energi gerak menjadi energi bunyi</p>  </div>	
6	<div data-bbox="477 1626 927 1924">  Evaluasi  <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">   </div> </div>	<p>Scene 6 adalah halaman dari tombol evaluasi, yaitu <i>quiz</i> yang berisikan soal pilihan ganda.</p>

4) Pembuatan Produk

Setelah proses desain media pembelajaran selesai, langkah berikutnya adalah membuat media tersebut berdasarkan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya.

5) Validasi Produk

Setelah proses perancangan produk selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap produk yang telah dirancang dengan tujuan untuk menilai produk tersebut baik dari segi tampilan maupun isi materi. produk divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi.

6) Revisi Produk

Setelah produk dinilai oleh ahli media dan ahli materi, dilakukan revisi jika terdapat kekurangan berdasarkan saran atau masukan dari para ahli guna melakukan penyempurnaan dari produk tersebut.

7) Uji Coba Produk

Produk yang telah divalidasi dan dilakukan revisi sesuai saran dan masukan dari para ahli akan di uji coba dalam pembelajaran. Uji coba ini dilakukan dengan mempresentasikan materi pada media pembelajaran yang telah dirancang didepan kelas.

8) Pembagian Angket

Setelah melakukan uji coba media pembelajaran kepada siswa, dilakukan pembagian angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dirancang.

9) Analisis Hasil Produk

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan respon siswa.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 68 Banda Aceh pada siswa kelas 3 semester ganjil tahun ajaran 2023/2024

3.3.2 Waktu Penelitian

Tanggal : 9 April – 29 Agustus 2023

Jam : 08:00 AM – 11:00 AM

3.4 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 2 validator ahli media dan satu validator ahli materi untuk menilai tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang telah dirancang serta siswa kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Bentuk Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan produk. Dalam penelitian ini juga digunakan lembar angket untuk siswa yang bertujuan untuk mengukur respon siswa terhadap produk yang telah dirancang. Untuk lembar angket siswa sebelum digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh dosen ahli.

3.6 Kisi-Kisi Instrumen

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi tingkat kelayakan dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya untuk kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh. Adapun lembar validasi dibuat untuk ahli media dan ahli materi sedangkan lembar angket dibuat untuk siswa. Berikut kisi-kisi instrument:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi lembar validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Aspek Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan terhadap teks • Ketertarikan siswa terhadap desain tampilan • Desain tampilan
2	Aspek keterlaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan aplikasi • Kesesuaian manfaat media • Penggunaan tombol

Tabel 3. 3 Kisi-kisi lembar validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Aspek Isi	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran
2	Aspek Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman isi materi
3	Aspek Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Ketertarikan siswa terhadap desain • Pemahaman siswa terhadap gambar dan materi • Kejelasan isi materi
4	Aspek keterlaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan pengguna • Manfaat media

Tabel 3. 4 Kisi-kisi angket untuk siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Aspek Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan materi • Kesesuaian materi dengan evaluasi yang diberikan
2	Aspek Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman isi materi • Gaya bahasa yang digunakan
3	Aspek Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Ketertarikan siswa terhadap desain • Pemahaman siswa terhadap gambar dan materi • Kejelasan isi

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.7.1 Observasi

Observasi dilakukan di SD 68 Banda Aceh dengan terjun langsung ke lapangan untuk melakukan pengamatan secara langsung terkait metode pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran, serta wawancara langsung dengan guru wali kelas 3 sehingga timbul ide untuk membuat media pembelajaran.

3.7.2 Lembar Validasi

Lembar validasi ini berisikan beberapa pernyataan yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi dengan tujuan untuk mendapatkan masukan berupa saran dan kritik terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Adapun untuk menilai tingkat kelayakan dari media pembelajaran dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada lembar validasi.

3.7.3 Angket Siswa

Pada angket ini berisikan beberapa pernyataan yang diberikan kepada siswa, adapun pernyataan yang terdapat dalam angket dibuat berdasarkan kisi-kisi yang telah ditentukan. Setelah siswa mengisi angket yang diberikan, peneliti dapat menilai atau melihat persentase dari respon siswa kelas 3 terhadap media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Skala Likert

Skala likert adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan untuk mengetahui pendapat, persepsi, atau sikap seseorang terhadap suatu topik. Skala likert digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan seseorang terhadap objek tertentu [29]. Dalam skala likert terdapat lima kategori yang telah ditentukan berdasarkan nilai skala. Urutan kategori dan nilai skala adalah 5 = Sangat Layak, 4 = Layak, 3 = Cukup Layak, 2 = Kurang Layak, dan 1 = Tidak Layak. Berikut skala likert yang ditampilkan dalam bentuk tabel.

Tabel 3. 5 Skala Likert

Skala	Kategori
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

3.8.2 Validasi Para Ahli

Validasi ahli media dan ahli materi adalah untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah dirancang. Layak atau tidaknya suatu media pembelajaran dilihat dari kesesuaian hasil validasi dengan skala likert yang telah ditentukan. Untuk menghitung rata-rata dari hasil validasi para ahli adalah dengan menggunakan rumus berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n} \times 100$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

n = Jumlah pertanyaan

Untuk mengubah skor rata-rata hasil validasi menjadi persentase kelayakan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\bar{X}}{100} \times 100$$

Hasil persentase kelayakan yang diperoleh dari rumus di atas akan digunakan sebagai panduan untuk menentukan kriteria kelayakan seperti yang ditampilkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Produk

Persen	Kategori	Keterangan
80 - 100%	Sangat Layak	Dapat digunakan tanpa revisi
60 - 79,99%	Layak	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
40 - 59,99%	Cukup Layak	Media dapat diginakan dengan beberapa revisi
20 – 39,99%	Kurang Layak	Media direvisi dan dikaji ulang terlebih dahulu baru bisa digunakan
0 – 19,99%	Tidak Layak	Media perlu direvisi secara keseluruhan untuk dapat digunakan

3.8.3 Respon Siswa

Teknik analisis data dari angket yang diberikan kepada siswa kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh untuk mendapatkan data respon siswa adalah dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\bar{x}}{\diamond\diamond} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

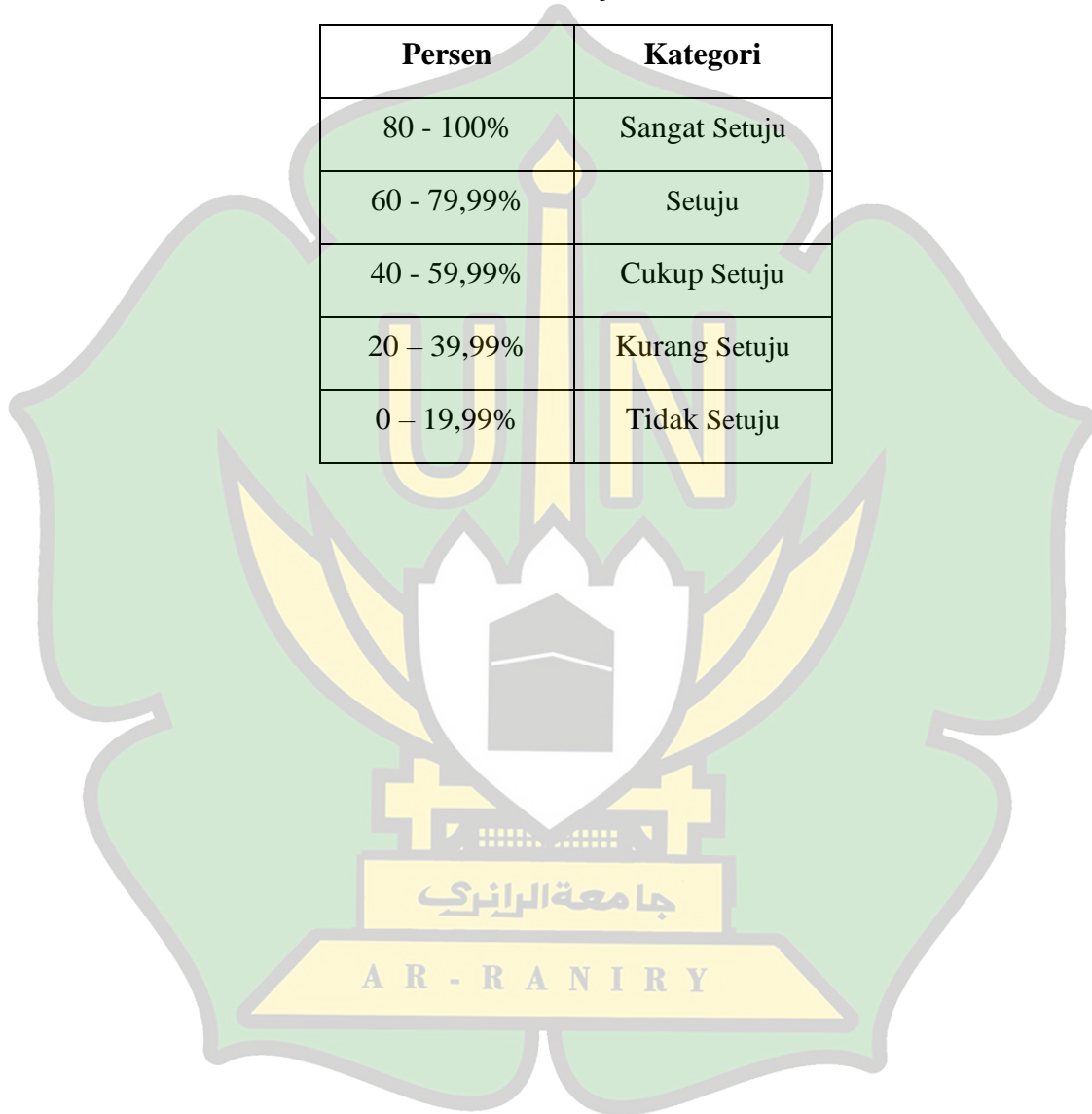
\bar{x} = Skor rata-rata

$\diamond\diamond$ = Skala likert tertinggi

Hasil persentase yang diperoleh dari rumus di atas akan digunakan sebagai panduan untuk menentukan kriteria data respon seperti yang ditampilkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 7 Kriteria Persetujuan Produk

Persen	Kategori
80 - 100%	Sangat Setuju
60 - 79,99%	Setuju
40 - 59,99%	Cukup Setuju
20 – 39,99%	Kurang Setuju
0 – 19,99%	Tidak Setuju



BAB IV

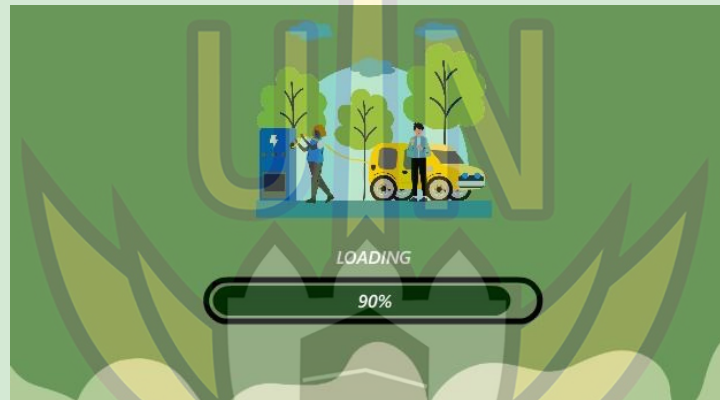
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

1. Pembuatan Produk

Pada tahap ini membuat media pembelajaran dalam bentuk tampilan yang sebenarnya berdasarkan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya.

a) Tampilan Loading



Gambar 4. 1 Tampilan loading

b) Tampilan Start/Mulai media pembelajaran



Gambar 4. 2 Tampilan *Start*

c) Tampilan main menu (Menu utama)

Pada tampilan ini terdapat 5 button yaitu:

- Kompetensi dasar Kompetensi inti
- tujuan
- Materi
- Evaluasi dan
- Exit.







Gambar 4. 3 Tampilan *main menu*

d) Tampilan Menu Materi

Pada halaman ini terdapat 3 materi energi dan perubahannya, yaitu:

- 1) Pengertian energi dan perubahan energi
- 2) Jenis-jenis perubahan energi
- 3) Contoh perubahan energi




Tabel 4. 1 Tampilan Halaman Materi

Tampilan Menu Materi	Tampilan Halaman Pengertian
	
Tampilan Halaman Macam-Macam	Tampilan Halaman Contoh
	

e) Tampilan Menu Evaluasi

Pada menu evaluasi terdapat kuis yang berupa 10 soal pilihan ganda yang pertanyaannya dibuat secara acak, menu evaluasi ini dirancang untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi pada media pembelajaran.

Tabel 4. 2 Tampilan Halaman Evaluasi

Tampilan Menu Evaluasi	Tampilan Soal Kuis
	
Tampilan Hasil Evaluasi	
	


2. Validasi Produk





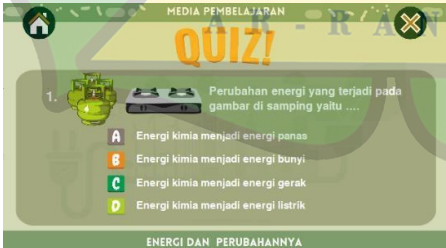
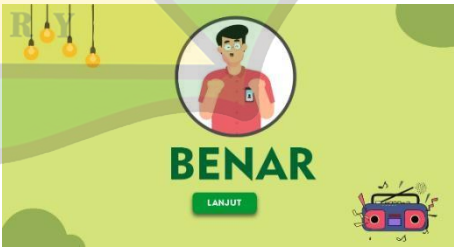
Pada tahap ini akan dilakukan validasi oleh ahli media, dan ahli materi. validasi ini dilakukan apabila perancangan media pembelajaran telah selesai. Ahli media memeriksa media pembelajaran yang telah di rancang, setelah pemeriksaan selesai dan terdapat revisi maka media pembelajaran akan direvisi kembali. Jika tahap revisi media pembelajaran dengan ahli media selesai, maka selanjutnya yaitu validasi oleh ahli materi.

3. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila tahapan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi telah selesai. Dari hasil validasi terdapat beberapa perubahan pada media pembelajaran, perubahan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 3 Revisi Produk

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1		
	<p>Sebelum revisi pada halaman main menu hanya terdapat empat button yaitu KD, KI, tujuan, materi dan evaluasi. Setelah dilakukan revisi ada penambahan <i>icon</i> profil.</p>	
2		
	<p>Perubahan jenis tombol pada halaman pengertian energi dan perubahannya, macam-macam perubahan energi dan contoh perubahan energi, serta penambahan tombol <i>next</i> dan <i>back</i> pada ketiga <i>slide</i> tersebut.</p>	

3		
<p>Pada halaman macam-macam perubahan energi, awalnya hanya terdapat 3 poin. Namun, setelah dilakukan revisi ditambahkan 2 poin. Sehingga terdapat 5 poin pada halaman macam-macam perubahan energi setelah dilakukan revisi.</p>		
4		
<p>Sebelum revisi, ketika kita klik Quizz pada halaman evaluasi langsung dialihkan ke halaman soal, akan tetapi setelah dilakukan revisi ketika kita klik Quizz pada halaman evaluasi akan muncul halaman untuk kita input nama sebelum mengerjakan soal yang telah di buat.</p>		
5		
<p>Pada halaman pengerjaan soal sebelum di revisi tidak terdapat respon benar ataupun salah, akan tetapi setelah dilakukan revisi sudah terdapat respon benar salahnya.</p>		

7		
	<p>Pada halaman hasil akhir dari soal yang telah dikerjakan terdapat beberapa perubahan yaitu nama yang muncul sesuai dengan nama yang di input pada halaman awal pengerjakan soal, dan pada halaman terakhir ini juga terdapat jumlah benar ataupun salah dalam pengerjaan soal serta nilai yang di peroleh, selain itu juga terdapat komentar dari nilai tersebut.</p>	
8		
	<p>Penambahan halaman profil pada media pembelajaran setelah dilakukan revisi, hal ini bertujuan untuk memberikan informasi tambahan terhadap orang yang melakukan perancangan produk.</p>	

4. Uji Coba Produk

Tahap uji coba dilakukan apabila validasi ahli media dan ahli materi telah selesai. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh dengan cara menampilkan serta menjelaskan materi yang terdapat pada media pembelajaran di kelas tersebut.

5. Pembagian Angket

Setelah menampilkan dan menjelaskan materi pada media pembelajaran, selanjutnya membagikan angket kepada siswa, angket tersebut berisikan pernyataan tentang media pembelajaran yang telah ditampilkan. Angket yang telah diisi akan dikembalikan kepada peneliti untuk dianalisis hasil dari angket tersebut.

6. Analisis dan Kesimpulan Produk

Analisis dan kesimpulan dari media pembelajaran dilihat berdasarkan hasil dari lembar validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi serta angket siswa kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh.

- Validasi Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah dosen Prodi Pendidikan Teknologi Informasi yang berjumlah dua orang yaitu Ibu Nurrisma, S.Pd., M.T dan Ibu Raihan Islamadina, M.T Hasil penilaian dari kedua ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 4 Penilaian Ahli Media

No	Validator	Nomor Butir Soal													Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	Ahli Media I	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	59	90,77%
2	Ahli Media II	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	63	96,92%
Rata-rata															61	93,85%
Kategori															Sangat Layak	

Hasil validasi dari kedua ahli media berupa media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya mendapatkan nilai rata-rata 61 dengan persentase 93,85% dan dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kedua ahli media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan sebagai media ajar.

- Validasi Ahli Materi

Ahli materi pada penelitian ini adalah wali kelas 3 yaitu Ibu Meuthia, S.Pd.

Adapun hasil penilaian dari ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 5 Penilaian Ahli Materi

No	pertanyaan	bobot
1	Tujuan Pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5
2	Materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4
3	Materi pembelajaran yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
4	Materi yang diberikan pada media pembelajaran jelas	5
5	Materi yang disajikan secara runtut	4
6	Materi menggunakan bahasa yang baik dan benar	4
7	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi	5
8	Materi sangat mudah untuk dipelajari	5
9	Materi yang digunakan dapat merangsang daya pikir siswa	4
10	Materi di dalam media sudah mengikuti perkembangan teknologi	5
11	Materi dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja	5
12	Materi sudah sesuai dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar disekolah maupun individu	5
Jumlah		55
Rata-rata		4,6
persentase		91,67%
kategori		Sangat Layak

Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang dicantumkan pada media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,6 dengan persentase sebesar 91,67% yang dikategorikan sangat layak.

- Respon Siswa

Hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 6 Hasil Angket Siswa

No	Pertanyaan	Jumlah	Persentase	Kategori
1	Media pembelajaran <i>Adobe Animate</i> membantu saya mempelajari energi dan perubahannya	138	86,25%	Sangat Setuju
2	Materi yang ada pada media pembelajaran <i>Adobe Animate</i> sangat bermanfaat	131	81,88%	Sangat Setuju
3	Penggunaan media pembelajaran <i>Adobe Animate</i> meningkatkan motivasi belajar sayabelajar siswa	130	81,25%	Sangat Setuju
4	Materi yang diberikan melalui media pembelajaran <i>Adobe Animate</i> sangat jelas	136	85,00%	Sangat Setuju
5	Media Pembelajaran <i>Adobe Animate</i> menyampaikan materi menggunakan bahasa yang sederhana	135	84,38%	Sangat Setuju
6	Media Pembelajaran <i>Adobe Animate</i> mempunyai tampilan/desain yang menarik	129	80,63%	Sangat Setuju
7	Materi dan evaluasi yang ada dalam media pembelajaran <i>Adobe Animate</i> relevan	125	78,13%	Setuju

8	Model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	126	78,75%	Setuju
9	Saya lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Animate</i>	117	73,13%	Setuju
10	Dengan adanya media <i>Adobe Animate</i> saya mengetahui perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari	128	80,00%	Sangat Setuju
11	Materi dan gambar yang di digunakan mudah untuk dipahami	120	75,00%	Setuju
12	Animasi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan materi	129	80,63%	Sangat Setuju
13	Penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>) menarik	128	80,00%	Sangat Setuju
14	Pemilihan <i>font</i> , ukuran dan warna tulisan, sangat tepat dan mudah dibaca	132	82,50%	Sangat Setuju
15	Pembelajaran dengan berbantuan komputer lebih mudah dan menarik daripada pembelajaran dengan metode ceramah	126	78,75%	Setuju
Total akhir		1930	1206,25%	Sangat Setuju
Rata-rata		128,67	80,42%	Setuju

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon dari siswa terhadap media pembelajaran yang telah rancang mendapatkan nilai rata-rata 128,67 dengan persentase 80,42% dikategorikan sangat setuju. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh sangat tertarik dan menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya.

4.2 Pembahasan

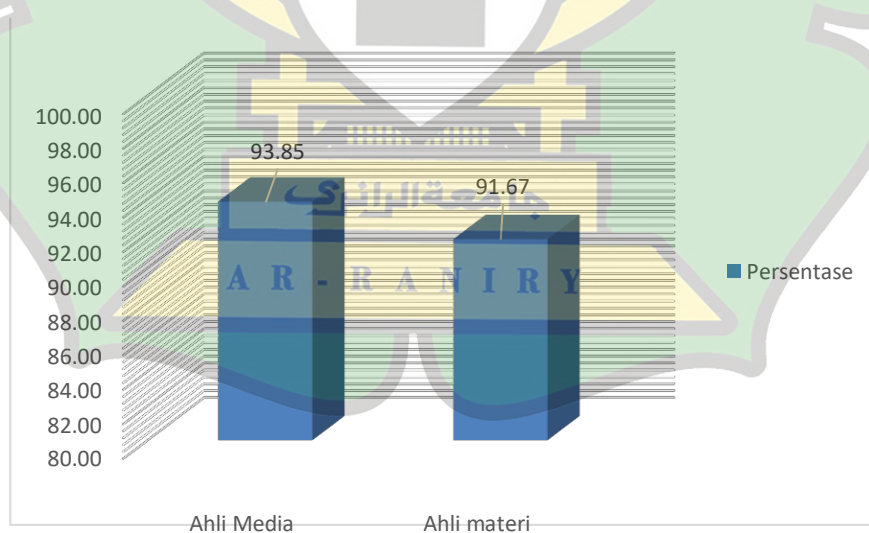
4.2.1 Perancangan Media Pembelajaran

Perancangan media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya menggunakan *Software Adobe Animate*, terdapat beberapa format untuk menyimpan *project* pada *software* ini diantaranya yaitu *.fla* dan *.exe* yang mana kedua format tersebut memiliki *output* yang berbeda. Format *.fla* adalah format berkas asli yang digunakan dalam *Adobe Animate*. Format *.fla* berisi semua elemen *project*, termasuk grafis, animasi, suara, dan kode *ActionScript*. Sedangkan format *.exe* adalah format berkas untuk program komputer yang dapat dijalankan di Windows. Adapun langkah awal dalam perancangan media ini adalah membuat flowchart yang menggambarkan alur dari media pembelajaran yang akan dirancang. Selanjutnya, berdasarkan metode R&D (*Research and Development*), proses perancangan media pembelajaran ini dimulai dengan beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, desain produk, pembuatan produk, revisi produk, uji coba, pembagian angket, analisis hasil produk dan kesimpulan akhir produk. Pada hasil penelitian gambar yang cantumkan hanya sebagian dari media pembelajaran yang di rancang. Adapun gambar yang di *capture* hanya bagian-bagian yang dianggap penting.

4.2.2 Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran ditinjau dari validasi ahli media dan ahli materi. Setelah proses validasi, perlu dilakukan beberapa revisi pada produk. Setelah revisi dilakukan tahap selanjutnya adalah uji coba kepada para ahli. Tingkat kelayakan media pembelajaran kemudian dievaluasi melalui lembar validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Terdapat dua aspek dalam penilaian media pembelajaran oleh ahli media yaitu aspek tampilan dan aspek keterlaksanaan. Sedangkan aspek penilaian dari ahli materi terdapat empat aspek yaitu aspek isi, aspek Bahasa, aspek tampilan dan aspek keterlaksanaan.

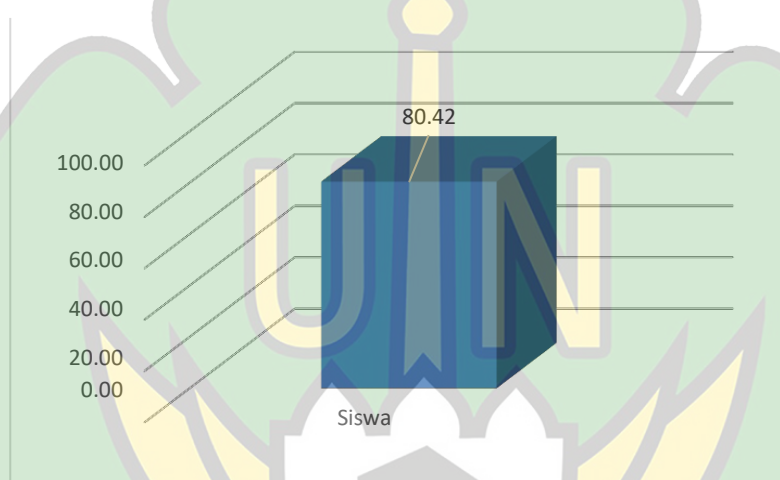
Hasil yang diperoleh dari kedua ahli media adalah nilai rata-rata 61 dengan persentase 93,85% yang dikategorikan sangat layak. Sedangkan hasil yang diperoleh dari ahli materi adalah nilai rata-rata 4,6 dengan persentase 91,67% juga dikategorikan sangat layak. Berikut adalah persentase dari validasi ahli media dan ahli materi yang ditampilkan dalam bentuk grafik.



Gambar 4. 4 Grafik Validasi Para Ahli

4.2.3 Respon Siswa

Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran juga dilakukan penyebaran angket. Berdasarkan hasil dari respon siswa tersebut diperoleh nilai rata-rata 128,67 dengan persentase 80,42% yang dikategorikan sangat setuju. Berikut adalah persentase dari respon siswa yang ditampilkan dalam bentuk grafik



Gambar 4. 5 Grafik Respon Siswa

Hasil analisis data siswa SD Negeri 68 Banda Aceh menunjukkan bahwa siswa sangat menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini disebabkan siswa dapat memahami energi dan perubahannya dengan mudah, mampu mengenali contoh yang divisualisasikan. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membuat siswa aktif serta mempunyai semangat tinggi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dirancang sangat layak dan dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, dan respon siswa sangat setuju terhadap media pembelajaran tersebut.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

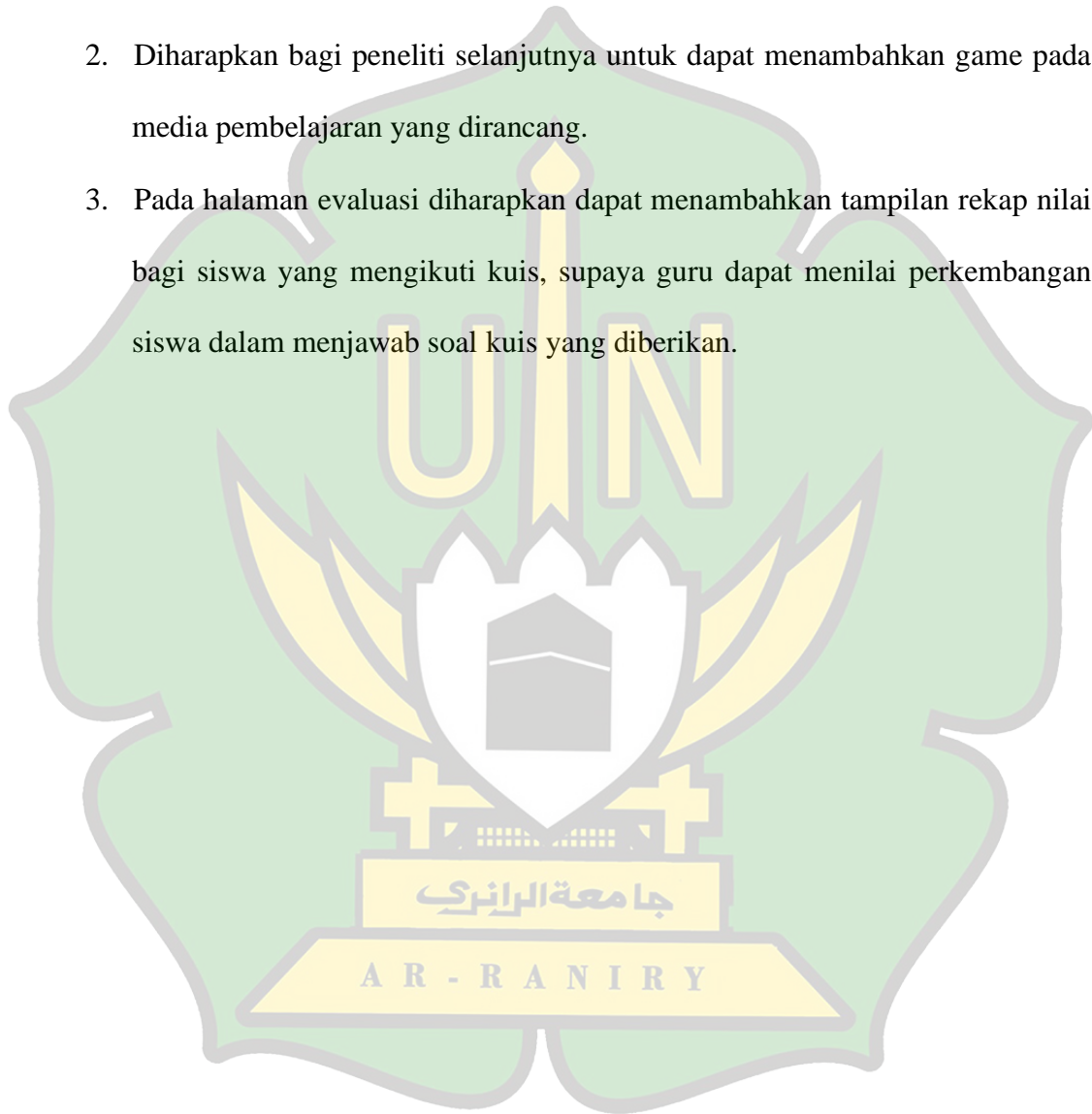
Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya telah berhasil dirancang dengan menggunakan *Software Adobe Animate* metode perancangannya adalah R&D (*Research and Development*). Format akhir dari media pembelajaran ini adalah .fla sebagai format *file* asli dan .exe sebagai format *file* yang dijalankan di Windows dalam artian dapat dijalankan pada komputer yang belum memiliki *Software Adobe Animate*.
2. Tingkat kelayakan dari media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya mendapatkan kriteria sangat layak yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi melalui lembar validasi. Hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 93,85% dan hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,67%.
3. Respon siswa terhadap media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 80,42% yang dikategorikan sangat setuju. Sehingga dapat dinyatakan bahwa siswa sangat setuju terhadap media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya yang telah telah dirancang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan yang telah didapatkan, terdapat beberapa saran untuk peneliti selanjutnya, antara lain:

1. Bagi peneliti selanjutnya yang mengembangkan penelitian ini dapat menambahkan materi dan contoh lebih banyak lagi.
2. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menambahkan game pada media pembelajaran yang dirancang.
3. Pada halaman evaluasi diharapkan dapat menambahkan tampilan rekap nilai bagi siswa yang mengikuti kuis, supaya guru dapat menilai perkembangan siswa dalam menjawab soal kuis yang diberikan.



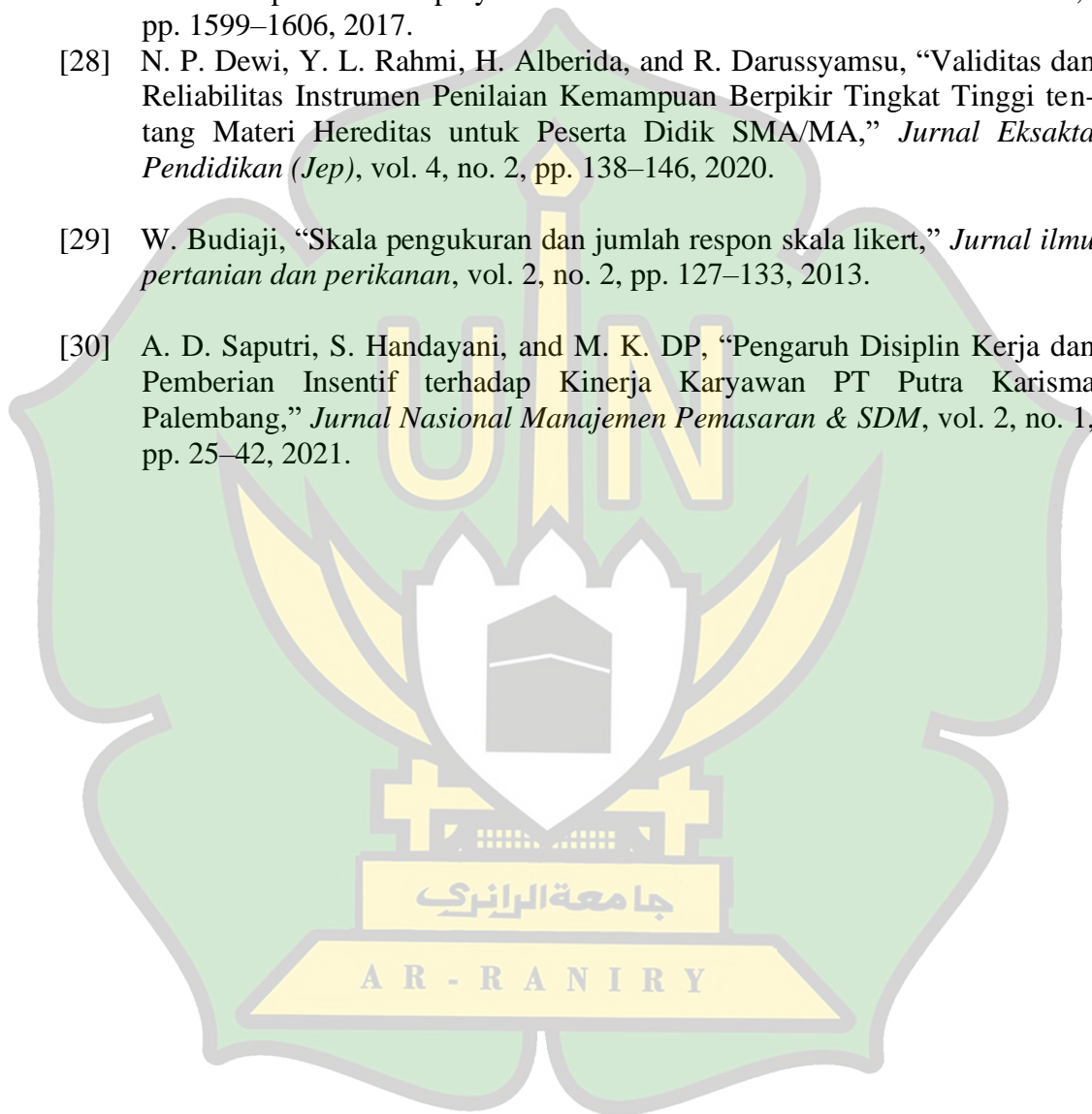
DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Ade Jumita Wulandari, et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Biologi,” vol. 5, no. Juni, pp. 2355–4983, 2018.
- [2] A. Nuni, “Terpadu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik,” *Skripsi*, pp. 6–7, 2021.
- [3] A. S. Anjarani, A. Mulyadiprana, and R. Respati, “Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik,” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 7, no. 4, pp. 100–111, 2020.
- [4] T. Tafonao, “Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa,” *Jurnal komunikasi pendidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 103–114, 2018.
- [5] M. S. M. Rahmi, M. A. Budiman, and A. Widyaningrum, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku,” *International Journal of Elementary Education*, vol. 3, no. 2, p. 183, Jul. 2019, doi: 10.23887/ijee.v3i2.18524.
- [6] S. Aya, “Perancangan Media Pembelajaran Hukum Newton Menggunakan Macromedia Flash 8 Dengan Metode Computer Based Learning Di Smk Negeri 5 Telkom Banda Aceh,” *Skripsi*, 2021.
- [7] D. M. D. Saniriati, D. Dafik, and R. P. Murtikusuma, “Pengembangan media pembelajaran adobe animate berbantuan schoology pada materi barisan dan deret aritmetika,” *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, vol. 4, no. 2, pp. 132–145, 2021.
- [8] S. Afrianti and H. A. Musril, “Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang,” *Jurnal Informatika Upgris*, vol. 6, no. 2, 2020.
- [9] F. S. Abdullah and T. N. H. Yunianta, “Pengembangan media pembelajaran matematika trigo fun berbasis game edukasi menggunakan adobe animate pada materi trigonometri,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, vol. 7, no. 3, p. 434, 2018.
- [10] P. S. Bayu and B. Sri, “Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Di Sdn 1 Kragilan,” *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 10, no. 1, pp. 66–70, 2019.
- [11] A. Marjuni and H. Harun, “Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran,” *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, vol. 3, no. 2, pp. 194–204, 2019.

- [12] I. P. C. A. Putra, M. Rusli, and I. K. P. Suniantara, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Olahraga Aeromodelling," in *SENSITIF: Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 2019, pp. 957–964.
- [13] M. M. Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, 2019.
- [14] M. Abi Hamid, et al., *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [15] R. Rohani, "Media pembelajaran," 2019.
- [16] I. Junaedi, "Proses pembelajaran yang efektif," *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, vol. 3, no. 2, pp. 19–25, 2019.
- [17] et al Andrew Fernando Pakpahan, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan kita menulis, 2020.
- [18] F. Firmadani, "Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0," *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, vol. 2, no. 1, pp. 93–97, 2020.
- [19] Y. Febrita and M. Ulfah, "Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa," *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, vol. 5, no. 1, 2019.
- [20] M. H. Fahmi, "Komunikasi synchronous dan asynchronous dalam e-learning pada masa pandemic covid-19," *Jurnal Nomosleca*, vol. 6, no. 2, 2020.
- [21] L. Fitriani, A. Buchori, and F. Nursyahidah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Dengan Model Pembelajaran Computer Assisted Instruction (CAI) terhadap Hasil Belajar Siswa," in *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2019, pp. 292–300.
- [22] A. J. Maharani Putri, "Model Dan Analisis Practical-Computer Based Learning Untuk Pembelajaran Analisis Sistem Tenaga ," 2021.
- [23] V. S. M. Marco Ramadhani Karo-Karo, "Implementasi Metode Computer Assisted Intruction (CAI) untuk Pembelajaran Budidaya Ikan Hias," vol. 1, pp. 61–66, 2020.
- [24] Seti Puji Astuti, "Pengaruh Penerapan Media Cai (Computer Assisted Instruction) Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Alfabet Di Tk P1 Bernardus Semarang," *Skripsi*, 2016.
- [25] M. Kamal, "Research and Development (R&D) tadribat/drill madrasah

alayah class x teaching materials arabic language,” *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan, dan Humaniora*, vol. 4, no. 1, pp. 10–18, 2020.

- [26] Rizki Septi Permata Sari, “Pengembangan bahan ajar matematika pada materi bangun ruang sisi datar menggunakan software microsoft adobe flash untuk kelas VIII SMP,” *Skripsi*, pp. 40–41, 2018.
- [27] L. M. M. P. Billy Tamarindang, “Effect Of Styles Of Leadership, Motivation And Discipline On Employee Performance In Bank Bni Branch Manado,” pp. 1599–1606, 2017.
- [28] N. P. Dewi, Y. L. Rahmi, H. Alberida, and R. Darussyamsu, “Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi tentang Materi Hereditas untuk Peserta Didik SMA/MA,” *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, vol. 4, no. 2, pp. 138–146, 2020.
- [29] W. Budiaji, “Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert,” *Jurnal ilmu pertanian dan perikanan*, vol. 2, no. 2, pp. 127–133, 2013.
- [30] A. D. Saputri, S. Handayani, and M. K. DP, “Pengaruh Disiplin Kerja dan Pemberian Insentif terhadap Kinerja Karyawan PT Putra Karisma Palembang,” *Jurnal Nasional Manajemen Pemasaran & SDM*, vol. 2, no. 1, pp. 25–42, 2021.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-5473/Un.08/FTK/KP.07.6/4/2023

TENTANG:

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2020, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 550 Tahun 2022, tentang Pemberi Kuasa Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS Pada Kementerian Agama;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 12 April 2023
- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Fera Annisa, S.Pd., M.Sc. sebagai pembimbing pertama
2. Baihaqi, MT. sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi :
Nama : Susi Susanti
NIM : 190212029
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Tematik Tema Energi Dan Perubahannya Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester genap 2022/2023;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

MEMUTUSKAN

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 14 April 2023



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-8919/Un.08/FTK.1/TL.00/08/2023
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Cabang Dinas Pendidikan Banda Aceh dan Kab. Aceh Besar
2. Kepala Sekolah SD Negeri 68 Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **SUSI SUSANTI / 190212029**
Semester/Jurusan : / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : Rukoh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Perancangan media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya untuk siswa kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 18 Agustus 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 18 September
2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

AR - RANIRY

Lampiran 3



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

JALAN. P. NYAK MAKAM NO. 23 GP. KOTA BARU TELP/FAX. (0651) 7555136, 7555137
E-mail: dikbud@bandaacehkota.go.id Website: dikbud.bandacehkota.go.id

Kode Pos: 23125

IZIN PENELITIAN
NOMOR : 074/A3/4310

TENTANG PENGUMPULAN DATA PADA SD NEGERI 68 KOTA BANDA ACEH

Dasar : Surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh nomor : B-8919/Un.08/FTK/TL.00/08/2023 tanggal 22 Agustus 2023, Perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa.

MEMBERI IZIN

Kepada :
Nama : Susi Susanti
NIM : 190212029
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Jenjang : S-1
Untuk : Mengumpulkan data dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :
"Perancangan Media Pembelajaran Tematik Tema Energi dan Perubahannya Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh."

Dengan Ketentuan Sebagai Berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Bagi mahasiswa yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil Penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Banda Aceh.
3. Surat ini berlaku sejak 23 Agustus s.d 23 September 2023.
4. Kepala sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk yang benar - benar telah melakukan pengumpulan data.
5. Memperhatikan Protokol Kesehatan New Normal Covid-19

Demikianlah surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan semestinya.

Banda Aceh, 23 Agustus 2023 M
06 Shafar 1445 H

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH
KEPALA BIDANG PEMBINAAN SD



Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
2. Mahasiswa/i
3. Arsip

Lampiran 4



**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 68**

JALAN.TGK. LAMGUGOB LR. SEULANGA NO.68 DESA LAMGUGOB KECAMATAN. SYIAH KUALA

E-mail: sdnegeri68bandaaceh@gmail.com

Website: www.sdn68bandaaceh.sch.id

KodePos: 23115

**SURAT KETERANGAN
No. 422/SD68/ 127 / 2023**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SYAHMIZAR, S.Pd
NIP : 196901191990112001
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat Tugas : SD Negeri 68 Kota Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa

Nama : Susi Susanti
NIM : 190212029
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Jenjang : S-1

Benar namanya tersebut diatas telah mengadakan Penelitian / mengumpulkan data pada SD Negeri 68 Banda Aceh terhitung tanggal 24 Agustus 2023, sesuai dengan surat Pemerintah Kota Banda Aceh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan No.074/A3/4310 tanggal 23 Agustus 2023 untuk keperluan Mengumpulkan data dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan judul **"PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA ENERGI DAN PERUBAHANNYA UNTUK SISWA KELAS 3 SD NEGERI 68 BANDA ACEH"**, pada Sekolah dasar Negeri 68 Banda Aceh dan pelaksanaannya berjalan dengan baik.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 30 Agustus 2023
Kepala SD Negeri 68 Banda Aceh



Lampiran 5

LEMBAR VALIDASI (AHLI MEDIA)

MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA ENERGI DAN PERUBAHANNYA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE

Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Tematik Tema Energi dan Perubahannya Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh

Penyusun : Susi Susanti

Pembimbing : 1. Fera Annisa, SPd.,M.Sc
2. Baihaqi, M.T

Instansi : Prodi Pendidikan Teknologi Informasi/Fakultas Tarbiyah dan Keguruan /Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya perancangan media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya untuk siswa kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh, maka melalui instrument ini Bapak/Ibuk kami mohon untuk memberikan nilai terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Penilaian dari Bapak/Ibuk akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki juga meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang telah dirancang.

PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/Ibuk kami mohon memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5	Sangat Layak
Skor 4	Layak
Skor 3	Cukup Layak
Skor 2	Kurang Layak
Skor 1	Tidak Layak

IDENTITAS

Nama Validator : Raihan Islamadina, M.T

NIP : 198901312020122011

Instansi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

INSTRUMEN PENILAIAN

NO	PERTANYAAN	BOBOT NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Pemanfaatan media dengan materi					✓
2	Aplikasi sangat mudah digunakan					✓
3	Desain tampilan aplikasi					✓
4	Sangat paham dengan gambar dan animasi					✓
5	Penyajian animasi pada aplikasi					✓
6	Warna desain tampilan aplikasi sangat cocok				✓	
7	Penggunaan font dan warna pada aplikasi mudah dilihat					✓
8	Penambahan backsound pada tombol					✓
9	Kesesuaian animasi pada aplikasi untuk anak SD					✓
10	Tombol media mudah digunakan					✓
11	Warna tombol sudah sesuai dengan tampilan media					✓
12	Desain tombol media sudah bagus					✓
13	Aplikasi dapat digunakan kapan saja				✓	

Komentar dan Saran Perbaikan:

Mungkin bisa ditambahkan Pokap Hiki
Basi siswa yg melakukan evaluasi

Kesimpulan:

1	Layak digunakan tanpa revisi	✓
2	Layak digunakan dengan revisi	
3	Tidak layak digunakan	

Banda Aceh, 9 Agustus 2023
Ahli Media



AR - RANIRY

(Raihan Islamadina, M.T)

NIP. 198901312020122011

LEMBAR VALIDASI (AHLI MEDIA)

MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA ENERGI DAN PERUBAHANNYA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE

Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Tematik Tema Energi dan Perubahannya Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh

Penyusun : Susi Susanti

Pembimbing : 1. Fera Annisa, SPd.,M.Sc
2. Baihaqi, M.T

Instansi : Prodi Pendidikan Teknologi Informasi/Fakultas Tarbiyah dan Keguruan /Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya perancangan media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya untuk siswa kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh, maka melalui instrument ini Bapak/Ibuk kami mohon untuk memberikan nilai terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Penilaian dari Bapak/Ibuk akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki juga meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang telah dirancang.

PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/Ibuk kami mohon memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5	Sangat Layak
Skor 4	Layak
Skor 3	Cukup Layak
Skor 2	Kurang Layak
Skor 1	Tidak Layak

AR - RANIRY

IDENTITAS

Nama Validator : Nurrisma, S.Pd., M.T.

NIDN : 1330049701

Instansi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

INSTRUMEN PENILAIAN

NO	PERTANYAAN	BOBOT NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Pemanfaatan media dengan materi					✓
2	Aplikasi sangat mudah digunakan					✓
3	Desain tampilan aplikasi				✓	
4	Sangat paham dengan gambar dan animasi					✓
5	Penyajian animasi pada aplikasi					✓
6	Warna desain tampilan aplikasi sangat cocok					✓
7	Penggunaan font dan warna pada aplikasi mudah dilihat					✓
8	Penambahan backsound pada tombol				✓	
9	Kesesuaian animasi pada aplikasi untuk anak SD				✓	
10	Tombol media mudah digunakan				✓	
11	Warna tombol sudah sesuai dengan tampilan media					✓
12	Desain tombol media sudah bagus				✓	
13	Aplikasi dapat digunakan kapan saja				✓	

Komentar dan Saran Perbaikan:

- tombol x dan home agak tdk konsisten, sekali menuju kesana sekli menuju ke sini, jd tetapkan 1 tombol hanya untuk 1 halaman saja
- Yg halaman evaluas cukup nama aja diisi, yg kelas itu dihapus, krna ini emnk untk anak sd, jdi tdk perlu tulis kelas, kecuali ada effectnya kita taruk kelas disitu, misalnya diimput kelas 2 maka soalnya untk anak2 kelas 2, klo diimput kelas 5 maka soalnya akan muncul untk anak kelas 5, beda soalnya sama anak kelas 2 tdi. Nah misalkan sama aja dan tdk ada ngaruh sama “kelas” maka dihapus aja, cukup dgn nma saja
- Jika bisa materinya ditambahkan lgi animasi untk macam2nya, jgn sedikit x isi matrinnya

Kesimpulan:

1	Layak digunakan tanpa revisi	
2	Layak digunakan dengan revisi	✓
3	Tidak layak digunakan	

Banda Aceh, 15 Agustus 2023
Ahli Media



(Nurrisma, S.Pd., M.T.)

NIDN. 1330049701

AR - RANIRY

Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI (AHLI MATERI)

MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA ENERGI DAN PERUBAHANNYA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE

Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Tematik Tema Energi dan Perubahannya Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh

Penyusun : Susi Susanti

Pembimbing : 1. Fera Annisa, SPd.,M.Sc
2. Baihaqi, M.T

Instansi : Prodi Pendidikan Teknologi Informasi/Fakultas Tarbiyah dan Keguruan /Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya perancangan media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya untuk siswa kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh, maka melalui instrument ini Bapak/Ibuk kami mohon untuk memberikan nilai terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Penilaian dari Bapak/Ibuk akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki juga meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang telah dirancang.

PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/Ibuk kami mohon memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5	Sangat Layak
Skor 4	Layak
Skor 3	Cukup Layak
Skor 2	Kurang Layak
Skor 1	Tidak Layak

IDENTITAS

Nama Validator : Meuthia, S.Pd

NIP : 197207101993052001

Instansi : SD Negeri 68 Banda Aceh

INSTRUMEN PENILAIAN

NO	PERTANYAAN	BOBOT NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Tujuan Pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					✓
2	Materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
3	Materi pembelajaran yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
4	Materi yang diberikan pada media pembelajaran jelas					✓
5	Materi yang disajikan secara runtut				✓	
6	Materi menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓	
7	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi					✓
8	Materi sangat mudah untuk dipelajari					✓
9	Materi yang digunakan dapat merangsang daya pikir siswa				✓	
10	Materi di dalam media sudah mengikuti perkembangan teknologi					✓
11	Materi dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja					✓
12	Materi sudah sesuai dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar disekolah maupun individu					✓

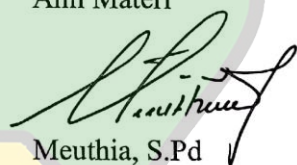
Komentar dan Saran Perbaikan:

- Materi Pembelajaran tidak di sampaikan tujuan pembelajaran.
- Tambahkan dua poin Contoh.

Kesimpulan:

1	Layak digunakan tanpa revisi	
2	Layak digunakan dengan revisi	
3	Tidak layak digunakan	

Banda Aceh, 23 Agustus 2023
Ahli Materi



Meuthia, S.Pd
NIP. 197207101993052001

Lampiran 7

LEMBAR VALIDASI ANGKET SISWA

MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA ENERGI DAN PERUBAHANNYA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE

Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Tematik Tema Energi dan Perubahannya Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh

Penyusun : Susi Susanti

Pembimbing : 1. Fera Annisa, SPd.,M.Sc
2. Baihaqi, M.T

Instansi : Prodi Pendidikan Teknologi Informasi/Fakultas Tarbiyah dan Keguruan /Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya perancangan media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya untuk siswa kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh, maka melalui instrument ini Bapak/Ibuk kami mohon untuk memberikan nilai terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Penilaian dari Bapak/Ibuk akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki juga meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang telah dirancang.

PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/Ibuk kami mohon memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5	Sangat Setuju
Skor 4	Setuju
Skor 3	Cukup Setuju
Skor 2	Kurang Setuju
Skor 1	Tidak Setuju

IDENTITAS

Nama Validator : Wanty Khaira, S.Ag, M.Ed

NIP : 197606132014112002

Instansi : FTK UIN AR-RANIRY

NO	PERTANYAAN	BOBOT NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran Adobe Animate membantu saya mempelajari materi perubahan energi					
2	Materi yang ada pada media pembelajaran Adobe Animate sangat bermanfaat					
3	Penggunaan media pembelajaran Adobe Animate meningkatkan motivasi belajar saya					
4	Materi yang diberikan melalui media pembelajaran Adobe Animate sangat jelas					
5	Media Pembelajaran Adobe Animate menyampaikan materi menggunakan bahasa yang sederhana					
6	Media Pembelajaran Adobe Animate mempunyai tampilan/desain yang menarik					
7	Materi dan evaluasi yang ada dalam media pembelajaran Adobe Animate relevan					
8	Model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					
9	Saya lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Animate					
10	Dengan adanya media Adobe Animate saya mengetahui perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari					
11	Materi dan gambar yang di digunakan mudah untuk dipahami					
12	Animasi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan materi					

13	Penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>) menarik					
14	Pemilihan Font, ukuran tulisan, dan warna tulisan sangat tepat dan mudah dibaca					
15	Pembelajaran dengan berbantuan komputer lebih mudah dan menarik daripada pembelajaran dengan metode ceramah					

Komentar dan Saran Perbaikan:

Kesimpulan:

1	Layak digunakan tanpa revisi	
2	Layak digunakan dengan revisi	✓
3	Tidak layak digunakan	

AR - RANIRY

Banda Aceh, 17/10/.....2023

Validator Angket Siswa



(.....Wandy Khaira, S.Ag, M.Ed)

NIP. 19760613 2014 11 2002

Lampiran 8

LEMBAR ANGKET SISWA

MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA ENERGI DAN PERUBAHANNYA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE

Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Tematik Tema Energi dan Perubahannya Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh

Penyusun : Susi Susanti

Pembimbing : 1. Fera Annisa, SPd.,M.Sc
2. Baihaqi, M.T

Instansi : Prodi Pendidikan Teknologi Informasi/Fakultas Tarbiyah dan Keguruan /Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya perancangan media pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya untuk siswa kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh, maka melalui instrument ini siswa mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Penilaian dari Ananda akan digunakan sebagai data respon terhadap media pembelajaran yang telah dirancang sehingga bisa diketahui menarik atau tidaknya media pembelajaran tersebut untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

PETUNJUK PENGISIAN

Siswa mohon memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5	Sangat Setuju
Skor 4	Setuju
Skor 3	Cukup Setuju
Skor 2	Kurang Setuju
Skor 1	Tidak Setuju

IDENTITAS

Nama : *Cute Nazhif & Atiqah*

Kelas : *3*

Nama Sekolah : *SD 68*

NO	PERTANYAAN	BOBOT NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran Adobe Animate membantu saya mempelajari materi perubahan energi					✓
2	Materi yang ada pada media pembelajaran Adobe Animate sangat bermanfaat					✓
3	Penggunaan media pembelajaran Adobe Animate meningkatkan motivasi belajar saya					✓
4	Materi yang diberikan melalui media pembelajaran Adobe Animate sangat jelas				✓	
5	Media Pembelajaran Adobe Animate menyampaikan materi menggunakan bahasa yang sederhana					✓
6	Media Pembelajaran Adobe Animate mempunyai tampilan/desain yang menarik				✓	
7	Materi dan evaluasi yang ada dalam media pembelajaran Adobe Animate relevan					✓
8	Model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
9	Saya lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Animate					✓
10	Dengan adanya media Adobe Animate saya mengetahui perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari				✓	
11	Materi dan gambar yang di digunakan mudah untuk dipahami				✓	
12	Animasi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan materi					✓

13	Penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>) menarik					✓
14	Pemilihan Font, ukuran tulisan, dan warna tulisan sangat tepat dan mudah dibaca					✓
15	Pembelajaran dengan berbantuan komputer lebih mudah dan menarik daripada pembelajaran dengan metode ceramah					✓

Lampiran 9

Untuk menghitung persentase dari lembar validasi ahli media menggunakan rumus yang telah dicantumkan. Berikut adalah cara menghitungnya:

Ahli Media I

Ahli Media II

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{59}{13}$$

$$\bar{x} = \frac{63}{13}$$

$$\bar{x} = 4,53846$$

$$\bar{x} = 4,84615$$

$$\% = \frac{\bar{x}}{5} \times 100$$

$$\% = \frac{\bar{x}}{5} \times 100$$

$$= \frac{4,53846}{5} \times 100$$

$$= \frac{4,84615}{5} \times 100$$

$$= \frac{453,846}{5} \times 100$$

$$= \frac{484,615}{5} \times 100$$

$$= 90,7692 \Rightarrow 90,77\%$$

$$= 96,923 \Rightarrow 96,92\%$$

Lampiran 10

Untuk menghitung persentase dari lembar validasi ahli materi menggunakan rumus dan cara yang sama dengan menghitung persentase dari validasi ahli media. Berikut adalah cara menghitungnya:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{55}{12}$$

$$\bar{x} = 4,5833$$

$$\% = \frac{\bar{x}}{5} \times 100$$

$$= \frac{4,5833}{5} \times 100$$

$$= \frac{458,33}{5}$$

$$= 91,666 \Rightarrow \underline{\underline{91,67\%}}$$

Lampiran 11

Sebelum menghitung persentase, kita harus menghitung rata-rata dari jumlah setiap butir soal terlebih dahulu. Selanjutnya menghitung persentase dari perbutir pertanyaan dari lembar angket, sebagai contoh pertanyaan yang digunakan dalam lampiran ini adalah pertanyaan nomor 1 dan nomor 2, untuk pertanyaan lain juga menggunakan cara yang sama. Berikut adalah cara menghitungnya:

Pertanyaan nomor 1

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{138}{32}$$

$$\bar{x} = 4,3125$$

$$\% = \frac{\bar{x}}{5} \times 100$$
$$= \frac{4,3125}{5} \times 100$$

$$= \frac{431,25}{5}$$

$$= 86,25\%$$

Pertanyaan nomor 2

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$= \frac{131}{32}$$

$$= 4,09375$$

$$\% = \frac{\bar{x}}{5} \times 100$$
$$= \frac{4,09375}{5} \times 100$$

$$= \frac{409,375}{5}$$

$$= 81,875 \Rightarrow 81,88\%$$

Lampiran 12



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Susi Susanti
2. NIM : 190212029
3. Tempat / Tgl. Lahir : Meuyub Lala / 16 September 2000
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Alamat : Desa Meuyub Lala, Kec. Mila Kab. Pidie
6. Status : Mahasiswa
7. E-Mail Institusi : 190212029@student.ar-raniry.ac.id
8. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Lukman
 - b. Ibu : Nurmi
 - c. Pekerjaan Ayah : Petani
 - d. Pekerjaan Ibu : PNS
9. Alamat Orang Tua : Desa Meuyub Lala, Kec. Mila Kab. Pidie
10. Pendidikan
 - a. SD : SD Negeri 2 Lala
 - b. SMP : MTsN Kota Bakti
 - c. SMA : SMA Swasta Muslimat Samalanga
 - d. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Banda Aceh, 3 November 2023

AR - RANIRY

Susi Susanti
190212029