

## ABSTRACT

**Musliana, Fulfit.** (8156181053). *Development of Adobe Flash Learning Media Based on Discovery Learning to Improve Learning Outcomes in Science at SD Negeri 20 Banda Aceh*. Thesis. Basic Education Study. Postgraduate School. State University of Medan. 2018

The background of this research is lack of media usage in learning sciences that limited using books and blackboard only as well as the development of adobe flash learning media based on discovery learning on that school. This research is a type of research and development study (Research and Development) which aims to identify the feasibility and effectiveness of adobe flash learning media based on discovery learning developed. The development of learning media used ADDIE's model of development. The development procedure which used in the research consists of five steps, namely: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. This research subject is 36 students in grade four at SD Negeri 20 Banda Aceh. The data collecting instruments were assessment sheets for the material expert, media expert, instructional design expert, class teacher, and achievement test. The data analysis technique was the qualitative descriptive technique using score distributions and assessment scale categories. The result of research producing products that meet the eligibility criteria reached 3,80 that have a valid criteria and fit for use, also effectively used to improve students learning outcomes include mastery learning individual reached 85,7%, completeness of classical study reached 80,5% and with N-gain percentage reached 0,68 with medium category.

Keywords: *Adobe Flash, Discovery Learning, Learning Outcomes*



## ABSTRAK

**Musliana, Fulfitia. (8156181053).** *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Negeri 20 Banda Aceh.* Tesis. Pendidikan Dasar. Program Pascasarjana. Universitas Negeri Medan. 2018

Penelitian ini dilatar belakangi karena minimnya penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam terbatas hanya menggunakan buku paket dan papan tulis serta belum dikembangkannya media pembelajaran Adobe Flash berbasis *discovery learning* di sekolah tersebut. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran adobe flash berbasis *discovery learning* yang dikembangkan. Pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian meliputi 5 langkah yaitu: (1) *analyze* (analisis) (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (penerapan), (5) *evaluation* (penilaian). Subjek Penelitian ini adalah 36 orang peserta didik kelas IV di SD Negeri 20 Banda. Instrumen pengumpulan data berupa lembar penilaian untuk ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, guru kelas, dan tes hasil belajar. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan teknik deskriptif kualitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan kategori skala penilaian. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang memenuhi kriteria kelayakan dengan rata-rata 3,80 dengan kategori valid dan layak digunakan, serta efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya ketuntasan belajar individu mencapai 85,7%, ketuntasan belajar klasikal mencapai 80,5% dengan persentase *N-gain* mencapai 0,68 dengan kategori sedang.

Kata Kunci: *Adobe Flash, Discovery Learning, Hasil Belajar*

