

## ABSTRAK

**INDAH SARI HARAHAAP, 1173311056. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* pada Tema 1 Subtema Hewan Sahabatku di Kelas VI SDN 118168 Sei Tawar Kecamatan Panai Hilir Kabupaten Labuhanbatu T.A 2021/2022.”**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan yaitu rumusan masalah 1) Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku di kelas VI SDN 118168 Sei Tawar?., 2) Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku di kelas VI SDN 118168 Sei Tawar? dan 3) Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku di kelas VI SDN 118168 Sei Tawar? Tujuan Penelitian 1) Mendeskripsikan bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku di kelas VI SDN 118168 Sei Tawar., 2) Mendeskripsikan bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku di kelas VI SDN 118168 Sei Tawar dan 3) Mendeskripsikan bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku di kelas VI SDN 118168 Sei Tawar. Buku teks hanya mampu mengajarkan siswa untuk banyak menghafal dibandingkan penerapan konsep nyata. Misalnya untuk tema 1 subtema 2 pembelajaran 1 di kelas VI SD pada materi perkembangbiakan hewan ovivar, vivivar, dan ovovivipar bisa dihafal peserta didik lewat penjelasan pada buku teks dalam bentuk uraian materi. Oleh karena itu, buku teks terkadang tidak memberi ruang bagi peserta didik untuk menginterpretasikan sendiri penemuan konsep yang telah dipelajarinya. Menyajikan materi pelajaran dalam media berbasis *macromedia flash* dapat menggantikan tugas guru dalam batas-batas tertentu. Bukan menggantikan perannya sebagai guru, tetapi menggantikan tugasnya dalam batas tertentu. Guru tetap berperan sebagai fasilitator yang dapat memantau berjalannya proses pembelajaran dengan baik. Menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada pembelajaran tematik, diharapkan dapat menjadi solusi mengupas permasalahan yang ditemukan di lapangan. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian ini merujuk pada model Thiagarajan dengan sedikit penyesuaian sesuai konteks penelitian. Thiagarajan dan Semmel (dalam Trianto, 2011:189) mengemukakan bahwa model 4-D (*four D models*) terdiri dari 4 tahap, yaitu: (1) tahap pendefinisian (*define*), (2) tahap perencanaan (*design*), (3) tahap pengembangan (*develop*), dan (4) tahap penyebaran (*disseminate*). Kelayakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku untuk siswa kelas VI SD Sei Tawar memenuhi syarat dan layak digunakan untuk pembelajaran. Jumlah rata-rata keseluruhan penilaian ahli materi adalah 91%, Jumlah rata-rata keseluruhan penilaian ahli media pembelajaran adalah 88% berada pada kriteria sangat baik. Hasil analisis respon siswa uji coba dilihat dari persentase penilaian yang diberikan dari rata-rata seluruh siswa sebesar 92,5% dari keseluruhan siswa sebanyak 25 orang. Hasil respon atau tanggapan yang dilakukan oleh guru kelas VI d termasuk pada kriteria “sangat baik” dengan total persentase rata-rata sebesar 91%. Keefektifan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku diperoleh rata-rata 80,68. Nilai siswa paling rendah adalah 75 dan paling tinggi adalah 90. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih baik jika dibandingkan dengan guru tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*.

**Kata Kunci: Pengembangan, *Macromedia Flash*, Subtema Hewan Sahabatku**

## ABSTRACT

**INDAH SARI HARAHAHAP, 1173311056. "Development of Macromedia Flash-Based Learning Media on Theme 1 Sub-theme Animals My Friends in Class VI SDN 118168 Sei Tawar, Panai Hilir District, Labuhanbatu Regency T.A 2021/2022."**

The development of learning media based on Macromedia Flash is motivated by several problems, namely the formulation of the problem 1) How is the feasibility of developing macromedia flash-based learning media on theme 1 sub-theme of my best friend in class VI SDN 118168 Sei Tawar?., 2) How is the practicality of learning media based on macromedia flash on the theme? 1 sub-theme of my best friend in class VI SDN 118168 Sei Tawar? and 3) How is the effectiveness of learning media based on macromedia flash on theme 1 sub-theme animal my best friend in class VI SDN 118168 Sei Tawar? Research Objectives 1) To describe the feasibility of macromedia flash-based learning media on theme 1, my best friend's animal sub-theme in class VI SDN 118168 Sei Tawar., 2) To describe the practicality of macromedia flash-based learning media on theme 1, my best friend's animal sub-theme in class VI SDN 118168 Sei Tawar and 3) Describe the effectiveness of learning media based on macromedia flash on theme 1, my best friend's animal sub-theme in class VI SDN 118168 Sei Tawar. Textbooks are only able to teach students to memorize a lot compared to the application of real concepts. For example, for theme 1, sub-theme 2, learning 1 in grade VI SD on ovivar, vivivar, and ovoviviparous animal breeding materials, students can memorize through explanations in textbooks in the form of material descriptions. Therefore, textbooks sometimes do not provide space for students to interpret the discovery of the concepts they have learned. Presenting subject matter in macromedia flash-based media can replace the teacher's task within certain limits. Not replacing his role as a teacher, but replacing his duties to a certain extent. The teacher continues to act as a facilitator who can monitor the learning process well. Using the macromedia flash application in thematic learning, is expected to be a solution to explore the problems found in the field. This type of research is research and development (Research and Development). This research method refers to the Thiagarajan model with slight adjustments according to the research context. Thiagarajan and Semmel (in Trianto, 2011: 189) suggest that the 4-D model (four D models) consists of 4 stages, namely: (1) the definition stage. ), (2) the planning phase (design), (3) the development phase (develop), and (4) the dissemination phase (disseminate). The feasibility of learning media based on macromedia flash on theme 1 sub-theme of my best friend animals for grade VI students of SD Sei Tawar meets the requirements and is suitable for use for learning. The average number of overall assessments of material experts is 91%, the average number of overall assessments of learning media experts is 88% which is in very good criteria. The results of the test student response analysis are seen from the percentage of assessments given from an average of 92 students ,5% of the total students as many as 25 people. The results of the responses or responses made by class VI d teachers are included in the "very good" criteria with an average total percentage of 91%. The effectiveness of macromedia flash-based learning media on theme 1, my best friend animal sub-theme, obtained an average of 80.68. The lowest student score is 75 and the highest is 90. This shows that student learning outcomes are better when compared to teachers who do not use macromedia flash-based learning media.

**Keywords: Development, Macromedia Flash, My Friends Animal Subtheme**