

ISSN : 2684-8597

**JURNAL KEGURUAN SEKOLAH DASAR  
(JUKESDA)**

**Volume 1, Nomor 2, Edisi Mei 2019**

**Alamat Kantor:**

**Jalan Sangnualuh No. 4**

**Pematangsiantar (21132)**

**Telp : 0622-7550232**

**Fax : 0622-7552017**

**email: [pgsduhkbnp@yahoo.com](mailto:pgsduhkbnp@yahoo.com)**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar  
(UHKBNP)**

# JUKESDA

JURNAL KEGURUAN SEKOLAH DASAR

ISSN: 2686 - 1518

---

## PEMBINA

**Prof. Dr. Sanggam Siahaan, M.Hum.**  
**Prof. Dr. Selviana Napitupulu, M.Hum**

## Penanggung Jawab

**Pdt. Dr. Nurliani Siregar, M.Pd.**

## PIMPINAN REDAKSI

**Lisbet Novianti Sihombing, M.Pd.**

## ANGGOTA REDAKSI

**Canni Loren Sianturi, M.Pd**  
**Yanti Arasi Sidabutar, M.Pd**  
**Eva Pasaribu, M.Pd**  
**Rio Parsaoran Napitupulu, M.Pd**

## PENYUNTING AHLI:

**Pdt. Dr. Nurliani Siregar, M.Pd. (Universitas HKBP Nommensen Medan )**  
**Dr. Jumaria Sirait, M.Pd. (Universitas HKBP Nommensen Medan)**  
**Dr. Natalina Purba, S.Sos.,M.Pd. (Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)**  
**Prof. Dr. Ibnu Hajar, M.Si. (Universitas Negeri Medan)**  
**Dr. Jonni Sitorus, S.T.,M.Pd. (Balitbang Pemprovsu)**

## EDITOR TEKNIK

**Juni Agus Simaremare, S.Pd.,M.Si.**  
**Hetdy Sitio, S.Pd.,M.Pd.**

## Alamat Redaksi:

Kantor Program Studi PGSD FKIP – Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar  
Jl. Sangnauluh No. 4 Pematangsiantar – Sumatera Utara  
Telp. 0622-7550232, Fax: 0622-7552017, email:pgsduhkbnp@yahoo.com

---

Jurnal Keguruan Sekolah Dasar (JUKESDA) adalah suatu wadah pertemuan tulisan ilmiah di bidang pendidikan sekolah dasar (SD), kebijakan dan manajemen pendidikan dasar. Jurnal ini hadir untuk menampung aspirasi mahasiswa, tokoh-tokoh peduli pendidikan, para dosen dan peneliti lainnya dalam hal curah pendapat tentang masalah pendidikan dasar melalui tulisan karya ilmiah. Jurnal ini dikelola oleh program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar dan terbit dua kali setahun yaitu pada Bulan Mei dan Bulan November.

# JUKESDA

## JURNAL KEGURUAN SEKOLAH DASAR

---

### DAFTAR ISI

Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS 6* dalam Pembelajaran Tematik di SDN 060925  
Kec. Medan Amplas

**Lisbet Novianti Sihombing, S.Pd., M.Pd.**  
(*Dosen Universitas HKBP Nommensen*)

Hal. 01-07

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Scramble* pada Mata  
Pelajaran IPS di Kelas IV SD Swasta Ora Et Labora Tahun Pelajaran 2018/2019

**Eti Muliani**  
(*Dosen Universitas Quality Berastagi*)

Hal. 08-15

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Word Squer* pada Mata  
Pelajaran PKN di Kelas V SD Negeri 101855 Kotalimbaru Tahun Pembelajaran 2018/2019

**Juwita Tindaon**  
(*Dosen Universitas Quality Berastagi*)

Hal. 16-23

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA dengan Menggunakan Media Audio Visual  
di SD Negeri 067952 Tahun Ajaran 2018/2019

**Ulfah Sari Rezeki**  
(*Dosen Universitas Quality*)

Hal. 24-34

Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi  
Koperasi di Kelas IV SD Budi Murni 7 Medan Tahun Pelajaran 2016/2017

**Tina Sheba Cornelia**  
(*Dosen Universitas Quality Medan*)

Hal. 35-42

Penggunaan Alat Peraga Untuk Mengembangkan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran  
Matematika Di Sekolah

**Siti Zahara H. Harahap**  
(*Dosen Universitas Tapanuli Utara*)

Hal. 43-50

Upaya Peningkatan Kemampuan Guru dalam Menyusun Butir Soal Melalui *Focus Group Discussion*  
(FGD) SD Negeri 122372 PEMATANGSIANTAR T.A. 2018/2019

**Natalina Purba, Juni agus simaremare**  
(*Dosen Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar*)

Hal. 51-64

Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Guru dengan  
Motivasi Kerja Sebagai Variabel Intervening Pada SMA Negeri 1 Muara Kecamatan Muara Kabupaten  
Tapanuli Utara.

**Sianturi Canni Loren, Ompusunggu Sabungan.**  
(*Dosen Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar*)

Hal. 65-76

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kecerdasan Interpersonal terhadap Hasil Belajar pada Materi PKN di Kelas VIII SMP N 1 Tanah Jawa Tahun Pembelajaran 2018/2019

Hal. 77-90

**Eva Pasaribu, Deny Setiawan, Zulkifli Matondang**

**(Dosen Universitas Negeri Medan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)**

Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas V SD Negeri 091396 Hutabayu Panei

Hal. 91-97

**Lisbet Novianti Sihombing, Yanti Arasi Sidabutar**

**(Dosen Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)**

Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4-D yang Berorientasi pada Pembelajaran Berbasis Masalah Guna Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Matematika Siswa

Hal. 98-107

**Golda Novatrasio Sauduran**

**(Dosen Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)**

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Aritmatika di Kelas VI SD Negeri 122374 T.A 2018/2019

Hal. 108-126

**Hetdy Sitio**

**(Dosen Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASHCS 6 DALAM  
PEMBELAJARAN TEMATIK DI SDN 060925  
KEC. MEDAN AMPLAS**

**Lisbet Novianti Sihombing**  
**Email : [lisbetsihombing@yahoo.com](mailto:lisbetsihombing@yahoo.com)**

***Abstract:** This study aims to develop learning media software to determine the feasibility, and effectiveness of learning media in improving student learning outcomes in the sub-themes of my Cultural Diversity learning 1 and 5 grade IV SD Negeri 060925 Kec. Medan Amplas. Research Results that have been carried out in the experimental class pre test stage all students did not complete and post test as many as 27 or equal to 90% of students who completed it. In the control class the pre test stage no students completed and the post test stage as many as 20 students who completed their study or 66.7%. The feasibility of interactive multimedia-based Adobe Flash CS 6 media developed based on the results of validation has a very high level of feasibility. Based on the results of the assessment, critics and suggestions from material experts, media experts and design experts, on design experts gained feasibility reaching 3.75 in the high category. Media experts obtained 3.33 eligibility in very high categories and design experts assessed the feasibility of 3.36 in the very high category. From the results of the validation the feasibility of Adobe Flash CS 6 media based on interactive multimedia in the category is very feasible to use.*

**Keywords : Adobe Flash CS 6, Thematic**

***Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengembangkan software media pembelajaran untuk mengetahui kelayakan, dan efektifitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku pembelajaran 1 dan 5 kelas IV SD Negeri 060925 Kec. Medan Amplas. Hasil Penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen tahap pre test semua siswa tidak tuntas dan post test sebanyak 27 atau sebesar 90% siswa yang tuntas.. pada kelas Kontrol tahap pre test tidak ada siswa yang tuntas dan tahap post test sebanyak 20 siswa yang tuntas belajarnya atau sebesar 66,7%.Kelayakan media Adobe Flash CS 6 berbasis multimedia interaktif dikembangkan berdasarkan hasil validasi memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi. Berdasarkan hasil penilaian, kritik dan saran dari ahli materi, ahli media dan ahli desain, pada ahli desain memperoleh kelayakan mencapai 3,75 dengan kategori tinggi. Pada ahli Media memperoleh kelayakan 3,33 dengan kategori sangat tinggi dan pada ahli desain memperoleh kelayakan 3,36 dengan kategori sangat tinggi. Dari hasil validasi tersebut kelayakan media Adobe Flash CS 6 berbasis multimedia interaktif masuk kategori sangat layak untuk digunakan.*

**Kata Kunci: Adobe Flash CS 6, Tematik, Kec. Medan Amplas**

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student center*), hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran modern yang lebih banyak menekankan siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator yaitu memberi kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experience*). Dengan pengalaman langsung siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak. Dalam pembelajaran tematik diperlukan berbagai sarana dan prasarana yang relatif sama dengan pembelajaran lainnya guru harus memilih secara objektif media yang digunakan, dalam hal ini media harus memiliki kegunaan yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai bidang studi yang terkait dan terpadu. Namun demikian dalam pembelajaran tematik tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan sarana yang lebih banyak dari pembelajaran monolitik. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yaitu *Adobe flash CS 6*. *Adobe flash CS 6* merupakan suatu program grafis multimedia dan animasi yang dibuat oleh perusahaan *Macromedia* untuk keperluan pembuatan aplikasi *web* interaktif maupun animasi yang berkembang pada saat ini yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya pembelajaran temati

## **B. KAJIAN LITERATUR**

### **Pengertian *Adobe Flash CS 6***

*Adobe Flash* merupakan *software* animasi dan *game* yang dapat mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik. Menurut Marzuki dan Fahmi (2017) *Adobe Flash* merupakan program yang didesain khusus oleh *Adobe* program *standar authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk situs *web*, CD interaktif, dan lainnya. *Flash* adalah program grafis yang diproduksi oleh *Macromedia corp*, yaitu sebuah *vendor software* yang banyak bergerak di bidang animasi web. Menurut Setiawan dkk (2016) *Macromedia Flash* pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Versi terakhir dari *Macromedia Flash* adalah *Macromedia Flash 8*. Sekarang *Flash* telah berpindah *vendor* menjadi *Adobe*. Sejak itu, *Macromedia Flash* berganti nama menjadi *Adobe Flash*. Versi terbaru dari *Adobe Flash* adalah *Adobe Flash CS6 Professional* sebagai aplikasinya yang banyak digunakan pada saat ini.

Berdasarkan pernyataan di atas disimpulkan bahwa *Adobe Flash CS6 Macromedia Flash* yang berubah menjadi *Adobe Flash* digunakan untuk pemuatan animasi serta aplikasi yang digunakan untuk merancang dan membuat sebuah *web* dan media pembelajaran interaktif

### **Kelebihan dan Kelemahan *Adobe Flash CS 6***

*Adobe Flash* adalah salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Berbagai fitur dan kemudahan yang dimiliki menyebabkan *Adobe Flash* menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan, fungsi dan pilihan paket yang beragam, serta kumpulan *tool* yang sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik. *Flash* seperti *software* dimana yang di dalamnya terdapat semua kelengkapan yang dibutuhkan. Mulai dari fitur menggambar, ilustrasi, mewarnai, animasi, dan *programming*. Setiawan dkk (2016) menyatakan bahwa *adobe flash CS6* dapat digunakan untuk mendesain gambar atau objek yang akan kita animasikan langsung pada *Flash*. Fitur *programming* pada *Flash* menggunakan bahasa *Action Script*. *Action Script* dibutuhkan untuk memberi efek gerak dalam animasi.

*Adobe Flash* juga memiliki beberapa kelemahan, kelemahan *Adobe Flash* Menurut Novyarti dkk (2014) kelemahan yang terdapat pada *Adobe Flash* dibutuhkannya sebuah *software* lain yaitu *Autoplay Media Studio*. *AutoPlay Media Studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat, dan juga pada *autoplay media studio* juga terdapat aplikasi pembuatan kuis. Penelitian dalam Jurnal DASi yang dilakukan oleh Kharisma. S. R, dkk (2015) Hasil penelitian menyimpulkan bahwa *Adobe Flash* dapat membantu pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dan lebih baik dari pada media pembelajaran konvensional.

Berdasarkan pernyataan di atas kelebihanya adalah *Adobe Flash* menjadi program animasi favorit dan cukup populer yang dapat memuat persentasi dengan tampilan yang cukup menarik dan kelemahan dari adobe flash adalah tidaklah mudah digunakan terutama buat pemula karena harus menghafalkan beberapa perintah untuk bisa membuat presentasi yang menarik dan membutuhkan *software* yang harus diinstal.

### C. METODE PENELITIAN

Kriteria penilaian yaitu untuk mengubah skor rata-rata ke dalam kriteria kualitatif dengan mengacu pedoman kriteria penilaian tabel konversi nilai skala 4. Mardapi (2008:123) yang dinyatakan pada tabel berikut ini:

Kriteria Penilaian Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Desain dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Rentang Skor	Kategori
1	$X \geq (\bar{X} + 1 .SBX)$	Sangat Baik
2	$(\bar{X} + 1 . SBX > X \geq \bar{X}$	Baik
3	$\bar{X} > X \geq (\bar{X} + 1 .SBX)$	Tidak Baik
4	$X \leq (\bar{X} - 1 .SBX)$	Sangat Tidak Baik

**Keterangan:**

$$Mi \text{ (mean ideal)} = \frac{1}{2} \times (\text{skormaksimalideal} + \text{skorminimalideal})$$

$$Sbi \text{ (simpangan baku ideal)} = \frac{1}{6} \times (\text{skormaksimalideal} - \text{skorminimal ideal})$$

Nilai skala empat perhitungan tersebut, dapat diuraikan sebagai berikut:

$$\bar{X} = \text{rerata ideal} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{2} (4+1) = 2,5$$

$$SBX = \text{Simbangan baku ideal} = (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (4+1) = 0,5$$

- Sangat Baik =  $X \geq (\bar{X} + 1 .SBX)$

$$= X \geq 2,5 + (1 \times 0,5)$$

$$= x > 3$$

- Baik =  $(\bar{X} + 1 . SBX > X \geq \bar{X}$

$$= 2,5 + 0,5 > x \geq 2,5$$

$$= 3 > x \geq 2,5$$

- Tidak Baik =  $\bar{X} > X \geq (\bar{X} - 1 .SBX)$

$$= 2,5 > x \geq (2,5 - 0,5)$$

$$= 2,5 > x \geq 2$$



- Sangat Tidak Baik =  $X \leq (\bar{X} - 1 \cdot SBX)$   
 $= x < (2,5 - 0,5)$   
 $x = < 2$

### Analisis Hasil belajar Siswa

Analisis Data yang diperoleh dari hasil tes yaitu sebelum hasil belajar diberi nilai, terlebih dahulu dilakukan penskoran. Penskoran adalah suatu proses mengubah jawaban-jawaban tes menjadi angka-angka (mengadakan kualifikasi). Penskoran dilakukan agar hasil penilaian menjadi objektif. Rumus yang digunakan untuk penskoran soal pilihan berganda adalah sebagai berikut:

$$S = \sum R - \frac{\sum W}{n-1} \quad \text{Sumber: Purwanto (2012:190)}$$

*Keterangan:*

- S = skor yang dicari
- $\sum R$  = jumlah soal yang benar
- $\sum W$  = jumlah skor yang salah
- n = jumlah option (alternative jawaban tiap soal)
- 1 = bilangan tetap

Setelah dilakukan penskoran, langkah berikutnya adalah member nilai tes hasil belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

*Keterangan:*

*Sumber Purwanto (2012:207)*

- S = nilai yang diharapkan (dicari)
- R = jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar
- N = skor maksimum dari tes tersebut

Dengan kriteria:

- Nilai < 70 = siswa belum tuntas dalam belajar
- Nilai  $\geq$  70 = siswa sudah tuntas dalam belajar

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rangkuman hasil validasi media dari masing-masing validator dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Validator	Rata-Rata	Klasifikasi
1	Ahli Media	3,33	Sangat Layak
2	Ahli Materi	3,75	Sangat Layak
3	Ahli Desain	3,36	Sangat Layak

#### Ketuntasan Hasil belajar dalam penggunaan Media pembelajaran *Adobe Flash CS 6*

Untuk menganalisis ketuntasan hasil belajar maka sebelum pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama peneliti memberikan soal kepada siswa sebagai tes awal (*pre test*) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu penguji memberikan *post test* sebagai tes akhir untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Setelah dilakukan analisis pada *pre test* diperoleh rata-rata yaitu 47,85 pada *post test* yaitu 84,43. Dengan demikian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif efektif digunakan untuk ke skala yang lebih besar.

#### E. KESIMPULAN

1. Kelayakan media *Adobe Flash CS 6* berbasis multimedia interaktif diperoleh kelayakan dari ahli materi yaitu 3,75 dengan kategori sangat tinggi. Pada ahli Media yaitu diperoleh kelayakan 3,33 dengan kategori sangat tinggi dan pada ahli desain yang sudah diuji diperoleh kelayakan 3,36 dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil validasi tersebut kelayakan media *Adobe Flash CS 6* berbasis multimedia interaktif masuk kategori sangat baik dan layak untuk digunakan.
2. Keefektifan multimedia Interaktif berdasarkan tes hasil belajar yaitu pada ketuntasan data belajar hasil individu pada kelas eksperimen memperoleh nilai 82,68 rata-rata yaitu dari 30 siswa yaitu 27 siswa dinyatakan tuntas dan 3 siswa tidak tuntas dan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata yaitu 69,35 dari 30 siswa 21 dinyatakan tuntas dan 9 tidak tuntas siswa dinyatakan tidak tuntas

## **REFRENSI**

- Marzuki, A dan Fahmi, M. 2017. Efektivitas Media Pembelajaran CD Interaktif berbasis *Adobe flash CS5* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pandaan. 1- (2) *Jurnal Universitas Yudharta Pasuruan*
- Kharisma, S. R, dkk. 2015. Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia. 16 – (2). *Jurnal Ilmiah DASI*
- Mardapi, Djemari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia
- Purwanto. 2012. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar