

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash*

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa serta bentuk jamak dari kata medium yakni perantara atau pengantar. Sedangkan secara istilah, yakni sesuatu hal yang digunakan sebagai bentuk menyampaikan atau menjelaskan kepada orang lain, yang didalamnya terdapat 2 komponen yaitu sumber (*source*) serta penerima (*receiver*) informasi.<sup>1</sup> Menurut gagasan dari Sharon, media yaitu alat komunikasi dan sumber informasi. Selain itu juga, dari AECT (*Association for Educational Communications Technology*) suatu organisasi yang bergulir dalam bidang pendidikan dan komunikasi, menjelaskan bahwa media yaitu segala bentuk yang digunakan untuk proses menyalurkan informasi.<sup>2</sup> Maka, dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu penghubung yang digunakan untuk menyampaikan atau menjelaskan segala arahan ataupun informasi kepada orang lain.

Pembelajaran sangat signifikan dengan kata belajar dan mengajar. Karena didalam prosesnya ada yang mengajar, sedangkan belajar bisa dilakukan dengan nonformal. Maka, pembelajaran yaitu suatu korelasi antar guru dan siswa yang didalamnya ada sumber belajar sebagai penyampaian materi yang disampaikan.<sup>3</sup> Maka, dapat disimpulkan, bahwa

---

<sup>1</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2012), 32.

<sup>2</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), 26-28

<sup>3</sup> Moh. Suradi, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 6-7,  
<https://books.google.co.id/books?id=kQ1SDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=pembelajaran+adalah+&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiSzYiz5LvsAhWJfH0KH>

pembelajaran yaitu suatu proses yang didalamnya terdapat guru dan siswa, yang dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang berlaku serta adanya sumber belajar, sebagai penjembatani atau media. Sesuai penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu penghubung yang digunakan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran guna mempermudah dalam penyampaian materi serta dapat memberikan kesan kepada siswa dan mengurangi rasa kejenuhan pada siswa selama pembelajaran berlangsung.

### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Sebelum mengetahui tentang manfaat media pembelajaran, ada beberapa peranan media pembelajaran yang harus diketahui, diantaranya: <sup>4</sup>

- 1) Dapat mengatasi keterbatasan. Baik itu ruang, waktu, ataupun indra. Misalnya: dapat memanipulasi suatu benda atau barang yang bentuknya lebih besar atau terlalu kecil, kemudian mengamati tentang waktu lampau seperti sejarah.
- 2) Memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat atau keadaan alam sekitar.
- 3) Memberikan pengamatan yang sama pada siswa terhadap sesuatu hal yang terlihat berbeda.
- 4) Membangkitkan rasa minat dan dorongan yang baru pada kegiatan belajar siswa.

Berikut merupakan beberapa manfaat dari media pembelajaran, salah satunya secara khusus, diantaranya: <sup>5</sup>

- 1) Mengungkapkan serta mengemas suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- 2) Mendorong serta motivasi siswa dalam belajar.

---

[OleBHoO6AEwAHoECAQQAg#v=onepage&q=pembelajaran%20adalah&f=false](#)

<sup>4</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: PrestasiPustaka, 2012),67.

<sup>5</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2012), 70-72

Berdasarkan *Enciclopedi of Educational Research*, nilai atau manfaat media pembelajaran adalah:<sup>6</sup>

- 1) Menambah perhatian siswa.
- 2) Menjadikan pembelajaran lebih mantap, karena siswa dapat memperoleh pengalaman secara kontekstual.
- 3) Menumbuhkan pengertian, serta perkembangan bahasa.
- 4) Menstimulus siswa untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar.

Adanya penjelasan diatas, dapat dijelaskan bahwa manfaat media pembelajaran secara keseluruhan yaitu dapat memberikan kemudahan baik untuk guru ataupun siswa. Karena dengan adanya media dapat mengefektifkan waktu, dan juga ruang.

### c. Multimedia

#### 1) Definisi Multimedia

Multimedia merupakan Serangkaian media yang terdiri lebih dari satu media yang digunakan secara bersamaan. Semakin bervariasi media yang digunakan, maka pesan atau materi pembelajaran akan semakin maksimal dan mudah diterima oleh siswa. Penggabungan berbagai jenis media inilah yang melatar belakangi terbentuknya pembelajaran multimedia.<sup>7</sup> Multimedia secara umum yaitu gabungan dari beberapa media, paling sedikit dua media input atau output dari data, yang didalamnya bisa berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar.

Berdasarkan perkembangannya multimedia diklasifikasikan menjadi dua kategori, yang pertama multimedia linier, kedua multimedia interaktif. Pertama, Multimedia linier yaitu multimedia yang bersifat tertib atau sistematis. Setiap siswa atau pemakai multimedia ini sistemnya sesuai dengan

---

<sup>6</sup> Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 54.

<sup>7</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), 186

urutan setahap demi setahap sesuai dengan pengemasan materi yang ditentukan. Kedua, Multimedia interaktif adalah multimedia yang tidak bersifat linier, maka siswa memiliki pilihan sesuai yang ditawarkan, karena dapat memilih topik bahasan apa yang mau dipelajari terlebih dahulu.<sup>8</sup>

Sesuai teori diatas, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan berbagai media berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas ke dalam bentuk file digital untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada publik.

## 2) Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan serangkaian dari beberapa media yang bisa diaplikasikan sesuai dengan yang diinginkan dari pengguna. Menurut Vaughan multimedia interaktif merupakan multimedia dimana pengguna dapat mendominasi terhadap apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.<sup>9</sup> Multimedia harus bersifat interaktif. Materi harus dipreferensi dengan betul-betul secara representatif supaya dapat diimplementasikan sebagai pembelajaran interaktif.<sup>10</sup>

Berikut merupakan macam-macam keuntungan dari penggunaan multimedia interaktif, di antaranya:

- a) Bersifat lebih dinamis sehingga tidak membosankan.
- b) Ada banyak pilihan menu yang lebih beragam sehingga siswa dalam memakai memiliki kesempatan untuk memilih menu pilihan.
- c) Kajian materi lebih kompleks dan beragam, serta dapat difahami siswa.

---

<sup>8</sup>Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2012), 226

<sup>9</sup>Iwan Binanto, *Multimedia Digital*. (Yogyakarta: Andi, 2010). 54

<sup>10</sup>Dani Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 33

- d) *Feedback* atau umpan balik bisa dapat diberikan secara beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.<sup>11</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa, multimedia interaktif merupakan sekumpulan beberapa media yang dikemas sebagai penyampai materi, serta dapat ditampilkan sesuai keinginan pengguna atau guru dalam menjelaskan materi dalam pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Selain itu juga, media interaktif dapat digunakan sebagai objek belajar yang digunakan secara mandiri.

#### d. *Adobe Flash*

Menurut DeniDermawan, *Adobe Flash* merupakan software yang biasa digunakan dalam pembelajaran interaktif, pada software ini bisa merealisasikan program yang menarik. Biasanya, berformat SWF (*Shock Wave Flash*) dan memiliki ekstensi (\*.swf)<sup>12</sup>. Pengertian lainnya tentang *Adobe Flash* yaitu sebuah *software* yang bisa diimplementasikan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, serta suara. Selain itu juga ada beberapa kelebihan dalam media *Adobe flash*, diantaranya:

- 1) Mempunyai ukuran yang lebih kecil (setelah diterbitkan).
- 2) Dapat memasukkan hampir keseluruhan berkas gambar dan berkas-berkas audio.
- 3) Dapat mengontrol juga menjalankan animasi.
- 4) Dapat membentuk file *executable* (\*.exe), dan mudah dioperasikan pada PC (*Personal Computer*) manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *adobe flash*.
- 5) Gambar yang dihasilkan tidak pecah.
- 6) *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi *Windows*.

---

<sup>11</sup> Niken Ariani & Dany, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), 98.

<sup>12</sup> Iwan Binanto, *Multimedia Digital*. (Yogyakarta: Andi, 2010), 230

- 7) Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti \*.avi, \*.gif, \*.mov, ataupun berkasdengan formatlain.<sup>13</sup>

Dapat disimpulkan bahwa *adobe flash* merupakan suatu *software* yang bisa diimplementasikan untuk membuat animasi, yang didalamnya ada gambar, video, serta audio. Selain itu juga memiliki ukuran file yang tidak besar dan mudah diaplikasikan.

#### e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa syarat, salah satunya yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Selain itu juga, media yang diaplikasikan harus diselaraskan dengan materi yang akan disampaikan, supaya mempermudah serta memperjelas pemahaman anak. Oleh karena itu, sebelum memilih media, kita harus mengetahui kriteria-kriteria dalam pemilihan media, diantaranya:

- 1) Mudah digunakan dan disesuaikan dengan daya tangkap siswa.
- 2) Berkesinambungan dengan tujuan pembelajaran, materi ajar, yang sudah tersusun dan akan tersampaikan.
- 3) Tersedia waktu untuk menggunakan.<sup>14</sup>

Kriteria untuk menilai sebuah media interaktif dapat dilihat dari beberapa faktor, diantaranya:

- 1) Kesederhanaan, artinya program yang dirancang bisa digunakan oleh siapa saja.
- 2) Kelengkapan bahan pembelajaran. Artinya, multimedia yang dikembangkan memiliki kandungan yang lengkap tentang materi pelajaran, sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa tentang pengetahuan yang ingindiper-olehnya.

---

<sup>13</sup>Andi Pramono, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. (Yogyakarta: Andi, 2006), 2

<sup>14</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 132-143.

- 3) Komunikatif. Artinya, secara bahasa ataupun format penampilan harus dapat “berbicara”, maksudnya harus dilengkapi dengan suara, sehingga dapat mengajak pengguna untuk melakukan sesuatu, bukan hanya diajak mendengar saja.<sup>15</sup>

Sesuai dengan penjelasan diatas, sebelum mengaplikasikan sebuah media, yang paling utama adalah yang sederhana, dikatakan sederhana yaitu yang mudah digunakan. Selanjutnya disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang sudah tersistematis, sehingga dapat mengatur waktu dalam penyampaian materi melalui pengaplikasian media yang diterapkan.

## 2. Hakikat Belajar

### a. Definisi Belajar

Belajar merupakan suatu dari ketidak tahuan terhadap sesuatu menjadi tahu. Maka dapat diartikan, bahwa belajar adalah usaha meningkatkan informasi atau wawasan pengetahuan serta potensi diri. Berdasarkan beberapa ahli, di antaranya adalah penjelasan belajar dari Cronbach, yaitu memperlihatkan perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Sedangkan menurut Thursam Hakim mengungkapkan bahwa belajar yaitu suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain.<sup>16</sup>

Belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses menuju perubahan yang terjadi pada setiap individu setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.<sup>17</sup> Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa

---

<sup>15</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011).80.

<sup>16</sup>Hamdani,*Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 20.

<sup>17</sup>Musfiqon,*Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: PrestasiPustaka, 2012),132.

belajar yaitu segala usaha yang direncanakan secara sistematis oleh setiap individu yang dapat ditunjukkan melalui perubahan cara berfikir, perilaku, penampilan, yang dapat dilihat dari serangkaian kegiatan.

### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Pengaruh dalam belajar ada beberapa faktor, salah satunya dapat dilihat dari 2 faktor, yaitu faktor internal, dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal, artinya faktor yang berasal dari dalam individu atau secara pribadi setiap seseorang. Salah satu yang termasuk dalam faktor internal yaitu faktor kesehatan dan psikologi. Karena keduanya saling berhubungan, dimana kesehatan badan serta jiwa sangat mempengaruhi belajarnya siswa. Keduanya sangat mempengaruhi tingkat intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Sehingga untuk menumbuhkan intelegensi, perhatian, minat, motif, dan kematangan, bukan hanya melalui kesehatan badan saja melainkan juga dengan kesehatan psikologisnya.
- 2) Faktor eksternal, artinya faktor berasal dari luar diri individu atau siswa. Misalnya, lingkungan pembelajar, yang didalamnya ada beberapa lingkungan, baik itu lingkungan keluarga, Madrasah, serta pertemanan.<sup>18</sup>Faktor eksternal diklasifikasikan menjadi tiga faktor, yaitu a) faktor keluarga, faktor ini sangat mempengaruhi karena orang tua dan peran keluarga adalah pendidik yang pertama dan yang paling mempengaruhi serta membentuk kepribadian dan cara berfikir anak. b) faktor Madrasah, faktor ini merupakan faktor keberlanjutan, pendidikan kedua setelah keluarga. faktor ini, dapat dilihat dari cara guru memberikan pembelajaran melalui metode mengajar yang digunakan, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin Madrasah, alat pelajaran, waktu Madrasah, standar

---

<sup>18</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 43.



pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, serta tugas rumah.<sup>19</sup> c) faktor masyarakat, faktor ini merupakan pendidikan ketiga, setelah adanya Madrasah. hal-hal yang mempengaruhi belajar di antaranya kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, serta bentuk kehidupan masyarakat.<sup>20</sup>

Maka dapat disimpulkan, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, bukan hanya dalam diri setiap individu, melainkan juga dari luar diri individu. Sehingga, antara faktor internal dan faktor eksternal harus diseimbangkan.

### c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan segala bentuk perubahan setelah berusaha menambah wawasan pengetahuan atau menggali potensi diri. Definisi hasil belajar lainnya, yaitu perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku terpaut pada apa yang dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dilihat dari sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembelajar, setelah mengalami proses belajar.<sup>21</sup>

Cara mengetahui hasil belajar yang bisa dikatakan tercapat, dapat dilihat dari evaluasi. Evaluasi sebagai salah satu tolak ukur sebagai pertimbangan pembelajaran yang sudah terencana. Adanya evaluasi, sebagai salah satu cara timbal balik (*Feedback*), guna mengukur kefahaman siswa dan seberapa efektifkah, pembelajaran yang sudah tersistemasi dan terlaksana.<sup>22</sup> Dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar

---

<sup>19</sup> Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. (2010), 45.

<sup>20</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), 103.

<sup>21</sup> Achmad Rifa'i & Chatharina Tri Anni, *Psikologi Pendidikan*. (Semarang: Unnes Press, 2010), 69.

<sup>22</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 6.

bukan hanya diukur dari perolehan angka, dari hasil nilai siswa, melainkan juga bisa dilihat dari bentuk sikap atau keterampilan yang dihasilkan setelah belajar.

### 3. Pembelajaran PKn

Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa, “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia“. Melalui Pendidikan Kewarganegaraan, warga negara Indonesia diharapkan mampu memahami, menganalisis, dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa, dan negaranya secara berkesinambungan dan konsisten dengan cita-cita dan tujuan nasional seperti yang digariskan Pembukaan UUD 1945.<sup>23</sup> Dengan adanya tuntutan seperti di atas maka dibutuhkan mata pelajaran PKn sebagai wujud upaya membentuk pribadi yang berkewarganegaraan yang berkompeten. Tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk memberikan kompetensi - kompetensi seperti :<sup>24</sup>

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.

---

<sup>23</sup>Sumarsono, dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005),6-7

<sup>24</sup> Fathurrohman & Wuri, *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. (Yogyakarta:Nuha Litera, 2011), 7-8

- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Masa transisi atau proses perjalanan bangsa menuju masyarakat madani (*civil society*), Pendidikan Kewarganegaraan sebagai salah satu mata pelajaran di perMadrasah yang perlu menyesuaikan diri sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang sedang berubah. Berdasarkan ruang lingkup mata pelajaran PKn, peneliti memilih aspek globalisasi sebagai materi yang tepat untuk dituangkan ke dalam desain media pembelajaran yang akan diujicobakan di lapangan yang juga sesuai dengan kebutuhan materi dan perolehan hasil belajar siswa kelas IV MI Tarbiyatul Widan. Pada silabus kelas IV Madrasah dasar materi sikap kita terhadap globalisasi tertera dalam kompetensi dasar 4.1, yaitu memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya. Indikator yang tercantum adalah menjelaskan sikap kita terhadap globalisasi, yang meliputi pengertian, contoh pengaruh, dampak positif dan negatif dari globalisasi, serta menentukan sikap terhadap pengaruhnya.

## B. Penelitian Terdahulu

Pertama, terdapat penelitian pengembangan tahun 2012 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Ekosistem Guna Peningkatan Prestasi Siswa Kelas VII SMP Negeri Sumbang.” Penelitian tersebut dilakukan oleh mahasiswa Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Tahap pengembangan sistem tersebut mengacu pada SDLC (*System Development Life Cycle*) atau biasa disebut dengan *Waterfall*. Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *MacromediaFlash* 8. Sebelum menggunakan aplikasi media pembelajaran Biologi berbasis multimedia, nilai rata-rata harian siswa/siswi SMP Negeri 2 Subang pada mata pelajaran Biologi adalah 65,28. Namun setelah diterapkan aplikasi media pembelajaran Biologi berbasis multimedia, nilai rata-rata ulangan harian siswa/siswa SMP Negeri 2 Suban meningkat menjadi 74,44. Perbedaan

dengan skripsi penulis lebih kepada aplikasi adhobe flash yang di gunakan oleh penulis.

Kedua, terdapat penelitian oleh Rita Jain pada tahun 2012, yang berjudul “*Study of Digital Learning and its Implementation on Student Mobility in Engineering Education*” merupakan penelitian yang dilakukan karena latar belakang perkembangan teknologi dan meminimalisir penggunaan kertas. Penerapan multimedia pada penelitian tersebut membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media digital memiliki manfaat lebih daripada pembelajaran dengan media konvensional. Perbedaan dengan skripsi penyusun lebih kepada menaikkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Ketiga, penelitian oleh Ketut Satria pada tahun 2013, Made Windu Antara, S.T., M.Sc, dan I Gede Mahendra yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual pada Mata Diklat Menerapkan Efek Khusus pada Objek Produksi Berbasis Project Based Learning untuk Siswa Kelas XII SMK Negeri 3 Singaraja.” Penelitian ini bertujuan mengembangkan media audio visual pada mata diklat menerapkan efek khusus pada objek produksi berbasis project based learning, mengetahui respon siswa dan guru terhadap pengembangan media tersebut. Respon hasil keduanya dikatakan positif. Perbedaan dengan skripsi penyusun lebih fokus ke hasil belajar siswa setelah menggunakan media belajar *adhobe flash*.

Keempat, penelitian oleh Azidah Abu Ziden dan Muhammad Faizal Abdul Rahman dari *School of Educational Studies University* pada tahun 2013 yang berjudul “*The Effectiveness of Web Based Multimedia Application Simulation in Teaching and Learning*”. Penelitian tersebut bertujuan menguji keefektifan penggunaan web berbasis multimedia yang disimulasikan secara virtual pada pembelajaran. Dalam jurnal tersebut dikatakan jika penelitian mengangkat topik ziarah haji. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan yang mirip dengan Mekah. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media ini meningkatkan prestasi siswa dalam topik ziarah haji. Perbedaan dengan skripsi penyusun lebih kemasalah mata pelajaran yang di kaji.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menekankan bahwa media pembelajaran *Adobe flash* dapat meningkatkan

minat peserta didik dalam proses pembelajaran hal ini menunjukkan adanya korelasi antara penelitian terdahulu dan penelitian yang penulis teliti.

Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian yang penulis teliti adalah penelitian terdahulu lebih menekankan pada meningkatkan hasil belajar peserta didik sedangkan penelitian yang penulis teliti memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran ini menjadi lebih ringkas supaya mudah dioperasikan peserta didik dan didesain menarik oleh pendidik sehingga kreatifitas pendidik juga meningkat.

### C. Kerangka Berpikir

Media dapat memicu perhatian pada pembelajaran serta dapat membangkitkan motivasi kegiatan belajar siswa<sup>25</sup>. Sesuai dengan kapasitas dan fasilitas pada Madrasah yang ada, diantaranya ruang komputer dan kemampuan guru serta siswa kelas IV mengoperasikan komputer. Namun, belum dieksploitasikan secara baik, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis sebagai salah satu solusi supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa atas permasalahan tersebut. Multimedia dalam penelitian ini mengimplikasikan software *Adobe Flash*, yang didalamnya berupa *software* yang bisa mewujudkan media pembelajaran berbasis multimedia, dan dapat dioperasikan secara individu oleh setiap siswa.

Isi dari materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran ini yaitu globalisasi. Mengambil materi tentang globalisasi merupakan materi yang cocok dengan penggunaan media yang memiliki kelebihan mengemas materi dalam bentuk gambar, teks, suara maupun animasi menjadi tampilan yang menarik. Sesuai dengan kajian teori dan penelitian terdahulu, maka dapat digambarkan dengan kerangka berpikir seperti gambar pada halaman berikut:

---

<sup>25</sup>Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PrestasiPustaka, 2016)

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir**

