

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Salah satu pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Gagne (1977) yaitu pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Lebih lanjut, Gagne (1985) mengemukakan teorinya lebih lengkap dengan mengatakan bahwa pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.¹

Proses pembelajaran terdapat perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Batasan mengenai pengertian media

¹Wan Nur Khalijah et al., "Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Al-Qur'an Hadis," *Al-Wasathiyah: Journal of Islamic Studies* 2, no. 2 (2023): 267–278.

dalam pembelajaran atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran, di antaranya sebagai berikut:

1. Menurut Association of Education Comunication Technology (AECT) memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan.²
2. Menurut National Education Assocation (NEA), media merupakan sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional.
3. Menurut Gagne and Briggs (1974) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Menurut Heinich (1996) media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed material), komputer, dan instruktur.
5. Sementara menurut Daryanto (2010), media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

²Rasyid Hardi Wirasasmita and Yupi Kuspandi Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash," *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika* 1, no. 2 (2018): 35.

Dari berbagai pendapat mengenai batasan media pembelajaran, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Haryoko (2012) media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif. Dengan demikian media pendidikan merupakan bagian integral dari proses pendidikan, dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya. Karena bidang ini telah berkembang karena kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dan perubahan sikap masyarakat, telah ditafsirkan lebih luas dan memiliki fungsi yang lebih luas, sehingga memiliki nilai yang sangat penting dalam pendidikan.³

Permasalahan pertama peserta didik merasa kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan oleh pendidik dikarenakan media pembelajaran juga masih terbatas pada buku yang penyajian materinya padat dan tampilannya tidak menarik, serta banyaknya soal-soal dan tugas yang diberikan pendidik sehingga membuat peserta didik bosan untuk mempelajarinya. Peserta didik mengharapkan pendidik untuk memberi suasana kelas yang menarik agar peserta didik tidak bosan dan jenuh dalam proses belajar IPA. Peneliti juga melakukan

³Janner Simarmata Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, *Media Pembelajaran*, 2020.

wawancara dengan guru IPA dengan hasil wawancara bahwa hasil belajar IPA peserta didik sudah baik, tingkat pemahaman peserta didik juga sudah baik. Metode pembelajaran IPA menggunakan metode konvensional yaitu dengan cara metode ceramah, mengerjakan soal-soal latihan selanjutnya diadakan tugas pekerjaan rumah sebagai bahan belajar dirumah. Selain itu Pengajarannya yang dilakukan hanya menggunakan buku ajar yang tersedia dari pemerintah dan peserta didik harus patut mempunyai buku itu juga sebagai bahan pegangan peserta didik untuk belajar mandiri baik dalam saat pengajaran berlangsung maupun diluar pengajarannya. Selain itu keterbatasan menggunakan komputer dalam membuat media pembelajaran IPA. Setiap peserta didik memang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda dalam memahami materi karna setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda pula. Salah satu hal ini yang menyebabkan peserta didik beranggapan pembelajaran IPA itu penuh dengan pengerjaan tugas dan membosankan, karna selalu berkutat dengan kegiatan seperti itu setiap pertemuan jam pelajaran, maka dari itu perlu adanya suatu pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran.⁴

Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran dalam rangka komunikasi antara pendidik dan peserta didik untuk membawa informasi berupa materi ajar sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti

⁴Hilda Handayani and Fredi Ganda Putra, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS" 16, no. 2 (2018): 186–203.

kegiatan pembelajaran.⁵ Media pembelajaran juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.⁶

Perkembangan teknologi komputer yang semakin maju menuntut pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi dalam proses belajar dan mengajar, banyak sekali aplikasi-aplikasi komputer yang diluncurkan seperti *Geogebra*, *Microsoft Powerpoint*, *Adobe Flash*, *Macromedia Flash*, dll yang seharusnya sudah bisa dimanfaatkan oleh para pendidik di Indonesia untuk mengembangkan sebagai bahan ajar khususnya dalam pembelajaran matematika, metode konvensional dirasa sudah tidak relevan lagi digunakan. Oleh karena itu, pendekatan dengan metode konvensional sudah tidak lagi sesuai dengan perkembangan yang dihadapi oleh sekolah.

Metode Pembelajaran dengan menggunakan media komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik.⁷ Komputer juga dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban dalam menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif, sehingga peserta didik tidak mudah lupa, tidak mudah bosan dan lebih sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program. Terkait dengan banyaknya aplikasi-aplikasi yang telah ada pada saat ini dan masalah-masalah di atas peneliti tertarik

⁵Ervy Dilla Fitri and Mai Sri Lena, "Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Sifat-Sifat Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Di Kelas IV SD Wilayah II Kabupaten Pasaman," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021): 4373–4380.

⁶majidah khairani, "Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk Smp Kelas Ix," *Jurnal Iptek Terapan* 10, no. 2 (2016): 95–102.

⁷et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas Iv Sd Negeri 101776 Sampali," *School Education Journal Pgsd Fip Unimed* 8, no. 2 (2018): 217–229.

untuk memanfaatkan dan mengembangkan salah satu software untuk membuat media pembelajaran sebagai bahan ajar yang digunakan agar peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami materi yang Widi Widayat, Kasmui, and Sri Sukaesih, “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ipa Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia,” *Unnes Science Education Journal* 3, no. 2 (2014): 535–541. ingin disampaikan. Software yang dikembangkan peneliti adalah *Macromedia Flash* dikarenakan software ini menarik minat peserta didik belajar dengan tampilan gambar untuk penyajian materi dengan jelas, suara, dan animasi yang menarik.

Macromedia flash adalah software yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara untuk menarik minat dan komunikasi ipa peserta didik agar lebih mudah memahami, mengingat materi yang diajarkan, serta menjawab soal-soal latihan sebagai pementapan pemahaman materi.⁸ Media ini digunakan agar peserta didik dapat melihat langsung simulasi dan demonstrasi yang menyerupai kejadian sebenarnya, serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. *Macromedia Flash* adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web professional. Bukan hanya itu, *Macromedia Flash* juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk.

⁸Dwi Candra Setiawan, A.D. Corebima, and Siti Zubaidah, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Reciprocal Teaching (RT) Dipadu Pembedayaan Berfikir Melalui Pertanyaan (PBMP) Terhadap Kemampuan Metakognitif Biologi Siswa SMA Islam Al-Ma’arif Singosari Malang,” *Program Pendidikan Biologi Pascasarjana Universitas Negeri Malang* (2006): 1–7.

Pada dasarnya kemampuan siswa mengenal anggota tubuh sudah pelajari dari siswa masih kecil atau sebelum siswa memasuki masa sekolah. Hal ini terlihat ketika seorang siswa sedang belajar makan sendiri menggunakan sendok, secara tidak sadar ibu akan mengajarkan cara memegang sendok harus menggunakan tangan. Ini membuktikan bahwa secara tidak langsung orang tua sudah mengenalkan anggota tubuh yaitu tangan kepada siswanya. Pengenalan tentang anggota tubuh diperluas saat siswa memasuki sekolah dasar. Mempelajari anggota tubuh sangat penting bagi siswa karena merupakan bagian yang terdekat dan langsung bersentuhan dengan siswa. Selain itu siswa dapat belajar bertanggung jawab dalam menggunakan anggota tubuh sesuai dengan fungsi saat menjalani kehidupan sehari-hari.

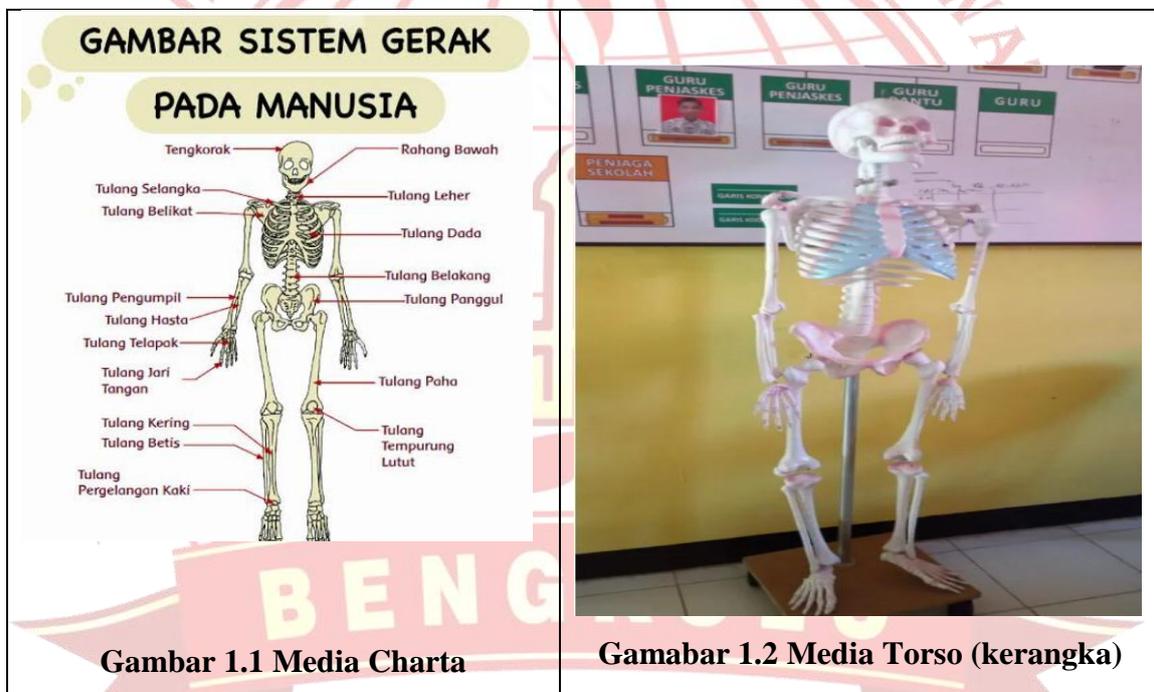
Belajar tentang anggota tubuh tidak hanya untuk siswa pada umumnya, siswa yang memiliki kebutuhan khusus seperti siswa autisme perlu diajarkan, agar membuat siswa autisme lebih bertanggung jawab dengan dirinya sendiri untuk itu kemampuan awal yang harus dimiliki siswa adalah mengenal nama-nama anggota tubuh. Hal ini berkaitan dengan kemampuan kognitif siswa dapat menunjuk dan menyebutkan anggota tubuh.

Berdasarkan hasil pengamatan awal disekolah menengah pertama di SMPN 2 Kota Bengkulu pada tanggal 12 Desember 2022, diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran belum pernah sama sekali menggunakan *macromedia flash cs 8*, namun masih menggunakan buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS), selain itu diketahui belum pernah ada pengembangan media pembelajaran *booklimb* menggunakan aplikasi *macromedia flash cs 8* pada materi sistem gerak pada manusia di kelas VII SMPN 2 Kota Bengkulu. Dengan alasan sekolah masih menggunakan buku cetak dan lembar kerja siswa (LKS), selain itu guru juga terkendala waktu media dalam pengembangan media.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Rozali di SMP tersebut, terdapat beberapa kendala diantaranya guru dalam proses pembelajaran, penggunaan buku yang hanya terpaku pada buku paket yang tebal dan yang disediakan sekolah, buku paket yang digunakan guru dalam pembelajaran adalah buku paket yang disediakan sekolah yang dibeli dari penerbit bukan hasil inovasi dari guru itu sendiri. Keadaan

ini membuat proses pembelajaran menjadi cenderung mengabaikan ranah keterampilan dan efektif. Dengan ini peneliti tertarik dalam untuk meneliti serta menerapkan media pembelajaran *booklomb* menggunakan aplikasi *macromedia flash cs8* dan melihat pengaruh dari SMPN 2 Kota Bengkulu agar siswa tidak hanya bisa mengingat, mencerna dan memahami yang disampaikan oleh gurunya.

Dari studi awal dengan mewawancarai guru di SMP N 2 Kota Bengkulu mengenai penggunaan media pembelajaran terutama pada materi sistem gerak pada manusia diperoleh hasil data bahwa pembelajaran disekolah SMP 2 masih menggunakan media charta dan media torso (kerangka). media charta dan media torso (kerangka) pada manusia ini padat dilihat pada gambar di bawah ini :



Dari data yang ditemukan dapat ditanyakan bahwa pembelajarannya masih sangat konvensional hanya mengandalkan media-media manual seperti telah sudah di jelaskan pada di atas. Oleh karna itu, berdasarkan data yang diperoleh ini maka dari itu peneliti memiliki sebuah ide untuk mengembangkan sebuah media manual seperti ini menjadi media berbasis elektronik dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi web yang ada di komputer, salah satu contohnya menggunakan *macromedia flash* dan pengembangan media ini nanti dikenal dengan media pembelajaran *booklimb*. Dari permasalahan di atas seharusnya guru dapat

memperioritaskan untuk menemu solusi-sulusi alternatif yang bisa mengkreasikan sebuah pembelajaran salah satu solusinya yang dapat peneliti tawarkan ini dengan coba menemukan *anacromedia flash* untuk memperkuat dasar masalah-masalah tersebut peneliti membantu dan apakah media ini di butuhkan sebagai alternatif pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana di jelaskan, maka peneliti tertarik akan melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembang media pembelajaran *booklimb* menggunakan aplikasi *macro media flash CS 8* materi sistem gerak pada manusia mata pelajaran IPA untuk siswa SMP N 2 Kota Bengkulu**”.

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki beberapa rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *booklimb* aplikasi *macro media flash CS 8* ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *booklimb* aplikasi *macromedia flash CS 8* ?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *booklimb* aplikasi *macromedia flash CS 8* ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Dalam tujuan ini peneliti memiliki beberapa tujuan yaitu :

- a. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *booklimb* aplikasi *macromedia flash CS 8*.
- b. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *booklimb* aplikasi *macromedia flash CS 8*.
- c. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *booklimb* aplikasi *macromedia flash CS 8*.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, manfaat penelitian ini yaitu :

a) Manfaat teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan penelitian dan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash dapat mengoptimalkan kualitas pembelajaran materi sistem gerak pada manusia sehingga layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian berikutnya dengan aspek penelitian yang berbeda.

3. Manfaat praktisi

1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan sebagai salah satu sumber belajar berupa media berbasis aplikasi *macromedia flash cs 8* yang menggunakan Kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk melatih siswa. Dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran *Adobe Macromedia Flash*, membantu meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa dalam belajar materi sistem gerak pada manusia dan meningkatkan prestasi dan kreatifitas siswa.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat di jadikan acuan selanjutnya untuk lebih mempermudah dalam proses penyampaian materi pada pembelajaran sistem gerak pada manusia, meningkatkan daya tarik dalam proses belajar mengajar karena menggunakan media yang belum pernah digunakan sebelumnya dan dapat memotivasi guru untuk melakukan kegiatan penelitian yang sama guna memaksimalkan proses dan hasil pembelajaran.

3) Bagi Sekolah Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah pustaka sekolah untuk digunakan sebagai referensi, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan pengembangan bahan ajar IPA sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah yang bersangkutan.

4) Bagi Peneliti dapat meningkatkan pengetahuan tentang teknik perancangan pada media pembelajaran menggunakan *Adobe Macromedia FlashCS 8* serta memberikan manfaat yang sangat berharga berupa pengalaman baru dalam penelitian ilmiah.

D. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Macromedia Flash CS 8* merupakan media pembelajaran berbentuk aplikasi yang menggunakan teknologi dalam penggunaannya. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan program *Adobe Macromedia Flash Profesional CS 8*. Siswa menggunakan laptop dalam penggunaannya sehingga siswa secara langsung dapat menggunakan media dan mempelajari materi yang ada di dalamnya.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* di dalamnya terdapat 12 tampilan menu yaitu menu opening media, menu utama media, petunjuk, kompetensi, materi, sub materi, video pembelajaran, menu masuk evaluasi, menu soal evaluasi, tampilan hasil belajar, tampilan pertanyaan keluar dari media dan profil pengembang media. Setiap menu akan mengarah ke halaman sesuai apa yang kita pilih. Terdapat tombol home, keluar dan sound di setiap halaman menu media agar dapat digunakan dengan mudah untuk kenyamanan penggunaan media pembelajaran ini.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* terdapat menu petunjuk yang digunakan untuk mengetahui cara penggunaan media. Pada menu kompetensi terdiri dari kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Terdapat menu materi berisikan materi sistem gerak pada manusia yang dapat dipelajari oleh siswa. siswa dapat secara langsung mengerjakan soal evaluasi pada media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada menu evaluasi dan siswa dapat secara langsung mengetahui hasil belajarnya. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan profil pengembang media.

Peneliti akan menjelaskan materi Sistem Gerak Pada Manusia sebagai berikut:

1. Rangka Tubuh Manusia

Rangka tubuh manusia terdiri dari tulang- tulang yang saling berhubungan satu sama lain. Selain sebagai alat gerak pasif, rangka manusia berfungsi sebagai penegak tubuh, tempat melekatnya otot-otot, memberi bentuk tubuh. membentuk sel-sel darah merah. (pada sumsum merah), dan melindungi organ-organ tubuh yang vital dan lemah, seperti jantung, paru-paru, dan otak.

2. Otot sebagai Alat Pendukung Gerak

Jenis-jenis Otot

Menurut bentuk morfologi, cara kerja, dan lokasinya dalam tubuh otot dibedakan menjadi macam, yaitu otot polos, otot lurik, dan otot jantung

3. Kelainan dan Gangguan pada Sistem Gerak

Kelainan dan gangguan pada sistem gerak dapat bersumber dari dua hal, yaitu yang ditimbulkan oleh subsistem rangka dan yang ditimbulkan oleh subsistem otot.

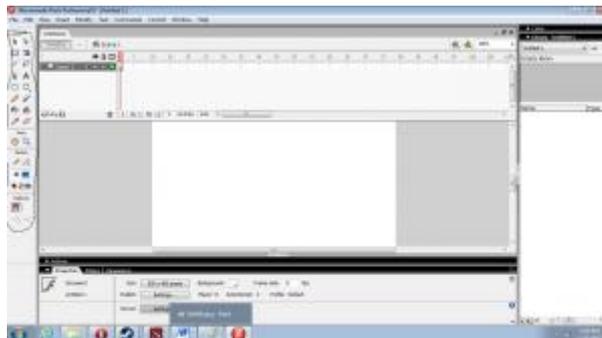
a. Kelainan dan Gangguan pada Rangka Gangguan dan kelainan pada tulang dapat disebabkan oleh beberapa hal, antara lain sebagai berikut.

1) Kesalahan nutrisi, jika kekurangan vitamin D pada anak-anak akan berakibat pertumbuhan tulang terganggu sehingga kaki dapat membengkok keluar (kaki X) atau ke dalam (kaki O).

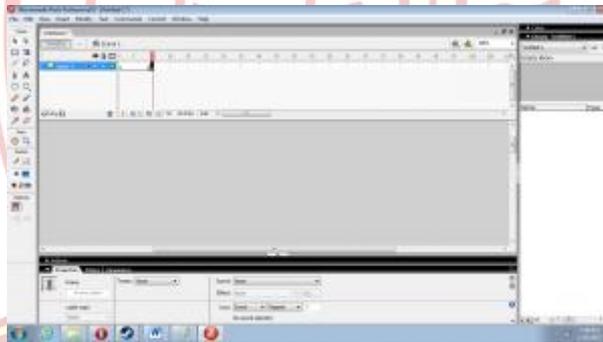
2) Gangguan karena infeksi, misalnya kuman sifilis, gonorrhoe, dan TBC dapat merusak sendi- sendi pada lutut dan pangkal paha.

Langkah-langkah menggunakan *macromedia flash cs 8* sebagai berikut:

1. Buka Macromedia Flash 8.
2. Setelah terbuka klik new dan pilih Flash document.
3. Setelah itu akan terlihat beberapa tool. Oval tool adalah tool yang digunakan untuk membuat lingkaran sesuai kemauan anda. Ada selection tool untuk memindahkan gambar. Ada subselection tool berguna untuk mengubah sudut gambar. Free transform tool untuk mengubah bentuk gambar Pencil dan Pen tool digunakan untuk menggambar. Eraser tool untuk menghapus dan banyak yang lainnya.

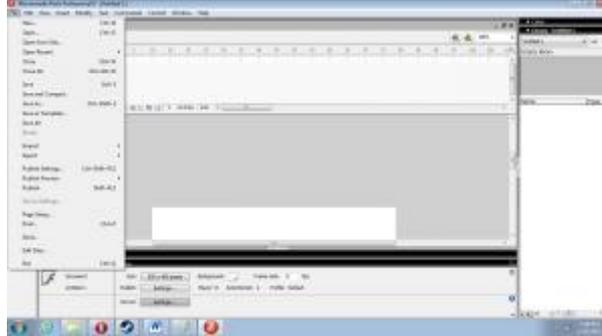


4. Pilih Oval tool untuk membuat 2 lingkaran seperti roda.
5. Lalu pilih warna Stroke color dan Fill color untuk mewarnai lingkaran. Stroke color untuk memberi warna pada garis dan Fill color untuk memberi warna pada gambar.
6. Jika sudah selesai membuat roda. Buat lah layar baru untuk badan truk. Dengan cara klik New layer di layar layer.
7. Setelah itu buat garis berbentuk badan truk menggunakan Line tool atau Rectangle tool.
8. Setelah itu beri warna menggunakan Fill color. Jika garis gunakan Stroke color. Jika tidak ingin memakai garis gunakan yang no color dibagian Stroke color.
9. Jika ingin memberikan Text di badan truck gunakan Text tool.
10. Dan buat kepala truk dengan Tool yang ada.
11. Setelah sudah jadi objeknya. Tinggal kita gerakan.
12. Pertama tama insert keyframe di angka 10.



13. Setelah itu pilih layer roda lalu klik kanan frame antara 1-10 lalu pilih create motion tween.
14. Lalu dibagian bawah ada pilihan Rotate. Pilih bagian yang CW atau CCW untuk bergerak. Pilihan CW akan berputar searah jarum jam dan CCW akan berputar berlawanan arah jarum jam.
15. Jika ingin menaikkan FPS klik background. Maka akan ada pilihan Frame rate, lalu isi seterah yang anda mau.
16. Jika sudah jadi, tinggal anda modifikasi sesuai kemampuan anda.
17. Setelah itu jika anda ingin mengesave pekerjaan anda tinggal klik file>save.

18. Jika anda ingin mengekspor file ke gif. Pilih file>export, lalu pilih file yang anda mau dan klik export.



E. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran IPA materi Sistem Gerak Pada Manusia sebagai berikut :

1. Pengembangan media dapat meningkatkan minat belajar pada siswa.
2. Media yang akan di kembangkan akan membuat peserta didik termotivasi.
3. Dengan adanya pengembangan media ini bisa menjadi media tambahan atau alternatif yang bisa digunakan oleh guru dan siswa.
4. Materi yang terdapat di media tersebut sangat mudah dipahami.