

Pengembangan Media Interaktif Dengan Aplikasi Adobe Flash Professional CS 6 Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD

Sutris Budiono¹, Abna Hidayati²

¹⁻² Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Learning Media, Adobe Flash Professional CS 6, Thematic Learning, Elementary Class IV</i>	<i>The purpose of this research is to develop interactive media with adobe flash professional CS 6 application in thematic learning for elementary class 4. This type of research is development research using a 4-D development model. The subjects of this research are teachers and students. The results of the material validity test are in the "Very Valid" category with a percentage of 93%, the media validation results are in the "Very Valid" category with a percentage of 89.4% so that flipbook-based learning media products can be tested. Furthermore, the results of the product practicality test are in the "Very Practical" category with a percentage of 89%, so that interactive learning media products are suitable for use by IV grade elementary school students as learning media.</i>
ABSTRAK	
Kata Kunci : <i>Media Pembelajaran, Adobe Flash Professional CS6, Pembelajaran Tematik, SD Kelas IV</i>	Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media interaktif dengan aplikasi adobe flash professional cs 6 pada pembelajaran tematik kelas IV SD. Jenis penelitian yaitu Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Subjek penelitian adalah guru dan dan siswa. Hasil uji validitas media berada pada kategori “Sangat Valid” dengan persentase sebesar 93%, hasil validasi media berada pada kategori “Sangat Valid” dengan Persentase sebesar 89,4% sehingga produk multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi <i>adobe flash professional CS 6</i> dapat diujicobakan. Selanjutnya hasil uji praktikalitas produk berada pada kategori “Sangat Praktis” dengan persentase sebesar 89%, sehingga produk media pembelajaran interaktif layak digunakan oleh siswa SD kelas IV sebagai media belajar.
Corresponding author : sutrisbudiono20@gmail.com	JBES 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan atau proses belajar mereka. Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal 1 menggariskan pengertian bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Belajar merupakan proses yang wajib dilakukan manusia sepanjang hayatnya yang tidak akan berhenti selama manusia masih hidup di dunia dan dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun tanpa ada batasan ruang dan waktu. Menurut Vigotsky dalam Ulfia (2016: 1),

belajar merupakan hal yang penting bagi manusia itu sendiri, dengan belajar dapat mempelajari tentang nilai, bahasa dan perkembangan budaya. Berdasarkan pengalaman dalam mengajar, dapat menentukan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran di samping faktor guru dan isi pelajaran itu sendiri. Media yang dirancang dengan memperhatikan sepenuhnya hal-hal yang berkaitan dengan siswa, baik minat, bakat, kemampuan termasuk gaya dan kemampuan siswa untuk belajar.

Di zaman sekarang ini, telah banyak dikembangkan penggunaan media pembelajaran untuk dijadikan tambahan dalam menunjang proses belajar mengajar siswa di sekolah dan dapat juga digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri di rumah, karena pembelajaran tidak selalu terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan menjadi tepat sasaran dan sesuai dengan target kompetensi yang dibutuhkan. Dalam hal ini media tambahan tersebut dapat digunakan atau dibuat sendiri melalui kriteria sesuai dengan

pembelajaran dan target pembelajaran yang telah ditetapkan, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan dibuat adalah media pembelajaran interaktif.

Menurut Daryanto (2016: 5), bahwa teknologi media pembelajaran interaktif mampu memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Media pembelajaran interaktif telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamis. Sharon, dkk (2011: 178) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif menjadi nilai tambah untuk keberhasilan pembelajaran, terutama media interaktif. Keuntungan media interaktif dari penggunaan multimedia adalah karakteristiknya yang melibatkan para siswa untuk membuat pilihan untuk berpindah-pindah materi melalui cara-cara yang bermakna, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam belajar.

Pembelajaran harus dirancang dengan baik agar tercapainya tujuan pembelajaran, agar siswa lebih aktif serta siswa dapat menyerap pembelajaran dan

fokus dengan pelajaran yang diajarkan. Dengan menggunakan multimedia interaktif guru dapat membuat siswa lebih aktif dan fokus dengan pembelajaran, dan dengan menggunakan multimedia interaktif ini membuat pembelajaran lebih bervariasi tidak membosankan dan menambah daya tarik siswa pada pembelajaran sehingga siswa mudah untuk menyerap pembelajaran, dan tujuan dari pembelajaran itu tercapai.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti di SDN 02 Padang Jopang, proses pembelajaran Tematik kurang bervariasi, guru masih menggunakan media konvensional, seperti gambar yang ditempel di papan tulis. Sekolah sudah memiliki fasilitas proyektor, namun guru tidak menggunakan fasilitas yang ada untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, membuat pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan monoton. Untuk itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menunjang pembelajaran khususnya pada mata pelajaran tematik yaitu berupa media

pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif ini selain dapat digunakan oleh guru sebagai bahan pelengkap pembelajaran juga dapat digunakan oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif dengan Aplikasi *Adobe flash Professional CS 6* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD”.

METODE PENGEMBANGAN

Jenis Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019: 30), metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan yang dapat disingkat menjadi 4D, yaitu penelitian, perancangan, produksi dan pengujian.

Menurut Rusidi (2018: 6) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bersifat mengatasi keterbatasan dan

menyesuaikan dengan tujuan, memecahkan masalah, mengambil keputusan, bernalar dalam ketidakpastian, menelusuri, mencari dan merencanakan. Menurut Gay, Mills, dan Airasian (dalam Emzir, 2011: 263) tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah.

Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4-D (*Four D*). Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Samuel, dan Melvy. Samuel dalam Sugiyono (2019: 87) menyatakan bahwa, model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahapan utama yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan) dan tahap *disseminate* (penyebaran).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran

1. Uji Validasi Ahli Media

Data validator media diperoleh dari ahli media yaitu dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP yaitu Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T, M.Pd.T dan Ibu Rahmi Pratiwi, M.Pd dengan cara memberikan lembar penilaian. Ahli media mengkaji aspek media yang ada pada media interaktif yang telah dirancang. Uji validitas dengan ahli media dilakukan sebanyak 2 tahap.

a. Uji Validasi Ahli Media Tahap Pertama

Pada validasi media tahap pertama diperoleh hasil validasi rata-rata sebesar 3,28 dengan persentase 91,2 dengan katerogi **“sangat baik/valid”**, pada validitas yang pertama ini masih perlu perbaikan, sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan validator, beberapa

saran dan komentar dari ahli media yang telah didapat pada lembar penilaian dan masukan secara lisan maupun tulisan adalah sebagai berikut:

- 1) Tampilan media dijadikan *fullscreen*
- 2) Tambahkan KI dan Kd
- 3) Tambahkan Suara Narator
- 4) Tambahkan Video
- 5) Perbaiki EYD

b. Uji Validasi Ahli Media Tahap Kedua

Pada validasi media tahap kedua diperoleh hasil validasi dengan nilai tertinggi adalah 5, dan nilai terendah adalah 4, dengan jumlah pesentase penilaian 93% dan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dikategorikan **“sangat baik/sangat valid”**. Menunjukkan bahwa media sudah layak untuk digunakan.

2. Uji Validasi Ahli Materi

Data validitas materi diperoleh ahli materi yaitu guru

Pembelajaran Tematik yang juga mengampu sebagai guru kelas pada kelas IV di SD Negeri 02 Padang Japang yaitu Ibu MaidarnisS,Pd. Ahli materi mengkaji aspek materi yang ada pada materi interaktif yang telah dirancang. Dengan kriteria variabel kebenaran media, penyajian materi, dan kemanfaatan. Pada uji materi juga dilakukan dalam 1 tahapan.

Pada hasil uji ahli materi diperoleh nilai tertinggi adalah 5, dan nilai terendah adalah 4, dengan jumlah pesentase penilaian 89,4% dan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dikategorikan **“sangat baik/sangat valid”**. Menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah layak digunakan.

B. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

Setelah melakukan uji coba produk, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terkait kepraktisan media pembelajaran yang

telah dikembangkan. Uji praktikalitas produk diperoleh dari siswa sebagai subjek uji coba. Uji coba dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 06 Padang Japang dengan jumlah siswa 15 orang yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Uji coba dilakukan di dalam kelas, tahap pertama peneliti menjelaskan cara penggunaan media interaktif kepada siswa, setelah itu peneliti mengamati kerja siswa menggunakan media interaktif.

Dari hasil uji praktikalitas diperoleh rata-rata sebesar 4,45 dengan persentase 89% dengan kategori **“sangat praktis”**. Menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah layak digunakan.

SIMPULAN

Penelitian telah berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS 6* bagi Siswa SD kelas IV yang dilengkapi dengan suara, gambar dan video. materi pelajaran terdapat video pelajaran, kemudian di lengkapi dengan gambar dan

penjelasannya, yang membuat siswa lebih mudah memahami materi, tertarik dan tidak bosan mengikuti pembelajaran. Menurut Sudjana & Rivai (2013: 2), beberapa manfaat media pembelajaran adalah pengajaran akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, dan media pengajaran yang bervariasi membuat siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Kemudian Kustandi & Sutjipto (2011: 21) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya adalah fungsi afektif, yaitu dapat terlihat dari tingkat keminatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar.

Media pembelajaran interaktif ini juga dilengkapi dengan evaluasi/latihan yang nantinya dapat digunakan untuk menguji kemampuan siswa setelah menggunakan media. Produk media pembelajaran interaktif ini digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa secara mandiri baik di sekolah ataupun di rumah. Daryanto (2010: 53-54) mengemukakan bahwa karakteristik media interaktif adalah bersifat sendiri, dalam artian memberikan

kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang tua, dan media pembelajaran mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.

Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS 6* bagi siswa SD Negeri 02 Padang Japang kelas IV telah selesai dilakukan dan produk media interaktif dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh siswa sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa.

Hasil data uji validitas pada produk media pembelajaran interaktif dari aspek media menunjukkan rata-rata presentase sebesar 93% dan validitas materi memperoleh 89,4%, sehingga diperoleh rata-rata dari hasil validitas media dan materi adalah 91,2% dapat dikategorikan “sangat valid”.

Berdasarkan hasil data uji praktikalitas dengan 15 orang siswa kelas IV SD Negeri 02 Padang Japang yang

terdiri dari aspek kemanfaatan, tampilan, dan penyajian memperoleh persentase sebesar 89%, dapat dikategorikan “sangat praktis”.

Berdasarkan hasil deskriptif uji validitas dan praktikalitas, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS 6* layak digunakan bagi bagi siswa SD Negeri 02 Padang Japang.

REFERENSI

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hidayati, A. (2014). *Pengembangan Model Pembelajaran Karakter Terintegrasi Konten Mata Pelajaran Di Sekolah Dasar*. Penelitian Pendidikan.
- Hidayati, A., & Bentri, A. (2022). *Supporting Factors for the Implementation of Mobile for Elementary School Students Using an Authentic Approach and Real-World Activities*. International Journal of Interactive Mobile Technologies.
- Hidayati, A., Amilia, W., & Amsal, M. F. (2017). *Need Analysis of Media Video Development for Character Education at early Childhood Education in Padang*. In International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017).
- Kustandi, C., & Sudjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sharon, dkk. (2011). *Instructional Technology and Media For Learning*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Rahmi, U. (2016). *Bahan Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Padang: UNP.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003
Tentang Sistem Pendidikan
Nasional. Jakarta: Eko Jaya.