Journal of Basic Education Studies **e-ISSN 2656-6702**

Volume 7 | **No 2**

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Untuk Siswa Sekolah Dasar

Ade Tasya Nurlita, Asnawi [1], Ronald Fransyaigu [2]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra

ARTICLE INFO

Keywords: Development, Instructional Media, Adobe Flash.

ABSTRACT

Learning media plays an important role in the learning process in the classroom. Students will be helped to understand the messages conveyed, especially using interactive learning media based on Adobe Flash. The aim of this research is to determine the validity of Adobe Flash-based learning media on Norms in My Regional Customs material. This research method is Research and Development (R&D) with the Borg & Gall development model. However, the Adobe Flash development design only includes five steps consisting of potential problems, data collection, product design, product validation and design revision. The research results state that Adobe Flash is very suitable for use in learning. This is based on the results of an expert assessment that Adobe Flash is suitable for testing as proven by the validation results of material experts, media experts and language experts. The mrdia expert validation results got a score of 85.5% in the very decent category, the material expert validation results got a score of 96.36% in the very decent category and the results of the language expert validation got a score of 97.1% in the very decent category.

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Adobe Flash*

ABSTRAK

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran di kelas. Secara khusus, media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* membantu siswa memahami pesan yang disampaikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* berdasarkan standar dokumentasi kepabeanan di wilayah saya. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) mengikuti model pengembangan Borg & Gall. Namun, desain pengembangan *Adobe Flash* hanya melibatkan lima langkah: potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, dan revisi desain. Penelitian menunjukkan bahwa *Adobe Flash* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan penilaian ahli terhadap kesesuaian *Adobe Flash* untuk pengujian, dibuktikan dengan verifikasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil verifikasi ahli MRDIA memperoleh skor sebesar 85,5% dengan kategori "sangat baik", hasil verifikasi ahli materi memperoleh skor sebesar 96,36% dengan kategori "sangat baik", dan hasil verifikasi ahli bahasa memperoleh skor sebesar 97,1 Itu masuk dalam kategori "sangat bagus". Kategori yang layak.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting yang ditujukan untuk kemajuan suatu bangsa (Sukirno, 2019:68). Putra, et al. (2019:91) menyatakan pendidikan merupakan suatu proses usaha seseorang

untuk dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan juga keterampilannya. (Kennedy dan Helsa, 2022:2124). Ayudia,dkk (2021:2) Pendidikan dan pengajaran adalah proses yang berorientasi pada tujuan, yaitu. aktivitas terarah yang dilaksanakan agar memperoleh tujuan yang diharapkan.Demikian halnya menurut Konedi (2020:2) pendidikan juga bertujuan untuk membentuk kepribadian peserta didik sedemikian rupa sehingga sesuai dengan perkembangan usia peserta didik dan mampu menyelenggarakan pendidikan dasar. Sedangkan menurut Mahlianurrahman (2017:252) tujuan pendidikan ialah untuk meningkatkan kemampuan siswa melalui pembelajaran yang dilakukan secara teratur dan berkesinambungan. Selain itu, menurut (Mulyahati dan Mursina, 2018: 2), membaca dapat menerima banyak informasi yang sebelumnya tidak ada. Sahudra (2018: 236) menyatakan bahwa masalah pendidikan merupakan salah satu masalah terbesar pembangunan dewasa ini, yang sudah dimulai dengan pembelajaran di sekolah.

Pelaksanaan pembelajaran yang baik yaitu proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan partisipasi aktif siswa (Putra, 2021: 69). Menurut Fransyaigu (2016:85), proses belajar adalah pembelajaran yang dilaksanakan antara guru dan siswa dapat dilihat dengan perubahan menjadi hal yang lebih baik dan perubahan ini merupakan hasil belajar yang telah terwujud. Sedangkan Mahlianurrahman & Aprilia (2022:9) menyatakan bahwa Kualitas pengajaran dapat ditingkatkan jika guru menggunakan proses belajar siswa yang kreatif, inovatif. Demikian halnya yang disampaikan oleh Riyani,dkk (2019:24) Agar kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, guru hendaknya lebih kreatif dalam menemukan model dan media yang menarik perhatian siswa. Menurut Asnawi dan lain-lain (2016:85), kemampuan merencanakan dan melaksanakan strategi pembelajaran dituntut dari guru. seperti menulis yang sangat erat kaitannya dengan literasi karena melibatkan kemampuan seperti memilih ide, menyusun dan kesesuain dengan tata bahasa, (Harahap & Ramadhani, 2020, p. 101) Guru sebagai guru dan pendidik harus tanggap dan kreatif untuk meningkatkan minat dan keberhasilan siswa dalam belajar. (Ayudia, 2020:89).

Menurut (Juliati & Syafriansya, 2019, p. 14) dalam kurikulum 2013 yang mengutamakan kompetensi dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan dan disatukan pada tema dalam berbagai macam pelajaran.

Berdasarkan observasi peneliti di lapangan, terlihat jika media pembelajaran

digital menggunakan *Adobe Flash* belum diaplikasikan. Di SD Negeri 2 Seulalah peneliti mendapat informasi bahwa media pembelajaran khususnya media pendidikan interaktif berbasis *Adobe Flash* belum digunakan karena guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran digital. Selain itu, media pembelajaran digital khususnya *Adobe Flash* untuk siswa tidak digunakan sama sekali. Hal ini dikarenakan guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran dan biasanya hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku pedoman guru dan buku siswa, sedangkan menggunakan peralatan digital media pembelajaran Adobe Flash. Karena hal tersebut sangat memungkinkan.

Alasan peneliti memilih media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* agar dapat menambah kreativitas guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu materi pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar (SD) ialah Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku. Agar siswa memahami mengenai materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku, maka digunakan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa Sekolah Dasar**".

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan sebagai penelitian pengembangan dan dicetuskan oleh Borg dan Gall. Adapun rumus menganalisis data pengembangan produk *Adobe Flash* menggunakan uji deskriptif persentase dengan rumus;

$$\mathrm{NP} = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2018: 102)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Validasi Dosen Ahli Materi

Validasi pertama dilakukan oleh validator ahli materi untuk memastikan validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan peneliti. Ulasan yang diberikan oleh para ahli dalam materi pendidikan terverifikasi pada media *Adobe Flash* yang dikembangkan. Artinya materi dan tujuan pembelajaran harus sesuai dengan CP dan harus ringkas, jelas, dan ringkas, dengan penggunaan kalimat yang panjang dan terbatas. Gunakan bahasa komunikasi. Pernyataan pada angket ini berjumlah 11 butir.

Validasi kedua dilakukan oleh verifikator ahli materi dengan tujuan untuk

memastikan keabsahan media belajar Adobe Flash. Validasi: Pakar materi memberikan komentar yang dikembangkan. Artinya, setiap contoh diberi gambar (contohnya gambar, dan sebagainya).

Validasi ketiga dilakukan bekerjasama dengan ahli materi dengan tujuan untuk memastikan keefektifan media belajar *Adobe Flash* yang dikembangkan peneliti.

Hasil Validasi Ahli Materi

Tahapan	Presentase	Kriteria Kevalidan
Tahap I	60%	Cukup Layak
Tahap II	65,45%	Layak
Tahap III	96,36%	Sangat Layak

Tabel di atas menunjukkan 3 tahapan validasi yaitu tahap validasi materi pertama memperoleh presentase 60% yang termaksud dalam kriteria "cukup layak" kemudian dilanjutkan dengan tahap validasi kedua memperoleh presentase 65,45% termaksud dalam kriteria "layak" dan kemudian dilanjutkan pada validasi tahap ketiga dan memperoleh presentase 96,36% termaksud pada kategori "sangat layak."

Validasi Dosen Ahli Media

Validasi pertama oleh instruktur ahli media dilakukan untuk mengetahui validitas media pembelajaran *Adobe Flash*. Komentar dari verifikator ahli media antara lain mencatat identitas penggunaan media, menyesuaikan media dengan karakteristik siswa dan kearifan lokal, serta mengacu pada gambar.

Hasil verifikasi ahli media dianalisis dengan menghitung jawaban berdasarkan rating yang diterima. Pernyataan pada angket verifikasi ahli media berjumlah 18 pernyataan.

Validasi kedua dilakukan oleh instruktur bersama ahli media untuk mengetahui validitas *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran dari usulan peneliti. Komentar dari pakar verifikasi media memicu perdebatan mengenai apakah komentar tersebut benar atau salah. Sejak verifikasi kedua ini, media belajar *Adobe Flash* tergolong sangat layak, karena nilai persentase yang diberikan ahli verifikasi media sebesar 85,5%.

Hasil Validasi Ahli Media

Tahapan	Presentase	Kriteria Kevalidan
Tahap I	67,77%	Layak
Tahap II	85,5%	Sangat Layak

Tabel ini menunjukkan persentase pengembangan media atau produk yang

dilakukan. Pernyataan tersebut terdiri dari 18 poin pernyataan, meliputi tujuh penilaian: 1) desain ekspresi media, 2) visual, 3) audio, 4) tata letak, 5) kelengkapan materi, 6) kemudahan penggunaan media, dan 7) interaktivitas. terdiri dari indikator. Validasi media pertama mencapai persentase yang ditetapkan kriteria "Layak" sebesar 67,77%, kemudian dilanjutkan ke verifikasi tahap kedua, mencapai persentase yang ditetapkan kriteria "Sangat Layak" sebesar 85,5%.

Hasil Validasi Bahasa *Adobe Flash*

Uji coba putaran pertama dilakukan dengan instruktur ahli bahasa, dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media belajar *Adobe Flash.* Kritik dan saran yang diterima melalui verifikasi oleh ahli bahasa bersifat kebahasaan, mengikuti kaidah penggunaan kata bahasa Indonesia yang tepat seperti titik dua, dan penggunaan huruf miring untuk bahasa daerah. Kemudian menganalisisnya dengan menghitung jawaban berdasarkan skor yang diperoleh. Pernyataan Kuesioner Validasi Linguist terdiri dari tujuh pernyataan. Di bawah

Validasi kedua dilakukan dengan ahli bahasa untuk memastikan validitas media belajar *Adobe Flash* yang dikembangkan peneliti.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tahapan	Presentase	Kriteria Kevalidan
Tahap I	65,7%	Layak
Tahap II	97,1%	Sangat Layak

Tabel ini terdiri dari tujuh pernyataan dan empat indikator penilaian (1) keterusterangan, 2) komunikatif, interaktivitas, interaktivitas, 3) kesesuaian kaidah bahasa, dan 4) masing-masing pernyataan diverifikasi oleh ahli bahasa, dan inilah hasilnya. Penggunaan notasi/simbol.Validasi ahli bahasa ini dilakukan sebanyak 2 tahap, tahap validasi media pertama memperoleh presentase 65,71% yang termaksud dalam kriteria "layak" kemudian dilanjutkan dengan tahap validasi kedua memperoleh presentase 97,1% termaksud dalam kriteria "sangat layak".

Penelitian ini menggunakan R&D (R&D) yaitu jenis penelitian pengembangan.

1. Analisis potensi dan masalah

Berdasarkan informasi tersebut, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan di SDN 2 Seulalah yaitu keterbatasan media pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran IPS tidak dilaksanakan secara maksimal. Minat siswa terhadap pelajaran IPS rendah karena guru biasanya menggunakan media

pengajaran BSE lain. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berharap dapat mengembangkan produk yang memecahkan permasalahan pembelajaran IPS dengan mengembangkan media pembelajaran Adobe Flash.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, survei terhadap produk yang diharapkan, tanggapan guru dan siswa terhadap topik yang disampaikan, serta pencarian literatur dan hasil penelitian yang relevan.

3. Desain produk

Hasil penelitian dan pengembangan kami adalah produk Adobe Flash. Materi pembelajaran disusun berdasarkan hasil pembelajaran (CPs). Langkah-langkah desain produk meliputi: (1) Persiapan material, format dan tata letak desain material yang tepat. (2) Penciptaan desain produk.

4. Validasi ahli media, materi dan bahasa

Validasi desain adalah proses mengevaluasi apakah desain produk baru lebih efektif dibandingkan produk lama. Produk yang diproduksi harus diverifikasi kesesuaiannya untuk digunakan. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini masing-masing ahli menggunakan lembar validasi evaluasi kelayakan untuk mengevaluasi rancangan materi media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash. Ketiga ahli tersebut juga memberikan saran kepada peneliti untuk perbaikan media pembelajaran Adobe Flash.

5. Ikhtisar Desain Produk.

Pada tahap ini peneliti telah melakukan validasi produk media pembelajaran *Adobe Flash* melalui validator berpengalaman, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Ketiganya merupakan pengajar mata kuliah keguruan sekolah dasar di Universitas Samudra. Validasi ahli materi dilakukan oleh Lapita Aprilia, MD. Verifikasi linguistik dilakukan oleh Dr. Maisala. Verifikasi media terhadap Ali dilakukan oleh Bapak Mahlianurraman, S.Pd.I., M.Pd. dilakukan. Validasi awal memperkirakan persentase media *Adobe Flash* yang divalidasi ahli materi sebesar 60% yang dinilai cukup layak dan dapat digunakan. Kemudian dilanjutkan dengan validasi kedua dan diperoleh persentase sebesar 65,45% yang masih dalam kriteria dapat dicapai. Verifikasi ketiga menghasilkan nilai 96,36 yang berarti sangat dapat dicapai. Media edukasi *Adobe Flash* yang dikembangkan sangat layak digunakan. Validasi awal oleh ahli media menghasilkan nilai persentase sebesar 67,77%, dan hasilnya tergolong layak standar. Selanjutnya kita lanjutkan ke validasi kedua dan mendapatkan persentase 85,5%. Tampaknya hal ini sangat mungkin terjadi. Validasi bahasa

pertama memperoleh skor 65,71% dan tergolong standar kerja. Pada validasi kedua diperoleh persentase sebesar 97,1% yang dinilai sangat praktis. Hasil penelitian ini tidak menunjukkan tahapan distribusi. Karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya dalam tahap pengembangan dan dilanjutkan oleh peneliti lain.

SIMPULAN

Uji kelayakan media pembelajaran Adobe Flash berdasarkan hasil uji validasi. Hasil penelitian tiga orang tutor profesional menunjukkan bahwa materi terkait standar adat daerah dan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli media memperoleh nilai validasi sebesar 85,5% dengan kategori "sangat sesuai", ahli materi memperoleh nilai validasi sebesar 96,36% dengan kategori "sangat sesuai", dan ahli bahasa memperoleh nilai validasi sebesar 97,1% dengan kategori "sangat sesuai". sangat cocok" kategori kategori. Oleh karena itu, sangat bermanfaat untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash dari buku teks "Norma Adat Daerah Kita" dan mengujinya pada siswa.

REFERENSI

Anggia, D., Asnawi, A. dan Juliati, J. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 7 Mata Pelajaran "Life Events" SD Negeri 7 Langsa. Jurnal Studi Pendidikan Dasar, 2(1), 57.

Aprilia, R. Pendidikan Ips Sd Kelas Tinggi.

Aprilia, R., Filma, E.D dan Sahudra, TM 2022. *Menerapkan Model pembelajaran Discovery Learning terbimbing meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV di SDN 2 Kebun Lama tahun ajaran 2021/2022.* Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 5(2), 1402-1516.

Asnawi, A., Fransyaigu, R dan Mulyahati, B. 2016. *Konsep Terintegrasi pada Program Utama 2013*. Target Seuneubok: Jurnal Pendidikan.

Asnawi, A., Riyani, M.and Sukirno, S.(2019). Pengaruh model pembelajaran Du Restu Du Stray terhadap hasil belajar subtopik "Keberagaman Suku dan Agama di Negaraku" Negeri 7 Langsa. Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 2(1), 23.

Ayudya. (2020). JENIS PEMBELAJARAN TUTORIAL KOPERASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL SISWA DALAM PENELITIAN

SOSIAL.Majalah PENDIDIKAN IPS, 1(2), 88-92.

dan Dayana, R.(2021).Mengembangkan media pop up materi puisi untuk siswa SMP kelas 8. Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 2(2), 164-174.

Fathurrohman, F.(2019). Melaksanakan Pendidikan Akhlak di Sekolah Dasar Majalah Baza Eduko, 3(1), 79-86.

Fransyaigu, R dan Mulyahati, B. 2018. *Mendukung guru SEKOLAH Dasar melalui program 5T+1 untuk meningkatkan kecepatan belajar siswa SD*. Jurnal Penelitian Profesional.

Fransyaigu, R dan Mulyahati, B. *Penguasaan guru sekolah dasar dalam menerapkan pendekatan Saintive Dwija Cendekia*. Jurnal Penelitian Pendidikan.

Helsa, Y.dan Kennedy, AK (2022). Pelatihan pengembangan bahan ajar budaya sains berbasis teknologi bagi guru sekolah dasar.Jurnal Ilmu Cakrawala, 1(8), 2123-2130.

Juliati, J dan Syafriansyah, S. 2018. *Upaya peningkatan kegiatan dan prestasi siswa menggunakan metode ilmiah pada siswa kelas 6 SDNegeri Gampong Jawa.* Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 1 (2), 13-20.

Karunia Eka Lestari, M.Pd dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, Mp. (2018). *penelitian pendidikan matematika*.

Ma'as Shobirin, T.S.(2018).Ciptakan lingkungan belajar yang efektif melalui pengajaran hipnosis di Madrasah Ibtidayah. MENGUASAI: Sarana Pengembangan Ilmu Pengetahuan Islam dan Pendidikan Dasar, 9(1), 1-19.

Mahlianurrahman, M.(2017). Meningkatkan Motivasi Sains Melalui Latihan Inkuiri di Sekolah Dasar Kelas V.Jurnal Sains Dasar, 1(4), 252-259.

Mahlianurrahman, M.dan Aprilia, R.(2022).Mengembangkan materi video untuk meningkatkan pengetahuan sains bagi siswa SD. Menyandi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar.

Maisarah, dkk. 2022. Peranan Orang Tua sebagai Guru Pendamping Anak Usia 5-6 tahun dimasa Pandemi Covid-19 di Desa *Portibi Julu: Jurnal Raudhah,* Vol 10 No 1.

Maisarah, M., Lubis, A.A., Vadinda, F.Z. dan Dayana, R. (2021). Mengembangkan media pop up materi puisi untuk siswa SMP kelas 8. Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 2(2), 164-174.

Makhroji, M., Sutrisno, I.H. dan Riyani, (2020). BUAT KARAKTER: MEMBANGUN KEGIATAN SAMPAH DI MASYARAKAT GAMPOENG MEURANDEH DAYAH, LANGSA LAMA. Asosiasi Ilmiah Global:Jurnal Sains Pengabdian Masyarakat, 2(2), 366-380.

Mulyahati, B. dan Fransyaigu, R. (2018). Merancang pendidikan moral dalam membentuk karakter bangsa siswa sekolah dasar. DWIJA CENDEKIA: Jurnal Ilmiah Pedagogi, 2(2), 10-16.

Mustika, F. dan Sahudra, T.M. (2018). Peran Lingkungan Sosial dalam Pengembangan Sifat Pelestarian Lingkungan di Kalangan Mahasiswa Geografi unsam Langsa. Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 2(1).

Putra, A. 2021. Manfaat Lembah Kelapa dalam meningkatkan Ekonomi Masyarakat di Desa Jaya Bhakti Kec. Enok dalam mendukung Upaya Melestarikan Lingkungan dimasa Pandemi Covid-19. *Trimas: Jurnal Inovasi dan Pengabdia Masyarakat*, Vol 1 No 1. 8-18.

Ramadhani, D dan Sukirno, S. 2019. Pengaruh Pembelajaran Ice Breaking pada hasil belajar siswa Tema 6 Materi Indahnya Persahabatan SDN 1 Paya Bujok Tunong Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, Vol 2 No 1.

Ramadhani, D. (2020). Melatih keterampilan menulis kreatif bagi generasi milenial di kota Langsa.Abdidas Diary, 1(3), 100-108.

Sidiq, F. 2015. *Analisis Kesiapan Guru dalam mengimplementasi Kurikulum 2013 di MIN se Kota Banda Aceh*. UNIMED.

Sidiq, F. dan Lailatusysyukriyah, L. (2017, Oktober). Analisis Materi Informasi Prima Langsa Barati Tahun 2013. Dalam Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan.

Sidiq, F.dan Lailatusyukriyah, L.(Oktober 2017).ANALISIS BUKU PELAJARAN TEMATIK PROGRAM TAHUN 2013 DI SD KABUPATEN LANGSA BARAT.Dalam rangka Konferensi Nasional Inovasi Pendidikan.

Sofiyan, S., Putra, A., & Ramadhani, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 7e Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 “Aku dan Cita-Citaku” SD Negeri 6 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, *2*(1), 79

Sugiyono, P. D. 2017. *Statistik untuk penelitian*. Retrieved from www.

cvalbeta.com

Sukirno, S. (2020). Pengembangan bahan ajar biologi kontekstual untuk sekolah menengah berbasis potensi mangrove lokal. *JURNAL PENDIDIKAN BIOLOGI.*

Sukirno, S.and Aprilia, R.(2019). Pendekatan Lingkungan Dalam Penggunaan Buku Penelitian Sosial Yang Efisien Berbasis Sejarah Lokal Untuk Sd Tingkat IV. Jurnal Sejarah, Masyarakat, Kebudayaan dan Pendidikan.