

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN  
ADOBE FLASH PADA TEMA INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU DI KELAS IV SDN 101771 TEMBUNG**

**Maria Anggraeni Lumban Toruan, Noperita Sarinta br. Sembiring,  
Meri Yanti Pasaribu, Naomi Nababan, Julya Florentina Tarigan**  
Surel: mariaa.ltoruan@gmail.com

**ABSTRACT**

*This study aims to describe the quality of adobe flash assisted learning media products as learning media based on student assessment in field trials, media expert assessments, material expert assessments and educational practitioner assessments. This type of research using the Research and Development (R&D) method, through the ADDIE development model. The subjects of this study were 29 students of grade IV SDN 101771 Tembung, 1 media expert, 1 material expert and 1 education practitioner, namely grade IV teacher. There are 2 data collection instruments used in this study, namely: 1) an assessment sheet of the quality of adobe flash assisted learning media for media experts, material experts, fourth grade teachers in SDN 101771 clay, and 2) questionnaire responses of students to adobe flash assisted learning media. As a result of the validation and feasibility of the media from the four stages, the average assessment of adobe flash-assisted learning media is declared Very Good (4.9) and Very Eligible (98%) for used as a learning.*

**Keywords:** *Research and Development, ADDIE Model, Adobe Flash*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kualitas produk media pembelajaran berbantuan *adobe flash* sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian peserta didik pada uji coba lapangan, penilaian ahli media, penilaian ahli materi dan penilaian praktisi pendidikan. Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), melalui model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah 29 peserta didik kelas IV SDN 101771 Tembung, 1 ahli media, 1 ahli materi dan 1 praktisi pendidikan yaitu guru kelas IV. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu: 1) lembar penilaian kualitas media pembelajaran berbantuan *adobe flash* untuk ahli media, ahli materi, guru kelas IV SDN 101771 tembung, serta 2) angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbantuan *adobe flash*. Berdasarkan hasil validasi dan kelayakan media dari empat tahapan, maka rata-rata penilaian media pembelajaran berbantuan *adobe flash* dinyatakan Sangat Baik (4,9) dan Sangat Layak (98%) untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Research and Development, Model ADDIE, Adobe Flash*

**PENDAHULUAN**

Dalam era globalisasi, perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap kemajuan dunia

pendidikan. Inovasi-inovasi baru dalam ilmu pengetahuan lahir seiring dengan berkembang nya teknologi. Pengaruh globalisasi tidak hanya

berpengaruh terhadap ilmu pengetahuan, dan teknologi saja akan tetapi juga berdampak pada karakteristik maupun gaya belajar generasi yang ada saat ini. Maka tidak mengherankan apabila pada usia muda siswa telah terampil dalam penguasaan teknologi. Oleh karena itu, untuk menghadapi karakter siswa di atas masa kini, guru sebagai tenaga pendidik hendaknya, dapat menelaraskan diri dan merancang pola pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi yang ada saat ini.

Sistem pembelajaran seharusnya sudah lebih maju dari era sebelumnya. Salah satu cara untuk memfasilitasi inovasi pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Saat ini teknologi sudah menjadi bagian dari hidup manusia yang mampu mempermudah kelangsungan hidup manusia, begitu juga dalam pendidikan. Pemanfaatan teknologi sudah menjadi tuntunan bagi guru dalam proses pembelajaran sebagai wujud profesionalisme seorang guru.

Kelebihan dalam menggunakan media pembelajaran adalah peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Belajar dengan menggunakan indera ganda-pandang dan dengar akan memberikan keuntungan bagi peserta didik. Banyak jenis-jenis media yang dapat membantu proses belajar. Salah

satunya adalah dengan media pembelajaran berbasis *adobe flash* yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan bantuan software yang dapat membuat suatu pembelajaran tidak hanya memunculkan suatu gambar yang statis namun dapat juga dapat menampilkan gambar yang bergerak atau sering disebut dengan animasi.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan belum tersedianya media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *adobe flash* yang ada di Kelas IV SDN 101771 Tembung khususnya pada pembelajaran tematik. Guru hanya bisa menyediakan media pembelajaran media gambar sederhana yang terbatas penggunaannya. Dengan mencermati karakteristik pembelajaran tematik yang masih dianggap sulit untuk dipahami dan kurangnya minat siswa dalam mempelajarinya, serta sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis ICT pada pembelajaran tematik untuk mengatasi permasalahan yang ada yang telah diuraikan sebelumnya. Salah satu faktor yang menyebabkan timbulnya permasalahan tersebut yaitu kurang tersedianya media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran yang selama ini digunakan hanyalah media gambar yang terdapat pada buku teks.

Salah satu media pembelajaran yang cocok adalah media interaktif dengan menggunakan *adobe flash* yang sangat cocok

dengan karakteristik pembelajaran tematik. Media pembelajaran menggunakan *adobe flash* yang akan dikembangkan ini berdasarkan masukan pada kegiatan analisis kebutuhan berdasarkan wawancara guru. Dengan media pembelajaran *adobe flash* yang berisikan materi, kuis, video dan animasi gambar, akan memberikan gambaran konkret mengenai pembelajaran tematik sehingga mendorong siswa untuk aktif mencari tahu, meneliti dan memecahkan permasalahan yang ada. Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *adobe flash* ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang layak dalam pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV Sekolah dasar.

#### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah dengan metode *Research and Development* (R&D). Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbantuan *adobe flash* dalam pembelajaran tematik di kelas IV SDN 101771 Tembung. Menurut Sugiyono (2015:407) “Penelitian Pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran”.

Subjek uji coba media ini adalah peserta didik kelas IV SDN 101771 T.A 2018/2019 dengan jumlah peserta didik sebanyak 29

orang. Terdiri atas 12 orang siswa perempuan dan 17 orang siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101771 Tembung yang terletak di Jl. Pasar 6 Tembung, Kecamatan Percut Sei Tuan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design model* pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang terdiri dari beberapa tahapan yakni *Analysis, Design, Development or Production, Implementasion or Delivery, and Evaluations* yang disingkat dengan istilah ADDIE. Model ADDIE adalah jembatan antara peserta didik, materi, dan semua bentuk media, berbasis teknologi dan bukan teknologi. Model ini mengasumsikan bahwa cara pembelajaran tidak hanya menggunakan pertemuan dalam belajar, buku teks, tetapi juga memungkinkan untuk dapat menggabungkan belajar di luar kelas dan teknologi ke dalam materi pelajaran. Model ADDIE dalam penelitian ini terdiri dari lima langkah yang dapat dijabarkan sebagai berikut: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

Data kualitatif dalam penelitian ini dapat berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas IV SD.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis merupakan langkah paling awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Tahap analisis dalam penelitian ini meliputi analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis materi dan kurikulum, analisis peserta didik, analisis tujuan pembelajaran dan analisis pendekatan pembelajaran.

Setelah melakukan analisis terhadap produk seperti apa yang akan dikembangkan berdasarkan data dan wawancara dan observasi, maka peneliti mendesain media pembelajaran berbantuan *adobe flash* yaitu penyusunan kerangka media pembelajaran *adobe flash*.

Desain media pembelajaran yang ditujukan kepada peserta didik kelas IV SDN 101771 Tembung dibuat dalam sebuah aplikasi menggunakan *Adobe Flash* dikemas dalam bentuk CD atau tempat penyimpanan lainnya. Media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk CD bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam belajar, karena peserta didik dapat menggunakan *software* ini tidak hanya disekolah saja, tetapi juga dapat digunakan dirumah atau bahkan memanfaatkan fasilitas-fasilitas umum seperti warnet dan rental komputer.

Dalam pembuatan *software* ini terdapat beberapa unsur-unsur media yang digunakan yaitu teks, gambar, dan latihan. Teks digunakan untuk membuat penjelasan-penjelasan berbentuk teori sebagai pengetahuan awal peserta didik. Gambar

digunakan untuk menunjukkan wujud dari komponen-komponen yang dijelaskan. Latihan digunakan untuk membentuk daya imajinasi pada peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran tersebut.

Sebagai tahap lanjut atas rancangan yang telah dilakukan dalam tahap design, maka peneliti melakukan tahapan berikutnya yaitu pengkajian bahan materi dalam media pembelajaran *adobe flash* dilakukan dengan pengumpulan sumber dan referensi serta gambar-gambar yang berhubungan dengan materi yang ada pada pembelajaran satu tema Indahnya Keragaman di Negeriku. Dalam hal ini peneliti menggunakan referensi sebagai berikut:

- a. Tim KEMENDIKBUD. 2016. *Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru Kelas IV SD/MI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- b. Tim KEMENDIKBUD. 2016. *Tema 7 Buku Tematik Indahnya Keragaman di Negeriku Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa Kelas IV SD/MI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan tambahan yang diberikan oleh validator, sedangkan data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala *likert*.

*Produk* media pembelajaran *adobe flash* yang dibuat, diperiksa kelayakannya sebagai media

pembelajaran oleh ahli media dengan menyertakan angket penilaian. Hasil dari keseluruhan jumlah butir yang dinilai oleh ahli media masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Dan tingkat kelayakan dalam bentuk presentase “sangat layak”. Baik dari aspek konten atau isi, aspek desain atau tampilan, aspek penyajian, dan aspek bahasa. Dalam media pembelajaran berbantuan *adobe flash* disajikan materi yang menarik dengan menambahkan gambar, animasi, video yang mendukung pembelajaran. Pada segi penyajian ada saran untuk dibuat kesesuaian petunjuk penggunaan dengan tombol navigasi pada media agar memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya.

Selanjutnya *Produk* media pembelajaran *adobe flash* divalidkan oleh Ibu Lidia Simanihuruk M.Pd selaku validator ahli materi yang juga merupakan salah satu dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan. Hasil dari keseluruhan jumlah butir yang dinilai oleh ahli materi masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Baik dari segi aspek muatan materi, penyajian materi dan aspek bahasa dan tingkat kelayakan dalam bentuk presentase “sangat layak”. Apabila dianalisis berdasarkan hasil validasi angket penyajian materi sudah baik terlebih di dukung dengan adanya gambar. Ada saran untuk lebih memperjelas/memperluas isi materi sesuai dengan pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Tahap implementasi berarti semua rancangan media pembelajaran *adobe flash* yang telah dikembangkan

diuji coba kepada peserta didik. Tahap uji coba lapangan dilakukan setelah media *adobe flash* direvisi berdasarkan penilaian validator sebelumnya dan dinyatakan layak. Tujuan uji coba lapangan adalah untuk mengetahui penilaian dari guru dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *adobe flash*.

Hasil dari keseluruhan jumlah butir yang dinilai oleh Praktisi pendidikan masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Dan tingkat kelayakan dalam bentuk presentase “sangat layak”. Baik dari aspek media, aspek penyajian materi, aspek pembelajaran, dan aspek bahasa. Pada tahap ini ada saran dan masukan yang diberikan praktisi pendidikan terhadap media pembelajaran *adobe flash* yaitu keluasaan dan kedalaman isi materi.

### **Pembahasan**

Uji coba lapangan merupakan media pembelajaran berbantuan *adobe flash* tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” dengan jumlah peserta didik sebanyak 29 orang di SDN 101771 Tembung. Setelah mengoperasikan media pembelajaran berbantuan *adobe flash* tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” ini, peserta didik mengisi angket berisi tentang penilaian media yang terdiri dari 20 indikator yang ada pada aspek tampilan dan aspek kemenarikan media. Dari 20 indikator tersebut mendapat nilai dengan rata-rata 4,9. Sehingga jika skor ini dikonversikan kedalam skala 5 maka mendapat nilai “sangat baik”. Dan tingkat kelayakan dalam bentuk

persentase “sangat layak”. Berdasarkan pembahasan diatas dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran berbantuan *adobe flash* yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran sebagai alternatif sumber belajar. Kelayakan tersebut didukung oleh rerata hasil penilaian ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan dan peserta didik.

Tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap *evaluation*. Evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari validasi oleh dosen, guru dan angket respon peserta didik untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *adobe flash*.

- a. Penilaian Produk Setiap Tahapan
- b. Produk Media Akhir

## SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- Media pembelajaran berbantuan *adobe flash* pada tema indahny keragaman di negerikudi kelas IVSD telah berhasil dikembangkan melalui prosedur penelitian metode penelitian R&D (*Research & Development*) yaitu pengembangan media pembelajaran berbantuan *adobe flash* yang dipadukan dengan model ADDIE.
- Pengembangan media pembelajaran berbantuan *adobe flash* melalui lima tahap: 1)

Tahap Analisis merupakan tahap awal yang terbagi menjadi analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis kurikulum dan materi, analisis peserta didik, analisis tujuan pembelajaran dan analisis pendekatan pembelajaran. 2) Tahap *Design* merupakan tahapan perancangan produk yang terdiri dari penyusunan dari bahan-bahan pembelajaran seperti materi, lagu kuis dan jawabannya, gambar, *background* dan video, 3) Tahap *Development* merupakan tahap pengembangan produk media dimulai dari pembuatan produk, validasi I oleh ahli media, validasi II oleh ahli materi dan revisi produk, 4) *Implementation* merupakan tahap yang pengimplementasian produk media terdiri dari validasi III yaitu uji coba lapangan oleh peserta didik dan praktisi pendidikan, 5) *Evaluation* merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan media pembelajaran *adobe flash* terdiri dari penilaian produk setiap tahapan dan produk akhir.

- Tingkat penilaian media pembelajaran *adobe flash* diketahui berdasarkan penilaian dari dua dosen ahli media dan ahli materi.
  - a. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh rata-rata 4,9 (Sangat Baik)
  - b. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh rata-rata 4,9 (Sangat Baik)

- Penilaian praktisi pendidikan yaitu guru kelas IV dan uji coba lapangan oleh peserta didik kelas IV SDN 101771 Tembung dengan adanya media pembelajaran *adobe flash*:
  - a. Penilaian oleh praktisi pendidikan diperoleh rata-rata 4,8(Sangat Baik)
  - b. Uji coba lapangan oleh peserta didik diperoleh rata-rata 4,9 (Sangat Baik)
- Tingkat kelayakan media pembelajaran *adobe flash* diketahui berdasarkan penilaian dari satu ahli media, dan satu dosen ahli materi.
  - a. Kelayakan oleh ahli media dalam bentuk persentase diperoleh 98% (Sangat Layak)
  - b. Kelayakan oleh ahli materi dalam bentuk persentase diperoleh 98% (Sangat Layak)
- Tingkat kelayakan media pembelajaran *adobe flash* diketahui berdasarkan penilaian dari praktisi pendidikan yaitu guru kelas IV, dan uji coba lapangan oleh peserta didik kelas IV SDN 101771 Tembung.
  - a. Kelayakan oleh praktisi pendidikan dalam bentuk presentase diperoleh 97% (Sangat Layak)
  - b. Kelayakan Uji coba lapangan peserta didik diperoleh rata-rata 98% (Sangat Layak).

#### DAFTAR RUJUKAN

Andi. 2013. *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Madcoms.

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Farida, dkk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn*. Jurnal Kreatif, 5 (10).
- Khairani, Makmun. 2013. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prasetyaningsih, Farida. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Adobe Flash Cs5 Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal PGRI Yogyakarta 6 (7).
- Priansa, Donni. 2017. *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rumengan, Jemmy. 2010. *Metodologi Penelitian Dengan SPSS*. Batam: Uniba Press.
- Sharon, dkk. 2012. *Instructional Technology And Media For Learning*. Bandung: Kencana.
- Simanjuntak, Eva. 2018. *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Interaktif "Tematik" Berbasis*

*Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sdn 028229 Binjai Barat. Jurnal PGSD UNIMED.*

Simbolon, N. 2017. *Project Based Learning Implementation To Enable Students'activities. School Education Journal PGSD FIP UNIMED,4 (2), 1-8.*

Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuntitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung: Alfabeta.