



Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa Sekolah Dasar Berbantuan Produk Adobe Flash

Andi Agusniati^{1,*}, Wahyudi Putera², Abd Rasyid³, Rajamemang⁴, H.A. Baharuddin⁵

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan, Universitas Bosowa Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

² Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

³ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Jurusan Ekonomi Syariah, Institute Agama Islam Negeri Bone, Sulawesi Selatan, Indonesia

⁴ Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Jurusan Administrasi Publik, Universitas Muhammadiyah Sinjai, Sulawesi Selatan, Indonesia

⁵ Program Studi Manajemen, Jurusan Manajemen, STIM LPI Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email : ^{1,*}agusniatiandi@gmail.com, ²yudhieputera@gmail.com, ³arasyid676@gmail.com, ⁴rajamemang11@gmail.com,

⁵drsbaharuddin1717@gmail.com

Email Korespondensi : agusniatiandi@gmail.com

Abstrak—Penelitian ini bertujuan untuk bagaimana memberikan pengembangan media pembelajaran dengan berbantuan multimedia Adobe Flash dalam meningkatkan prestasi siswa sekolah dasar dengan peningkatan pembelajaran pada kelas VI Sekolah Dasar Inpres Kompleks BTN Pemda Makassar. Adapun permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana gambaran, desain, kevalidan dan tingkat keefektifan dalam pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar berbantuan produk *Adobe Flash* siswa kelas VI Sekolah Dasar Inpres Kompleks BTN Pemda Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan untuk keperluan pembelajaran. Prosedur pengembangan mengacu pada model 4-D Thiagarajan dan Semmel (1974) yang diadaptasi 3-D. teknik analisis data pada penelitian ini adalah secara kelompok Tunggal dengan *pretest-posttest*. Subjek penelitian ini adalah ahli bidang studi sebanyak 1 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik Wawancara, Angket dan Tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif yang dimana mengutamakan data yang bersifat kualitas, statistik, subyektif, dan fenomenologis untuk menghasilkan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan bahwa media pembelajaran siswa sekolah dasar Inpres Kompleks BTN Pemda Makassar berbantuan aplikasi *Adobe Flash* berada pada kategori sangat valid dan sangat praktis, sehingga layak digunakan pada peningkatan prestasi siswa di sekolah dasar dengan nilai masing-masing tahap pendefinisian (Define) dengan jumlah skor sebesar 85 dengan rata-rata nilai 4 valid dan 5 sangat valid. Selanjutnya tahap perencanaan (Design) untuk rekapitulasi hasil validasi RPP jumlah skor sebesar 24,7 dengan rata-rata nilai 5 sangat valid dan untuk rekapitulasi hasil LKS dengan jumlah skor sebesar 64 dengan rata-rata nilai 4 valid dan 5 sangat valid. Kemudian tahap pengembangan (Development) untuk validasi aktivitas siswa dengan jumlah skor sebesar 74,8 dengan rata-rata 5 sangat valid. Serta hasil belajar siswa untuk persentase ketuntasan hasil belajar dengan jumlah skor sebesar tuntas 93% dan tidak tuntas 7%. Adapun temuan penelitian menunjukkan kesesuaian aplikasi *Adobe Flash* yang dirancang sebagai alat pembelajaran untuk peningkatan prestasi siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Adobe Flash; Peningkatan Pembelajaran

Abstract—This research aims to how to provide learning media development with Adobe Flash multimedia assistance in improving the achievement of elementary school students with improved learning in class VI Inpres Elementary School Complex BTN Pemda Makassar. The problems faced are how the description, design, validity and level of effectiveness in the development of learning media to improve learning achievement assisted by Adobe Flash products for grade VI students of Inpres Elementary School Complex BTN Pemda Makassar. This type of research is research and development for learning purposes. The development procedure refers to the 4-D model of Thiagarajan and Semmel (1974) which is adapted to 3-D. The data analysis technique in this study is Single group with pretest-posttest. The subject of this research is a subject matter expert of 1 person. Data collection techniques using interview, questionnaire and test techniques. The data analysis technique used in this research is qualitative with the research method using a qualitative descriptive approach and descriptive statistical analysis which prioritises data that is quality, statistical, subjective, and phenomenological to produce conclusions. The results of this study indicate that the learning media for elementary school students of Inpres Kompleks BTN Pemda Makassar assisted by Adobe Flash application is in the category of very valid and very practical, so it is feasible to use on improving student achievement in elementary schools with the value of each stage of defining (Define) with a total score of 85 with an average score of 4 valid and 5 very valid. Furthermore, the planning stage (Design) for the recapitulation of the results of the RPP validation, the total score was 24.7 with an average score of 5 very valid and for the recapitulation of the LKS results with a total score of 64 with an average score of 4 valid and 5 very valid. Then the development stage (Development) for validation of student activities with a total score of 74.8 with an average of 5 very valid. As well as student learning outcomes for the percentage of completeness of learning outcomes with a total score of 93% complete and 7% incomplete. The research findings show the suitability of the Adobe Flash application designed as a learning tool to improve student achievement.

Keywords: Learning Media; Adobe Flash; Learning Improvement

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia, sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan oleh (Aspi dan Syahrani, 2022).



Pendidikan yang berlangsung di sekolah dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa, baik dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik), pendidikan tersebut juga berlangsung secara berjenjang dan berkelanjutan. Dalam mengukur tingkat kemampuan siswa, maka di sekolah selalu diadakan ujian tes, baik pada Tengah semester maupun pada akhir semester, dan hasil dari tes tersebut dinamakan prestasi belajar.

Dalam peningkatan pembelajaran perlu didukung oleh mutu pendidikan itu sendiri seperti menurut undang – undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Pasal 3 bahwa : Tujuan pendidikan yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pembelajaran yang efektif akan terlaksana dengan memberikan ketuntasan hasil belajar yang baik kepada para siswa yang mengikuti pembelajaran hal ini yang menjadi tolak ukur bagaimana materi yang dijelaskan oleh guru mampu diserap dengan baik oleh peserta didik secara efektif dan efisien oleh (Junaedi, 2019).

Dalam mendukung peningkatan pembelajaran siswa disekolah dengan adanya bantuan aplikasi *adobe flash* yang berdampak pada hasil validasi media dan desain seperti kemudahan operasional, tata letak dan ruang setiap halaman seimbang, adanya kejelasan bentuk gambar dan bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD penggunaan bahasa yang digunakan. Kemudian adanya hasil validasi materi seperti materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum KTSP 2006, kompetensi dasar (KD), materi mudah dipahami, membangkitkan motivasi, minat, rasa ingin tahu siswa, sesuai dengan taraf berfikir dan kemampuan membaca siswa. Dari sisi rekapitulasi hasil validasi RPP dengan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, alat, bahan dan sumber belajar, dan penilaian bahasa hal ini mengidentifikasi bahwa peran dari bantuan aplikasi *adobe flash* sangat penting dalam peningkatan pembelajaran seperti yang dijelaskan dalam penelitian Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas oleh (Vivin Muthoharoh dan Norida Canda Sakti, 2021).

Kemudian dalam mendukung prestasi belajar siswa disekolah dan peningkatan pembelajaran maka hal yang paling mendasar yang perlu ada yaitu pengembangan media pembelajaran karena dengan melakukan kajian teoritis dan kajian empirik melalui kegiatan pengamatan, diskusi dengan guru mata pelajaran, maka diperoleh gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran belum optimal dan pembelajaran cenderung didominasi oleh guru sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan pasif dalam belajar maka dalam hal ini adanya sebuah pengembangan yang dilakukan oleh sekolah khususnya para guru dalam memberikan materi kepada para peserta didik siswa disekolah melalui tahap pendefinisian. Adanya landasan filosofi yang perlu mendapat dukungan dalam sistem layanan, landasan operasional dimana prosedur pelaksanaan langkah kerja dan jenis kegiatan yang dilakukan seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) lembar kerja siswa (LKS) masih sangat kurang didalam tahap perencanaan. Terebih lagi pada tahap pengembangan melalui tahap validasi isi materi dan empirik perlu mendapatkan perhatian agar pengembangan pembelajaran dapat terus berlanjut yang dapat nanti dirasakan khusus oleh peserta didik para siswa agar memahami dengan baik isi materi yang dijelaskan hal ini sejalan dengan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa” oleh (Teni Nuritta, 2018).

Dari fenomena diatas dimana dalam meningkatkan prestasi siswa untuk peningkatan pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan bantuan aplikasi *Adobe Flash* dan pengembangan media pembelajaran disekolah hal ini sejalan dengan beberapa penelitian yang sudah mengkaji tentang ini antara lain Penelitian ini dilatarbelakangi banyaknya peserta didik menjadi murid yang pasif serta kurang termotivasi terhadap metode pembelajaran konvensional yang biasa digunakan oleh guru, yang mana pembelajaran dilakukan menyampaikan materi secara lisan lalu mengerjakan soal evaluasi. Dari paparan permasalahan tersebut penelitian dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mampu memacu peserta didik agar lebih bersemangat dan meningkatkan hasil belajar peserta didik oleh (Vivin Muthoharoh dan Norida Canda Sakti, 2021). Kemudian Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah oleh (Teni Nuritta, 2018).

2. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian dan Teknik Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (*Research and Development atau R & D*). Penelitian ini adalah penelitian yang didasari atas pertimbangan bahwa metode penelitian R & D ini “secara sengaja, sistematis, bertujuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menguji, dan menghasilkan sebuah produk yang lebih unggul, baru, produktif dan bermakna” Haryati (2012). Menurut Sugiono (2015) “*Research and*

Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini, akan menghasilkan media pembelajaran baru dalam peningkatan prestasi siswa sekolah dasar melalui media pembelajaran yang ada selama ini dengan bantuan aplikasi *Adobe Flash*. Pengambilan sampel dilakukan dengan 2 teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

Dalam penelitian ini, instrument penelitian menggunakan *Adobe Flash* dalam media pembelajaran sekolah dasar dalam peningkatan prestasi siswa dikembangkan dengan penelitian angket validasi produk, angket respon pendidik, angket respon siswa, wawancara dan tes peningkatan prestasi siswa. Teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

Analisis Deskriptif kualitatif, ini digunakan untuk mengelolah hasil review ahli materi pembelajaran, ahli media dan desain pembelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi – informasi dari kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

Analisis Statistik Deskriptif, Teknik analisis ini digunakan untuk mengelolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif presentase. Rumus yang digunakan dalam presentase dari masing – masing subyek adalah :

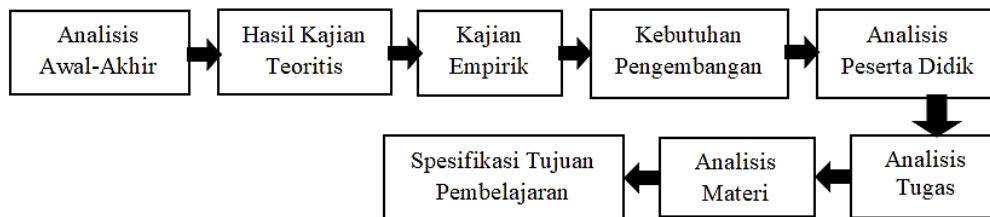
$$Presentase = \frac{\sum(jawaban \times bobot \ pilihan)}{n \times bobot \ tertinggi} \times 100\% \tag{1}$$

Keterangan : \sum = jumlah

N = jumlah seluruh item angket

2.2 Tahap Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Flash*

Adobe Flash adalah aplikasi yang dipakai luas oleh para profesional web karena kemampuannya yang mengagumkan dalam menampilkan multime-dia, menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara dan serta interaktivitas bagi pengguna program animasi internet. Dalam penelitian ini, Gambaran kebutuhan pengembangan media pembelajaran, dapat diperoleh melalui deskripsi tentang penggunaan berbantuan produk *Adobe Flash* dalam peningkatan prestasi siswa kelas VI SD Inpres BTN Pemda Kota Makassar. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini sebagai berikut.



Gambar 2. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Peningkatan Prestasi Siswa melalui Berbantuan Produk *Adobe Flash*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada identifikasi kebutuhan siswa pada pengembangan tes digunakan ketetapan yang berdasarkan kategori standar telah ditetapkan oleh departemen pendidikan (2006) sebagai berikut:

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian	Predikat
85% - 100%	Sangat Baik
65% - 84%	Baik
55% - 64%	Cukup Baik
35% - 54%	Kurang Baik
0% - 34%	Sangat Kurang

Sedangkan untuk dapat memberikan makna dan pengambilan Keputusan pada angket karakteristik siswa, angket uji materi media pembelajaran, angket uji media pembelajaran, angket uji perorangan, angket uji kelompok kecil digunakan ketetapan sebagai berikut :

**Tabel 2.** Konversi Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Predikat
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu di Revisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu di Revisi
65% - 74%	Cukup Baik	Direvisi
55% - 64%	Kurang Baik	Direvisi
0% - 34%	Sangat Kurang	Direvisi

Hasil validasi berbantuan *Adobe Flash* Kelas IV melalui penilaian oleh ahli yang berkewenangan. Berbantuan pengembangan yang diserahkan kepada ahli media dan desain pembelajaran adalah berbantuan produk *Adobe Flash* dapat dilihat dalam tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Data Hasil Validasi Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Penilaian Skor	Ket
1.	Kualitas tampilan/desain	4	Valid
2.	Kejelasan menu	4	Valid
3.	Kemudahan operasional	5	Valid
4.	Kesesuaian pilihan warna	5	Sangat Valid
5.	Kualitas teks yang digunakan	5	Sangat Valid
6.	Ketepatan penggunaan kata	5	Sangat Valid
7.	Ketepatan penggunaan huruf	5	Sangat Valid
8.	Tata letak dan ruang setiap halaman seimbang	5	Sangat Valid
9.	Animasi yang ditampilkan disetiap halaman bervariasi	5	Sangat Valid
10.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran jelas	5	Sangat Valid
11.	Kejelasan bentuk gambar	5	Sangat Valid
12.	Ketepatan ukuran gambar	5	Sangat Valid
13.	Alur pembelajaran dalam media tampak jelas	5	Valid
14.	Kombinasi warna bersifat kontekstual dan menarik	4	Valid
15.	Tata letak tiap halaman seimbang	4	Sangat Valid
16.	Ukuran tulisan jelas	5	Sangat Valid
17.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	5	Sangat Valid
18.	Ketepatan penggunaan bahasa	5	Sangat Valid
Jumlah		85	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian ahli media dan desain pembelajaran sebagaimana yang tercantum dalam tabel tersebut yang didapat dari konversi tingkat pencapaian validasi media terhadap media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash*, maka setelah dikonversi dengan tabel konversi, presentase tingkat penilaian skor sebesar 85% atau masuk pada kategori sangat baik.

Uji coba lapangan dilakukan untuk melihat kepraktisan dan keefektifan berbantuan produk *Adobe Flash* dalam pembelajaran di kelas VI yang telah melalui tahapan validasi. Dalam uji coba ini, dilaksanakan selama 3 kali pertemuan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. Rincian pelaksanaan uji coba media *Adobe Flash* dalam Pelajaran dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Data Hasil Validasi Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Penilaian Skor	Ket
1.	Materi	VI	
a.	Kejelasan materi	4	Valid
b.	Materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum KTSP 2006	4	Valid
c.	Materi pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi (SK)	4	Valid
d.	Materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	3	Valid
e.	Materi pembelajaran sesuai dengan konsep isi buku panduan	3	Cukup Valid
f.	Konsep materi mudah dipahami	3	Cukup Valid
2.	Bahasa		Valid
a.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD)	4	Valid
b.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia siswa	4	Valid
c.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	Valid
3.	Penyajian		



No.	Aspek Yang Dinilai	Penilaian Skor	Ket
a.	Membangkitkan motivasi/minat/rasa ingin tahu siswa	4	Valid
b.	Sesuai dengan taraf berfikir dan kemampuan membaca siswa	3	Cukup Valid
c.	Mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran	3	Cukup Valid
	Kualitas Pembelajaran		
a.	Mudah dipahami murid	3	Cukup Valid
b.	Memberikan pengetahuan baru	3	Cukup Valid
c.	Memberikan pengalaman lebih kongkrit	3	Cukup Valid
	Waktu		
a.	Waktu yang digunakan sesuai dengan waktu pembelajaran di SD	4	Valid
Jumlah		57	Valid

Berdasarkan analisis hasil penilaian ahli materi pembelajaran sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel diatas, yang didapat dari data validasi media terhadap media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash*, maka setelah dikonversi dengan tabel konversi, maka dapat dijelaskan bahwa presentase tingkat pencapaian materi pembelajaran setelah dikonversi dalam tabel konversi, presentase tingkat pencapaian 57 atau 57%, berada pada kategori cukup baik.

Tabel 5. Rincian waktu pelaksanaan uji coba medi *Adobe Flash* dalam pembelajaran

No.	Waktu	Pukul	RPP	LKS	Test
1.	Kamis, 25 Februari 2016	10.10 - 10.50	-	-	Pretest
2.	Selasa, 01 Maret 2016	07.30 - 09.15	RPP 1	-	-
3.	Kamis, 10 Maret 2016	10.10 - 11.20	RPP 2	-	-
4.	Selasa, 15 Maret 2016	07.30 - 09.15	RPP 3	-	-
5.	Kamis, 24 Maret 2016	10.10 - 10.50	-	-	Posttest

Hasil revisi yang diujicobakan pada Pelajaran siswa kelas VI SD Inpres BTN Pemda Kota Makassar. Uji coba ini dilakukan dengan melibatkan 28 orang subyek dengan perincian 27 orang siswa dan 1 guru.

Peningkatan prestasi siswa untuk melihat pencapaian kompetensi dasar dan indikator media pembelajaran dengan menggunakan berbantuan produk *Adobe Flash*, maka dilakukan tes peningkatan prestasi siswa. Hasil test belajar yang dihasilkan dibandingkan dengan kemampuan awal peserta didik dengan kriteria keefektifan jika ditinjau dari peningkatan prestasi siswa adalah nilai yang diperoleh memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65%.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang diawali dengan analisis yang merupakan tahap mengumpulkan semua informasi awal sebagai kebutuhan media pembelajaran melalui *Adobe Flash* yaitu : Analisa pada kajian teoritis dan kajian empirik yang terdiri dari studi pendahuluan, Analisa tugas guru, Analisa peserta didik, Analisa materi dan Analisa kenutuhan pengembangan media.

Berdasarkan hasil Analisa pada kajian teoritis dan kajian empirik melalui kegiatan pengamatan, diskusi dengan guru mata Pelajaran, maka diperoleh gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran belum optimal dan pembelajaran cenderung didominasi oleh guru sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan pasif dalam belajar. Melihat permasalahan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa perlu melaksanakan pengembangan media pembelajaran sebagai kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelahan.

Sejalan dengan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui penggunaan *Adobe Flash* dalam media pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga tahapan dalam proses produksi, yaitu: definisi yang menghasilkan peta kebutuhan pembelajaran, perancangan yang menghasilkan rancangan media, dan pengembangan yang menghasilkan model akhir media pembelajaran. Komponen kesesuaian mata pelajaran, bahasa, dan penyajian grafis digunakan untuk mengevaluasi kualitas media pengajaran keterampilan berbicara menggunakan aplikasi *Adobe Flash* yang dihasilkan. Kategori mutu (sangat layak) mencakup semua kategori oleh (Saidup Kudadiri, 2023). Kemudian penelitian Proses pembelajaran di SMA Negeri 7 Mataram mengalami kendala terkait belum optimalnya penggunaan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran fisika. Hasil penelitian berupa produk media pembelajaran untuk materi getaran harmonik sederhana dengan *Adobe Flash Pro CS6* dengan hasil penilaian enam validator ahli materi mendapatkan skor rata-rata 3,34 dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian dari enam validator ahli media mendapatkan skor rata-rata 3,50 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Pro CS6* untuk materi getaran harmonik sederhana dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran oleh (Ita laila, dkk, 2020).



3.2.2 Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap perancangan atau *design* adalah proses mendesain *prototype* media *adobe flash* dalam pembelajaran pada kelas VI yaitu :

1. Landasan filosofis, bertujuan sebagai acuan dalam Menyusun ukuran produk *adobe flash* terdiri dari rasional, tujuan, ruang lingkup, peranan pendidik, peranan peserta didik dan pendukung sistem layanan.
2. Landasan Operasional, merupakan prosedur pelaksanaan penahapan atau Langkah kerja dan jenis kegiatan yang dilakukan dalam mengimplementasikan ukuran produk *adobe flash*. Tahapan operasional terdiri atas : petunjuk penggunaan media, bahan ajar/materi pembelajaran, merancang media pembelajaran, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), tes peningkatan prestasi siswa dan angket respon siswa dan guru.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan pada SMKN 3 Jombang, jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan, memiliki kendala dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung, kompetensi dasar 3.10 dan 3.40 menggambar struktur rangka atap kayu yang masih menggunakan media gambar 2D rencana atap yang diproyeksikan ke LCD. media pembelajaran *Audiovisual* berbasis *Adobe flash*, ditinjau dari 4 aspek adalah sebesar 90 %, masuk kategori Sangat Layak, karena dinilai bisa mempermudah siswa memahami materi. Media *Audiovisual* berbasis *Adobe flash* berisi materi yang sesuai dengan mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung, yaitu Menggambar Struktur Rangka Atap, dan tujuan pembelajaran yaitu penerapan prosedur cara membuat gambar struktur atap pada gambar rencana struktur atap kayu dan pembuat gambar rencana rangka atap kayu dapat dilakukan oleh peserta didik. Siswa mudah dan tertarik menggunakan media yang memiliki kualitas tampilan, kejelasan gambar, tulisan, dan juga suara oleh (Halim Hilmansyah, 2020). Kemudian Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash* di SD Negeri 4 Metro Barat dilatarbelakangi oleh belum adanya pengembangan media yang diterapkan pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 4 Metro Barat, sehingga perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran guna menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa ketika belajar matematika khususnya materi kubus dan balok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa materi dan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash* pada materi kubus dan balok dapat diterapkan di SD Negeri 4 Metro Barat oleh (Sari, 2019).

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan atau *development* bertujuan untuk menghasilkan ukuran produk *adobe flash* yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap selanjutnya yaitu : dengan melakukan uji validasi materi dan uji validitas empirik dengan tujuan untuk mengetahui ukuran produk *adobe flash* dalam pembelajaran memiliki kelayakan materi dan praktis.

1. Validasi Isi/Materi
2. Validasi Empirik

Sejalan dengan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk CD Pembelajaran dan membandingkan peningkatan prestasi siswa dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* berbasis kearifan local budaya melayu di SD Negeri 050664 Lubuk Dalam Jenis penelitian ini adalah *R&D* model 4-D Thiagarajan, Tahap yang dilakukan dalam pengembangan media iini Define, Design, Develop, Disseminate oleh (Prasetio dan Ginting, 2019). Kemudian hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran valid dengan dikategorikan cukup valid dari keseluruhan aspek dari lembar validasi media pembelajaran. Dari hasil penggunaan media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran yang diketahui dari lembar angket siswa yang memenuhi aspek – aspek yang ada pada lembar angket siswa dengan dikategorikan baik oleh (Muhammad Salahuddin, dkk, 2020).

3.2.4 Peningkatan prestasi siswa

Peningkatan prestasi siswa peserta belajar yang dihasilkan dibandingkan dengan kemampuan awal peserta didik dengan kriteria keefektifan jika ditinjau dari peningkatan prestasi siswa adalah nilai yang diperoleh memenuhi kriteria ketuntasan minimal 65 %.

Tabulasi peningkatan prestasi siswa peserta didik yang diperoleh dari tahap uji coba secara keseluruhan menunjukkan presentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 93 % dengan nilai ketercapaian rata-rata secara klasikal adalah 83. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan ukuran produk *adobe flash* dalam pembelajaran yang telah dikembangkan berhasil digunakan secara optimal oleh peserta didik yang berdampak pada capaian peningkatan prestasi siswanya.

Keunggulan, Kelemahan dan Keterbatasan penggunaan media *Adobe Flash* sebagai berikut :

1. Keunggulan

Menggabungkan semua unsur media seperti Teks, Vidio, Gambar, Sound dan Animasi menjadi satu kesatuan sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa berdasarkan teori *Quantum Learning* yaitu Visualistik, Auditif dan Kinestetik; Media pembelajaran ini mudah digunakan oleh siswa kapan dan Dimana tanpa terkoneksi dengan



internet; Tidak memerlukan bantuan orang lain dalam mengoperasikan dan menjalankan; Tampil menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa.

2. Kelemahan

Dalam mengoperasikannya, media ini memerlukan computer, LCD dan Listrik memadai; Instrumen penilaian belum mencakup soal-soal siswa untuk menilai peningkatan prestasi siswa siswa.

3. Keterbatasan

Guru masih perlu memahami tentang langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan media; Keterbatasan pemahaman awal guru terhadap pengoperasian komputer/laptop, sehingga menghambat keterlaksanaan penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan berbantuan produk Adobe Flash harus terencana dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik dan kemampuan guru dan siswa memahami cara kerja media tersebut, sehingga pada akhirnya ukuran produk Adobe Flash dapat dipergunakan dan dikembangkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sejalan dengan beberapa penelitian yang dilakukan antara lain Hasil penelitian: (1) kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS6 menunjukkan rerata 4,5 yaitu sangat layak digunakan; (2) motivasi dan peningkatan prestasi siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS6 menunjukkan 94,7% dan 87,17 yang lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi dan peningkatan prestasi siswa menggunakan media pembelajaran kimia di internet yaitu 88,5% dan 79,67; (3) pengaruh motivasi belajar terhadap peningkatan prestasi siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS6 sebesar 18,6%. Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi yang akan berdampak pada peningkatan prestasi siswa oleh (Harahap dan Siregar, 2020). Kemudian penelitian ini adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan bangsa adalah kualitas sumber daya manusia dalam menguasai pengetahuan dan teknologi di era revolusi industri 4.0. Kualitas pendidikan semakin dituntut untuk meningkat agar dapat mengikuti perkembangan zaman yang berkembang dengan sangat pesat. Media pembelajaran juga merupakan dasar yang sangat diperlukan demi berhasilnya proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis adobe flash; (2) menganalisis perbedaan motivasi antara siswa yang menggunakan media adobe flash dan konvensional; (3) menganalisis perbedaan peningkatan prestasi siswa antara siswa yang menggunakan media adobe flash dan konvensional; (4) menganalisis perbedaan motivasi dan peningkatan prestasi siswa antara siswa yang belajar IPA menggunakan media adobe flash dan konvensional di SD N 06 dan 07 Ngringo, Karanganyar oleh (Harsiwi dan Arini, 2020). Serta penelitian dengan pendekatan asosiatif adalah pendekatan dimana untuk mengetahui bahwa adanya hubungan atau pengaruh diantara kedua variabel (variabel bebas dan variabel terikat). Dalam penelitian ini variabel bebas X1 yaitu keterampilan mengajar, X2 yaitu kreativitas guru, X3 yaitu motivasi guru dan variabel terikat Y yaitu kualitas pembelajaran. variabel keterampilan mengajar, kreativitas guru dan motivasi guru berpengaruh positif dan signifikan terhadap kualitas pembelajaran siswa SMP negeri 33 Kota Makassar oleh (Mulyana, dkk, 2023).

Temuan ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan prestasi siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti lain dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Penggunaan berbantuan produk *Adobe Flash* dalam pembelajaran pada kelas VI SD Inpres BTN Pemda Kota Makassar berdasarkan hasil analisis kebutuhan diperoleh gambaran bahwa pendidik sangat membutuhkan adanya media pembelajaran yang menerapkan pembelajaran inovatif dan berbasis aktivitas peserta didik sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih terarah dan menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik; Desain media *Adobe Flash* dalam pembelajaran merupakan rancangan yang masih bersifat sementara (hipotetik) yang menghasilkan *prototype*. Seberapa pengaruh bantuan aplikasi *adobe flash* dalam meningkatkan pembelajaran yaitu sangat berpengaruh khususnya dalam pengembangan ilmu metode pembelajaran serta dengan pengembangan ilmu teknologi yang sangat pesat membuat sekolah para guru di tuntut untuk mengeluarkan ide dan inovasi dalam pembelajaran dikelas. Hasil pengujian validitas oleh pakar menunjukkan bahwa seluruh instrument penelitian dan produk awal melalui uji validitas oleh ahli sebelum diuji cobakan; Keefektifan berbantuan produk *Adobe Flash* dalam pembelajaran telah memperoleh presentase ketuntasan peningkatan prestasi siswa yang lebih besar. Ini menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mengalami peningkatan yang signifikan terhadap peningkatan prestasi siswa peserta didik.

Bagi guru hendaknya tetap mengevaluasi alat ukur produk *Adobe Flash* sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa; Kepala Sekolah hendaknya berperan sebagai inisiator agar guru dapat menggunakan/mengembangkan produk *Adobe Flash* pada pembelajaran; Pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran yang akan memberikan peningkatan prestasi siswa sekolah dasar, maka perlu kiranya untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ini terhadap prestasi belajar siswa.



REFERENCES

- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2), 19-25.
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media pembelajaran interaktif menggunakan adobe flash CS6 untuk pembelajaran IPS siswa sekolah menengah atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364-375.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64-73.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Sugiyono, P. D. (2015). Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)(Vol. 21). *Bandung, Indonesia: Alfabeta, CV*.
- Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash Cs 6 dalam Pelayanan Konseling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3158-3165.
- Laila, I., Sahidu, H., & Gunawan, G. (2020). Media Pembelajaran Fisika dengan Adobe Flash Pro CS6 pada Materi Getaran Harmonik Sederhana. *Indonesian Journal of Applied Science and Technology*, 1(4), 155-166.
- Hilmansyah, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Adobe Flash Kompetensi Dasar Menggambar Rencana Struktur Rangka Atap Kelas Xi Dpib Smkn 3 Jombang. *Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 6, 1-7.
- Sari, T. K. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Prasetyo, G. E., & Ginting, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Budaya Melayu dengan Adobe Flash berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1005-1013.
- Salahuddin, M., Nursidarati, N., Putra, F. P., & Ramdhani, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Flash berupa Alur Cerita Anime Pokok Bahasan Aritmatika Sosial. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2).
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash cs6 untuk meningkatkan motivasi dan peningkatan prestasi siswa pada materi kesetimbangan kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1910-1924.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan prestasi siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Mulyana, M., Iriani, N., Amang, B., Muchtar, A., & Putera, W. (2023). Pengaruh Keterampilan, Kreativitas, dan Motivasi Terhadap Kualitas Pembelajaran Siswa SMP. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 4(4), 229-237.
- Iriani, N., Rahman, A., Muchtar, A., Putera, W., & Maidin, A. M. R. (2023). Cara Meningkatkan Kinerja Guru Dalam Pengalaman Mengajar, Kompetensi Guru, dan Budaya Kerja Pada SMA Negeri 9 Kabupaten Bulukumba.
- Iriani, N., Parajai, T.A.M., Putera, W., Rostini, & R Rasyid A. (2023). Occupational Safety and Health (K3) Program in Improving Employee Productivity through Employee Work Discipline, *Asian Journal of Social Science and Management Technology (AJSSMT)*, 5(5), 40-56
- Rasyid R, A., Haslindah, H., Putera, W., Azis, M., Yahya, I. L., Azis, F., & Saripuddin, S. (2023). Factors Affecting the Improvement of Marketing Performance of Indonesian MSMEs Products. *International Journal of Capacity Building in Education and Management (IJCBE)*, 5(3), 1-13.
- Rajamemang, A. M., Nurdin, M., Putera, W., & Wahyuti, A. T. (2023). Effectiveness of Licensing Services for Issuing Business Identification Numbers Through the Oss-Rba System at the Investment and One-Stop Integrated Service Office of Sinjai Regency. *THE American Journal of Humanities and Social Sciences Research (THE AJHSSR)*, 6(2).
- Nurlaelah, N., Iriani, N., Rahman, A., Muchtar, A., Putera, W., & Maidin, A. M. R. (2023). Cara Meningkatkan Kinerja Guru Dalam Pengalaman Mengajar, Kompetensi Guru, dan Budaya Kerja Pada SMA Negeri 9 Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 23(2), 352-360.
- Elpisah., Putera, W., Suarlin, S., & Sululipu. (2023). Creative Marketing Strategies and Campus Promotions in Attracting Community Interest in Higher Education, *Advances in Social Sciences Research Journal*, 10(12), 191-204
- Putera, W., Iriani, N., Julian, S. F., Rahman, A., & Suciarti, R. (2023). Digital Business Development Strategy as a Determinant of Business Competitiveness Through E-Commerce of MSMEs Products in Indonesia. *European Journal of Theoretical and Applied Sciences*, 1(6), 804-829.