

**MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6*  
UNTUK MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP**

**Oleh**

**Iza Nur Imama**

**Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang**  
Email: Iza.imama07@gmail.com

**Neni Wahyuningtyas**

**Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang**  
Email: neni.wahyuningtyas.fis@um.ac.id,

**Bayu Kurniawan**

**Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang**  
Email: bayu.kurniawan.fis@um.ac.id

***Abstract***

*Innovation in learning is needed so that learning can focus on students, but in reality learning is still teacher-centered. Learning innovation can be in the form of media development. This development to assist student so they can learn with fun and independent, especially in Social Studies. This research and development uses Borg & Gall's which includes into 5 stages. The results of this research is an interactive media product based on Adobe Flash in "Very Good" category. Interactive Social Studies learning media based on Adobe Flash is considered feasible and can meet the needs of students in the process of learning.*

***Keywords: learning media, interactive, social studies, Adobe Flash, Junior High School***

**Abstrak**

Inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran dapat berfokus pada siswa, tetapi kenyataannya pembelajaran masih berpusat pada guru. Inovasi pembelajaran dapat berbentuk sebuah pengembangan media pembelajaran. Pengembangan ini untuk membantu siswa dalam pembelajar sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan mandiri terutama pada pembelajaran IPS di kelas. Penelitian ini berjenis *research and development* milik Borg & Gall yang di sederhanakan menjadi 5 tahap. Penelitian ini menghasilkan produk media interaktif berbasis *Adobe Flash* dengan kategori "Sangat layak". Dengan demikian penggunaan

media pembelajaran IPS Interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, interaktif, IPS, *Adobe Flash*, SMP

## PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini memberikan dampak yang signifikan terhadap pertumbuhan pendidikan. Salah satunya adalah belajar untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan di abad 21. Komputer, laptop, dan teknologi berbasis media lainnya digunakan untuk melengkapi pembelajaran di kelas sehingga siswa dapat memahami konsep yang lebih luas (Komara, 2018). Karena dengan memanfaatkan komputer yang dapat memadukan semua media dan media secara konvergen, saling mendukung, dan menyatu menjadi satu media yang memberikan konduktivitas yang sangat baik, teknologi dapat memberikan warna baru pada pengalaman belajar siswa (Yusuf, 2015). Hal tersebut dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip dalam revolusi pembelajaran (*learning revolution*), dalam proses pembelajaran seharusnya berpilar pada: *active*

*learning, creative learning, affective learning, dan joyful learning* (Hewitt, 2008). Menurut UNESCO (United Nation Education, Scientific, and Cultural Organization) pembelajaran juga harus berpijak pada empat pilar yaitu, *learning to know, learning to do, learning to be, and learning how to life together* (Burnett, 2008). Apabila dihubungkan dengan abad 21 maka integrasi dengan teknologi dapat menjadi kesatuan untuk meningkatkan pembelajaran serta keterampilan (Redhana, 2019).

Pembaruan kurikulum juga dilakukan untuk mencerminkan kondisi saat ini, seperti pembelajaran yang berpusat pada siswa (Student Center), sementara banyak yang masih berpusat pada guru (Teacher Center), menyiratkan bahwa metode ceramah masih digunakan dalam proses belajar mengajar (Prakoso, 2015). Selain itu, masih kurangnya penggunaan alat peraga atau media pendukung dalam

pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan *ICT* (Information and Communication Technology) (Syahputra, 2018). Terlepas dari kenyataan bahwa penggunaan media sangat penting dalam pembelajaran, kurangnya pengalaman guru dalam desain dan pengoperasian media membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa kurang memahami informasi yang diajarkan (Putri & Citra, 2019).

Terutama dalam pembelajaran IPS, yang merupakan studi menyeluruh tentang masalah-masalah masyarakat di alam, baik secara fisik maupun sosial (Buchari Alma dalam Sutanto, 2012). Tujuan pendidikan IPS adalah mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik dalam masyarakat dengan mengembangkan kemampuannya, khususnya dalam penalaran, untuk membantu mereka memecahkan masalah (Gross dalam Trianto, 2010). Sehingga pada pembelajaran IPS diperlukan sebuah inovasi atau pengembangan untuk meningkatkan pembelajaran di kelas,

salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Tujuan pengembangan media adalah untuk membantu siswa dalam pembelajar sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang menyenangkan (*joyful*) dan mandiri. Media pembelajaran dapat membantu guru memperjelas materi bagi siswa, yang pada akhirnya meningkatkan proses dan hasil belajar (Arsyad, 2013). Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *ICT* (Information Communications Technology), sebagaimana disebutkan dalam kurikulum, karena dengan pembelajaran *ICT* dapat dibangun media interaktif yang dapat mengintegrasikan beberapa media seperti teks, video, animasi, audio, dan musik (Maryani, 2014). Kemajuan teknologi seperti *software Adobe Flash Professional CS6*, dapat membantu diciptakan sebuah produk pembelajaran baru yang memiliki banyak manfaat jika digunakan dalam dunia pendidikan. Kemajuan ini didukung oleh penelitian Mulidta dan

Sukartingsih (2018), yang mengklaim bahwa materi pembelajaran yang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* dapat membuat pembelajaran lebih terkonsentrasi. Selain itu, dalam penelitian Atiturrmah dan Ibrahim (2018) *Adobe Flash* cukup bermanfaat, terutama jika digunakan untuk belajar mandiri siswa. Menurut Kopechy (2009), penggunaan *Adobe Flash Professional CS6* sebagai media pembelajaran dapat membantu pencapaian pembelajaran yang baik karena siswa lebih menerima pembelajaran ketika beragam media diintegrasikan.

Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan teknologi terkini. Tidak hanya menggunakan teks, grafik, dan video, tetapi juga menggunakan animasi dan audio dengan suara yang sesuai dengan pengucapan animasi. Selanjutnya menu kuis pada media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* dapat menampilkan nilai serta jawaban yang benar dan salah. Karena dengan pemrograman

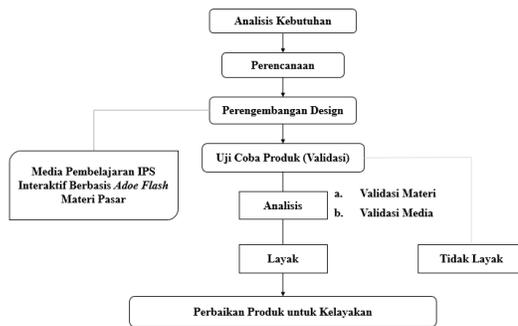
(Action Script) pada *Adobe Flash Professional CS6* penyelesaiannya salah (Gerantabee, 2012). Dengan bantuan *script* yang dibuat dalam media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* akan lebih menarik.

Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash Professional CS6* ini dilakukan untuk memberikan pemahaman serta pembelajaran kontekstual kepada peserta didik pada proses pembelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* ini mudah digunakan serta mendukung pembelajaran mandiri untuk peserta didik sehingga pembelajaran berpusat pada siswa. Media juga mudah disimpan dimanapun, tidak perlu ruang besar di komputer atau laptop dan pendistribusian media yang mudah.

## **METODE PENELITIAN**

Rancangan penelitian model Borg and Gall digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Model ini memiliki sepuluh tahapan, yaitu , (1)

penelitian dan pengumpulan data (*Research and Information Collecting*), (2) perencanaan (*Planning*), (3) pengembangan draf produk (*Develop Preliminary of Product*), (4) Uji Coba produk atau validasi (*Main Field Testing*) (5) revisi hasil uji coba produk atau hasil validasi (*Main Product revision*) (Borg and Gall, 2003:775).



**Bagan 1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran IPS Interaktif Berbasis Adobe Flash Materi Pasar (Diadaptasi dari Borg & Gall, 2003)**

Model pengembangan ini dipilih karena tahap-tahapnya lebih detail dan sistematis. Hal tersebut terlihat jelas dalam tahap-tahap pengembangan yang telah dijelaskan oleh peneliti. Sehingga harapan agar model ini memudahkan peneliti untuk melakukan proses pengembangan

media pembelajaran IPS Interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* secara sistematis. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner dengan rating scale 1-4. Instrumen disajikan dalam bentuk lembar validasi untuk menilai kelayakan media dalam aspek penyajian media dan materi pembelajaran. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus :

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

x = Skor penilaian responden dalam satu item

xi = Skor penilaian ideal dalam satu item

100% = konstanta

**Gambar 1.** Rumus untuk menghitung tingkat persentase

## PEMBAHASAN

### a. Design Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash*

Tahap pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash Professional CS6* dimulai dengan membuat rancangan media. Produk yang sudah dirancang akan dinilai oleh ahli validasi materi dan media. Hasil validasi yang diperoleh yaitu, penilaian

secara terstruktur serta saran dan komentar sebagai masukan untuk menyempurnakan media pembelajaran.

Rancangan dari media pembelajaran dijelaskan dibawah ini:

**Tabel 1 Tampilan *desain* dari Media Pembelajaran**

No	Tampilan Gambar	Keterangan
1		<p>Pada halaman ini “Home” berisi tentang judul dari media pembelajaran, animasi beserta audio dari suara pengembang sebagai navigasi agar peserta didik mengetahui cara masuk ke dalam media pembelajaran dengan mengetik nama di kolom yang telah tersedia.</p>
2		<p>Pada halaman ini berisi tentang “Menu” yang terdiri dari: KD (Kompetensi Dasar), Materi, Quis, Video, Profil dan logo instansi. Selain terdapat menu utama, terdapat musik yang mulai dimainkan,</p>

musik yang dipilih adalah lagu anak-anak berjudul “Cublak-Cublak Suweng”.

3



Pada halaman “**KD**” ini berisi tentang penjelasan mengenai kompetensi dasar yang digunakan dalam media pembelajaran. terdapat juga tombol navigasi “kembali” agar dapat kembali ke menu utama.

4



Pada halaman “**Materi**” ini berisi tentang pokok bahasan dari materi yang digolongkan sesuai sub bab dari materi tersebut. Setiap sub bab materi didalamnya terdapat tombol navigasi “next” dan “kembali”, selain itu peserta didik dapat memilih materi mana yang akan dipelajarinya terlebih dahulu.



Pada halaman “Quiz” ini berisi tentang evaluasi pembelajaran yang berjumlah 10 soal. Sebelum masuk untuk mengerjakan soal peserta didik terlebih dahulu menuliskan nama, kelas dan nomor absen lalu tombol “mulai” sebagai navigasi untuk mulai mengerjakan quiz yang disediakan.



Pada halaman “Video” ini berisi tentang video yang telah pengembang cari dan sesuai dengan materi bahasan dalam media pembelajaran. video ini bertujuan agar peserta didik dapat lebih memahami materi yang telah dibahas.



Pada halaman “Profil” ini berisi tentang biodata beserta foto dari pengembang, selain



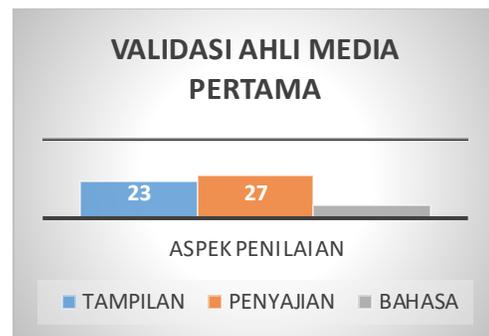
itu terdapat kesan dan pesan pengembang mengenai pembuatan media pembelajaran dan alasannya.

**Sumber: Pengolahan Data Primer**

**b. Validasi Pengembangan Media**

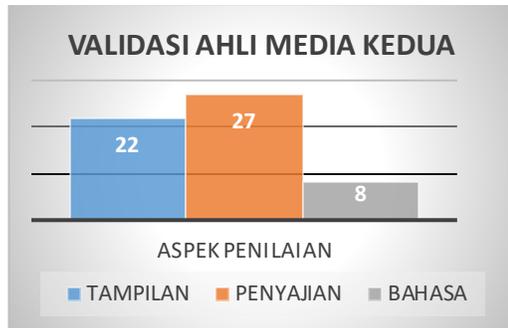
Tahap validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Tujuan validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media serta saran dan komentar dari ahli untuk menyempurnakan media pembelajaran. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh dua ahli media pembelajaran. Media pembelajaran divalidasi oleh ahli pertama Wahyu Djoko Sulistyio, S.Pd., M.Pd. terdapat tiga aspek yang dinilai yaitu, aspek tampilan, penyajian dan bahasa.

**Grafik 1. Validasi Media Pembelajaran**



Pada tahap validasi yang dilakukan oleh ahli pertama media pembelajaran mendapat skor 85%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* layak digunakan dalam pembelajaran, meskipun terdapat perbaikan untuk menyempurnakan produk.

**Grafik 2. Validasi Media Pembelajaran**

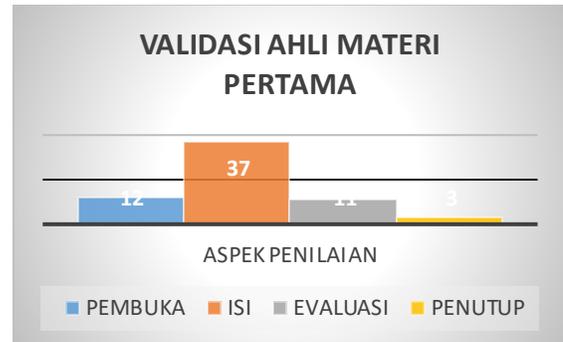


Tahap validasi selanjutnya dilakukan oleh ahli materi kedua, Agus Purnomo, M.Pd. Pada tahap validasi media ini mendapatkan nilai 83% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah sangat layak untuk digunakan, sesuai dengan validasi media sebelumnya. Komentar perbaikan diberikan untuk menyempurnakan produk agar lebih mudah dipahami dan dioperasikan oleh peserta didik SMP.

Ahli materi memvalidasi materi yang digunakan adalah Khofifatu Rohma Adi, M.Pd dan Agung Wiradimadja, M.Pd. Instrumen validasi yang digunakan berupa angket dengan 4 aspek inti yaitu, Aspek pendahuluan,

Aspek Isi, Aspek evaluasi, dan Aspek penutup.

**Grafik 3. Validasi Materi**



Hasil validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi pertama yaitu, Khofifatu Rohma Adi, M.Pd mendapatkan skor 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam media pembelajaran sangat layak. Terdapat komentar perbaikan yang digunakan untuk menyempurnakan materi.

**Grafik 4. Validasi Materi**



Hasil validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi kedua yaitu Agung Wiradimadja, M.Pd mendapatkan skor 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam media pembelajaran sangat layak. Terdapat komentar perbaikan yang digunakan untuk menyempurnakan materi.

### c. Tahap Penyelesaian

Hasil validasi media pembelajaran IPS Interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* telah dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran memperoleh masukan berupa saran dan komentar ahli media pertama, (1) *Backsound* musik kurang relevan dengan materi yang dibahas dalam media pembelajaran, (2) video kurang

mendukung materi karena belum tercantum penjelasan di dalam video, dan (3) Tidak dicantumkan sumber gambar. Kemudian ahli media kedua juga memberikan saran dan komentar: 1) produk ini masih belum ada petunjuk penggunaan dan konsistensi penggunaan tombol, 2) kurangnya penulisan keterangan judul produk yang dikembangkan pada *header*, dan 3) Tidak ada tombol akses langsung ke kuis pada akhir materi.

Selain itu, saran dan komentar juga diberikan oleh ahli materi pertama yaitu: (1) Tidak diberikan sumber pada materi, (2) Sesuaikan gambar dengan keterangan materi., dan (3) Soal yang diberikan masih belum sesuai level kognitif. Ini bertujuan agar materi yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat atau cara berfikir peserta didik pada tingkat SMP, selanjutnya ahli materi kedua juga memberikan saran dan komentar: 1) Penggunaan kalimat pada materi kurang sesuai dengan karakteristik untuk siswa SMP, 2. Penggunaan kata operasional pada IPK masih minim, dan 3) Tidak ditemukannya *body text* atau

pengutipan pada materi maupun gambar.



**Gambar 1. Penambahan daftar rujukan pada media pembelajaran**



**Gambar 2. Tercantum keterangan judul dan instansi pada header atas & penambahan video panduan penggunaan media pembelajaran**

## SIMPULAN

Media pembelajaran IPS interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* telah dikembangkan oleh peneliti telah melalui tahap validasi dari ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari kedua ahli materi

menyatakan bahwa materi yang digunakan sudah sesuai dan mampu mengembangkan daya pikir serta penambahan contoh disekitar lingkungan peserta didik dapat membuat pembelajaran lebih kontekstual. Hasil validasi kedua ahli media pembelajaran menyatakan bahwa media pembelajaran sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Atiturrmah, dan Ibrahim Doni Septu Marsha. 2018. Pengembangan media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Dengan Penerapan Teori Van Hiele, *Jurnal DIDIKA Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 3 (1)*
- Borg, W. R. & Gall, M. D. 2003. *Education Research: an Introduction*. New York: Longman
- Burnett, N. 2008. *The Delors Report: A Guide towards Education for All, European Journal of Education, Vol.43.*
- Gerantabee, Fred. 2012. *Adobe flash professional CS6 Figital Classroom*, Canada: Simultaneously.

- Hewt, Des. 2008. Understanding Effective Learning, *British Journal of Educational Technology*, Vol. 39(6).
- Komara, Endang. 2018. Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21, *SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, Vol 4(1).
- Kopecky, Kamil. 2009. Adobe Flash As Platform For Creation Of Online Multimedia Educational Content, *Journal of Technology and Information Education*, Vol. 1 (3).
- Maryani, Dwi. 2014. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika, *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol. 6 (2).
- Maulidta, Hidayatul dan Wahyu Sukartiningsih. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol 6(5).
- Prakoso, Galuh Adi. 2015. Keefektifan Model Pembelajaran *Pair Check* Dan *Numbered-Heads Together (Nht)* ditinjau dari Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Gugus Mahesa Jenar Ambarawa, *Scholaria*, Vol 5(3).
- Putri, Septi Dwi & Desky Eka Citra. Problematika Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS DI Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu, *IJSSE; Indonesia Journal of Social Science Education*, Vol. 1 (1).
- Redhana, I wayan. 2019. Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia, *Jurnal Pendidikan Inovasi Kimia*, Vol 13(1).
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syahputra, Edi. 2018. Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia, *SINASTEKMAPAN*, Vol 1.
- Trianto. 2012. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, Andi Momang. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk Mata Kuliah Fisika Modern Materi Radiasi Benda Hitam, *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*, Vol 11.