



# Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pembelajaran Pkn

Husna Maulida<sup>1</sup>, Nur Khikmah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>UIN Walisongo Semarang, Indonesia

E-mail: [nurkhikmah@walisongo.ac.id](mailto:nurkhikmah@walisongo.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-02-12 Revised: 2023-03-23 Published: 2024-04-03	This study aims to produce interactive learning media based on Adobe Flash in Civics subject matter of socio-cultural diversity of grade V community MI Nurul Islam Ngaliyan School Year 2023/2024. This research is a type of Research and Development (R&D) research and the development model used in this research is the ADDIE model. Adobe Flash-based interactive learning media on Civics subject matter of socio-cultural diversity of grade V communities MI Nurul Islam Ngaliyan School Year 2023/2024 is feasible to use as a learning media and get a good response. This can be seen from the results of the validation of experts and the results of the responses of educators and students. The percentage results from media experts get 75% with a decent classification, from material experts get a percentage of 80% with a decent classification. Responses from educators get a percentage of 97% with a very feasible classification and responses from students get a percentage of 85% with a very feasible classification.
<b>Keywords:</b> <i>Interactive Media;</i> <i>Adobe Flash;</i> <i>Socio-Cultural Diversity of Society.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-02-12 Direvisi: 2023-03-23 Dipublikasi: 2024-04-03	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Adobe Flash</i> pada mata pelajaran Pkn materi keragaman sosial budaya masyarakat kelas V MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan jenis penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) dan Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Adobe Flash</i> pada mata pelajaran Pkn materi keragaman sosial budaya masyarakat kelas V MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024 ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mendapatkan respon yang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi para ahli dan hasil tanggapan pendidik dan peserta didik. Hasil persentase dari ahli media mendapatkan 75% dengan klasifikasi layak, dari ahli materi mendapatkan persentase 80% dengan klasifikasi layak. Respon dari pendidik mendapatkan persentase 97% dengan klasifikasi sangat layak dan respon dari peserta didik mendapatkan persentase 85% dengan klasifikasi sangat layak.
<b>Kata kunci:</b> <i>Media Interaktif;</i> <i>Adobe Flash;</i> <i>Keragaman Sosial Budaya Masyarakat.</i>	

## I. PENDAHULUAN

Media merupakan unsur dari pembelajaran. Media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran (Indriana Dina. (2011). Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang memiliki potensi untuk mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa untuk belajar (Nurul Hidayah. Rizka Wahyuni Dan Anton Tri Hasnoto. (2020). Media pembelajaran terdiri dari dua komponen penting: hardware (perangkat keras) dan unsur konten (software atau pesan) (Nur Fadhillah, Septy, et al. (2021). Siswa dapat dimotivasi untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif melalui penggunaan media pembelajaran (Isop Syafei. Nelly Husni Laely. (2020). Media interaktif merupakan suatu alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunaanya dalam memilih

sesuatu yang dikehendaki (Inung Diah Kurniawati. (2018). Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi komunikasi salah satunya media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash. Adobe Flash merupakan sebuah program aplikasi yang mampu menciptakan media interaktif yang menarik dengan adanya tampilan animasi, gambar, film, presentasi, game, dan quiz (Giri Prasetyo Dan Lantip Diat Prasojo. (2016).

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan mengurangi kejenuhan, terutama saat pelajaran dianggap sulit. Efek pembelajaran multimedia interaktif berbasis Adobe Flash dapat mempermudah kegiatan belajar, seperti matematika bangun ruang (Widada. Afnan Rosyidi. Handoko. (2022). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash melibatkan proses

perencanaan, pemilihan jenis multimedia yang tepat, pengembangan konten, dan pengujian untuk memastikan bahwa mereka sesuai dan efektif untuk mendukung pembelajaran interaktif (Wahyu Pratama Aribowo. Sukarjo. (2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash dapat membantu proses pembelajaran dalam beberapa cara. Yang pertama adalah dapat membuat pelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa, yang berarti bahwa siswa dapat lebih tertarik untuk belajar (Anyan. Bernadetta Kwintiana. Aceng Haitami. Muh Safar. Siti Sa'idah. John Fradi. (2023). Kedua, dapat membantu guru menyampaikan pelajaran dengan lebih baik (Jumasari Siregar. (2022). Ketiga, dapat menawarkan cara yang lebih visual dan interaktif untuk menyampaikan informasi, yang dapat membantu siswa memahami konsep yang lebih kompleks (Kalsen Reza B Simanullang. Jongga Manullang. (2022). Keempat, dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan individual karena mereka dapat belajar dengan kecepatan dan cara yang sesuai dengan preferensimereka (Anyan. Bernadetta Kwintiana. Aceng Haitami. Muh Safar. Siti Sa'idah. John Fradi. (2023). Terakhir, ini dapat digunakan untuk berbagai hal di luar pendidikan, seperti film, permainan, kesehatan, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan, dan penelitian (Kalsen Reza B Simanullang. Jongga Manullang. (2022).

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfokus untuk menjadikan warga Negara yang dapat memahami, menggunakan hak-hak serta kewajiban menjadi warga Negara yang cerdas, berkualitas, terampil, dan berakhlak mulia yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 (Karina Cahyani Dan Dinie A.D. (2021). Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah untuk mendidik siswa menjadi warga negara yang demokratis dan berakhlak mulia yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Media pembelajaran dalam pembelajaran PKn dapat digunakan untuk membentuk karakter generasi muda Indonesia, terutama mulai dari siswa di Sekolah Dasar (Agni Zein Fauziah. (2023). Materi keragaman sosial budaya masyarakat dalam pelajaran PKn berkaitan dengan toleransi. Di Sekolah Dasar, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dimaksudkan untuk membangun karakter generasi muda Indonesia yang dapat hidup berdampingan dengan baik dalam masyarakat multikultural (Dinar Yuliani. Putri Nur Isnaini.

Syifaun Nafisah. Dinie Anggraini Dewi. Yayang Furi Furnamasari. (2021).

Variasi dan perbedaan dalam nilai, norma, adat istiadat, bahasa, agama, dan kebiasaan yang dimiliki oleh suatu masyarakat disebut keragaman sosial budaya masyarakat, ini mencakup kekayaan dan keberagaman suku, bangsa, agama, dan budaya yang merupakan bagian dari identitas masyarakat. Cara hidup, perilaku, dan perpaduan masyarakat dipengaruhi oleh keragaman sosial budaya. Mereka dapat memberi kekuatan dan peluang, tetapi juga dapat menyebabkan konflik dan perpecahan jika tidak dikelola dengan baik (Syamsul Arifin. Moh. Anas Kholis. Nada Oktavia. (2021).

Menurut wawancara dengan pendidik di kelas VA, media yang digunakan selama ini adalah buku cetak, modul, lembar kerja siswa, kliping, dan powerpoint. Powerpoint hanya digunakan sesekali karena keterbatasan peralatan dan sumber daya yang ada di sekolah. Buku cetak, di sisi lain, berisi materi pembelajaran yang panjang dengan ilustrasi yang tidak menarik. Karena siswa tidak memiliki minat belajar dan belum pernah menggunakan media yang berbasis Adobe Flash selama pembelajaran, siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Mutmainnah. (2023).

Diharapkan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik karena penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia di MI Nurul Islam Ngaliyan masih jarang digunakan. Penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Kelas V MI Nurul Islam Ngaliyan" menarik perhatian peneliti.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk. Mengembangkan produk disini dalam artian luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada atau menciptakan produk baru (Sugiyono. (2019). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien dan prosesnya bersifat interaktif (Fitria Hidayat. Nizar Muhammad. (2021). Proses pengembangan terdiri dari beberapa tahap. Tahap pertama adalah

tahap analisis, di mana tujuan utama adalah menganalisis kebutuhan akan media pembelajaran baru. Tahap ini merupakan tahap awal sebelum pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash. Penelitian ini menganalisis beberapa hal, termasuk yang berikut: 1) Analisis media pembelajaran MI Nurul Islam Ngaliyan. 2) Mengevaluasi dukungan sekolah dan sumber daya yang tersedia; 3) Mengevaluasi persyaratan untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan minat mereka dalam pelajaran; dan 4) Mengevaluasi fakta, ide, prinsip, dan prosedur materi.

Proses desain terdiri dari beberapa kegiatan perancangan, termasuk tahap menulis ide pengembangan produk dan tahap perancangan. Pada tahap ini dibuat rancangan materi, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, desain, dan alat yang akan digunakan dalam tahap pengembangan. Setelah perencanaan materi selesai, desain dibuat sehingga bentuk desain yang akan dibuat akan sesuai. Untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, pembuatan alat validasi dilihat dari segi materi dan desain.

Proses menyelesaikan rancangan desain termasuk dalam tahap pengembangan. Pada langkah pengembangan media pembelajaran ini, langkah-langkah berikut akan diikuti: 1) Peneliti akan membuat media pembelajaran berbasis Adobe Flash dengan menggunakan rancangan yang sudah dirancang. 2) Setelah media pembelajaran dibuat, validator melakukan validasi media untuk mengetahui tingkat kelayakan. Validator memberikan penilaian, komentar, dan rekomendasi yang digunakan sebagai acuan revisi untuk membuat media pembelajaran yang dibuat layak untuk digunakan baik dari materi maupun tampilannya. Untuk memastikan bahwa produk telah siap untuk digunakan, tahap implementasi penelitian ini melibatkan penerapan rancangan media pembelajaran dalam lingkungan kelas nyata (Rahmat Arofah Hari Cahyadi, (2019). Implementasi hanya dilakukan di tempat penelitian tertentu. Pada titik ini, produk yang telah dikembangkan diuji cobakan dan angket didistribusikan. Tahap implementasi memiliki dua tujuan: membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dan membantu mereka memecahkan masalah untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran. Langkah terakhir dalam model pengembangan ADDIE ini adalah evaluasi. Proses ini menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk kelayakan dan kepraktisan. Analisis ini dilakukan dengan melihat kemudahan penggunaan,

tampilan, dan efektifitas penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VA MI Nurul Islam Ngaliyan berjumlah 24 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini berupa observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Ada dua analisis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang akan digunakan yaitu hasil dari observasi, wawancara, saran dan masukan serta tanggapan validator ahli media, validator ahli materi, tanggapan pendidik, dan peserta didik. Secara deskriptif, data-data yang dianalisis digunakan untuk perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*. Data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi media, validasi materi, penilaian pendidik, dan penilaian peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh diubah menjadi presentase untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan rumus.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN



#### A. Hasil Penelitian

Pengembangan produk awal ini dimulai pada tahap *analysis* dan *design*. Pada tahap pertama yaitu analisis dilakukan dengan wawancara dan studi pendahuluan. Wawancara dilakukan dengan pendidik yaitu wali kelas VA untuk mengetahui proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk dapat menunjang pembelajaran. Studi pendahuluan bertujuan untuk mengidentifikasi bahan dan menganalisis kebutuhan sebagai landasan dalam proses pembuatan produk. Dalam penelitian dan pengembangan ini materi yang dipilih adalah keragaman sosial budaya Indonesia. Berikut hasil analisis terkait proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan:

1. Pembelajaran di MI Nurul Islam Ngaliyan menggunakan bahan ajar modul, buku cetak, Lembar Kerja Siswa, dan klipng.
2. Media pembelajaran berbasis multimedia yang digunakan yaitu power point, power point digunakan hanya sesekali karena keterbatasan sarana prasarana.
3. Pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran PKn materi keragaman sosial budaya Indonesia kelas V di MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024. Pada tahap kedua yaitu desain. Tujuan dari tahap desain adalah untuk merancang media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*. Desain diawali dengan merancang materi, kemudian merancang desain media interaktif berbasis *Adobe Flash* yang berisi komponen-komponen yang mendukung didalamnya seperti gambar-gambar dan animasi. Media pembelajaran ini terdiri dari halaman cover, petunjuk penggunaan, menu, KI/KD, tujuan pembelajaran, materi, kuis, rangkuman, dan sumber referensi. Setelah semua yang telah disiapkan siap, peneliti mulai mendesain media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software Adobe Flash* yang sudah didownload dan diinstal di laptop. Hasil pengembangan produk awal dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Produk Awal

No	Tampilan	Hasil Rancangan
1	Cover	
2	Halaman Menu	

Uji coba produk meliputi tahap *development* dan *implementation*. Pada tahap ketiga yaitu pengembangan yang merupakan kelanjutan dari tahap desain. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk media yang dikembangkan dan untuk diberikan saran dan masukan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Kemudian pada tahap keempat yaitu implementasi bertujuan untuk mengetahui seberapa layak media yang dikembangkan dengan menyebarkan angket. Hasil data yang diperoleh digunakan untuk melakukan proses perbaikan selanjutnya. Media interaktif berbasis *Adobe Flash* yang peneliti kembangkan telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, tanggapan dari pendidik dan kemudian di uji cobakan ke peserta didik untuk mengetahui respon mereka terhadap media yang dikembangkan.

## B. Pembahasan

### 1. Validasi Ahli Media

Data hasil validasi dari ahli media ini berupa skor penilaian terhadap desain media, penyajian, dan rekayasa perangkat lunak media interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dituangkan dengan instrument yang telah dibuat. Terdapat juga saran dan masukan untuk perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang telah dikembangkan agar lebih baik. Validator ahli media ini adalah bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I. Data hasil validasi media ahli media dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Media

No	Deskripsi Penilaian	Nilai	Maksimal
1	Desain menarik dan Konsisten	4	5
2	Layout memudahkan pembaca memahami materi	3	5
3	Penggunaan warna konsisten dan Proporsional	3	5
4	Penerapan warna tidak mengganggu keterbacaan teks	4	5
5	Penggunaan spasi proporsional	3	5
6	Penggunaan jenis dan ukuran font proporsional	3	5
7	Tata letak teks dan gambar jelas serta proporsional	3	5
8	Perempatan animasi/ilustrasi pada setiap halaman tidak mengganggu kejelasan informasi	4	5
9	Kemudahan cover	4	5
10	Kejelasan judul media	4	5
11	Mudah dipahami	4	5
12	Memuat tujuan pembelajaran yang jelas	4	5
13	Memuat materi pembelajaran yang dikemas spesifik sehingga mudah dipelajari secara tuntas	3	5
14	Tersedia animasi dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi	4	5
15	Tersedia petunjuk penggunaan program	5	5
16	Tersedia navigasi yang konsisten dan efektif penggunaannya	3	5
17	Bahasa dan gambar yang digunakan seimbang	4	5
18	Tampilan media menarik	4	5
19	Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar peserta didik	4	5
20	Efektif dan efisien dalam pengembangan serta penggunaan media pembelajaran	4	5
21	Kualitas tampilan media	4	5
22	Kemudahan navigasi	4	5
23	Kemudahan pengaksesan informasi berikutnya	4	5
24	Kelancaran sistem pengoperasian	4	5
25	Memuat informasi tentang petunjuk penggunaan program	4	5
<b>Jumlah</b>		94	125
<b>presentase</b>			75%

Berdasarkan hasil validasi ahli media bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* mendapatkan presentase 75% yang artinya termasuk dalam klasifikasi layak digunakan untuk pembelajaran. Namun, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi berdasarkan

saran dan masukan yang diberikan oleh validator.

## 2. Validasi Ahli Materi

Data hasil validasi dari ahli media ini berupa skor penilaian terhadap kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan evaluasi media interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dituangkan dengan instrument yang telah dibuat. Terdapat juga saran dan masukan untuk perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang telah dikembangkan agar lebih baik. Validator ahli media ini adalah bapak Mohammad Rofiq, M.Pd. Data hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Materi

No	Deskripsi Penilaian	Nilai	Maksimal
1	Materi sesuai dengan KI, KD dan indikator Pembelajaran	4	5
2	Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan paparan materi	4	5
3	Terdapat soal latihan yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik	4	5
4	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	4	5
5	Keakuratan materi/konsep	4	5
6	Materi/ konsep yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	4	5
7	Kejelasan informasi	4	5
8	Ketepatan struktur kalimat	3	5
9	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak ambigu	4	5
10	Kata perintah/ kata petunjuk jelas	4	5
11	Tulisan jelas dan mudah dipahami	4	5
12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	5
13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik	3	5
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	4	5
15	Materi disajikan secara sistematis	4	5
16	Terdapat contoh soal untuk menguatkan pemahaman peserta didik	3	5
17	Terdapat rangkuman yang dapat mewakili isi materi	5	5
18	Penyajian materi tidak bersifat verbal	4	5
19	Penyajian tombol efektif/ mudah digunakan	3	5
20	Memuat informasi tentang petunjuk penggunaan program	5	5
21	Soal latihan/evaluasi relevan dengan materi yang dipaparkan	4	5
22	Soal evaluasi relevan dengan tujuan pembelajaran	4	5
23	Adanya variasi soal evaluasi yang digunakan	4	5
24	Adanya pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	4	5
25	Pertintah soal jelas dan mudah dipahami	3	5
<b>Jumlah</b>		<b>100</b>	<b>125</b>
<b>presentase</b>			<b>80%</b>

Berdasarkan hasil validasi ahli materi bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* mendapatkan presentase 80% yang artinya termasuk dalam klasifikasi layak digunakan untuk pembelajaran. Namun, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator.

## 3. Tanggapan Pendidik

Data hasil tanggapan penilaian dari pendidik ini berupa skor penilaian terhadap desain media, materi, evaluasi media interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dituangkan dengan instrument yang telah dibuat. Terdapat juga saran dan masukan untuk perbaikan terhadap media pem-

belajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang telah dikembangkan agar lebih baik. Pendidik yang memberikan penilaian adalah wali kelas V A MI Nurul Islam Ngaliyan yaitu Ibu Mutmainnah, S.Pd.I. Data tanggapan pendidik dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Tanggapan Pendidik

No	Deskripsi Penilaian	Nilai	Maksimal
1	Desain Menarik dan konsisten	5	5
2	Layout memudahkan pembaca memahami materi	5	5
3	Penerapan warna konsisten dan proporsional	5	5
4	Penggunaan warna tidak mengganggu keterbacaan teks	5	5
5	Penggunaan jenis dan ukuran font proporsional	5	5
6	Tata letak teks dan gambar jelas serta proporsional	5	5
7	Penempatan animasi/ ilustrasi pada setiap halaman tidak mengganggu kelengkapan informasi	5	5
8	Mudah untuk digunakan	5	5
9	Efektif digunakan sebagai media pembelajaran	5	5
10	Kemampuan cover	5	5
11	Bahasa yang digunakan baik dan benar	5	5
12	Materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	5	5
13	Materi sesuai dengan indikator pencapaian pembelajaran	5	5
14	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5
15	Materi yang disajikan lengkap dan terusun secara sistematis	5	5
16	Soal latihan/evaluasi sesuai dengan materi yang dipaparkan	5	5
17	Soal latihan/evaluasi yang disajikan mudah dipahami peserta didik	5	5
18	Adanya variasi soal evaluasi yang digunakan	3	5
<b>Jumlah</b>		<b>88</b>	<b>90</b>
<b>presentase</b>			<b>97%</b>

Berdasarkan penilaian pendidik bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* mendapatkan presentase 97% yang artinya termasuk dalam klasifikasi sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

## 4. Tanggapan Peserta Didik

Pada tahap keempat yaitu *implementation*, peneliti melakukan uji coba produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada siswa kelas V A MI Nurl Islam yang berjumlah 24 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Angket berisi tentang desain media, materi, dan motivasi untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Data tanggapan peserta didik dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5.** Tanggapan Peserta Didik

No	Deskripsi Penilaian	Nilai	Maksimal
1	Menurut saya media pembelajaran interaktif ini sangat menarik	4,4	5
2	Menurut saya gambar pada materi sangat sesuai dan jelas	4,1	5
3	Menurut saya pemilihan warna dan desain sangat cocok	4	5
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah	4	5
5	Materi yang disajikan secara berurutan dan dikemas menarik	4,3	5
6	Materi dan gambar yang disajikan sesuai dan jelas	4,1	5
7	Istilah-istilah yang digunakan sederhana dan mudah untuk dipahami	4,3	5
8	Soal yang disajikan sesuai dengan materi	4,6	5
9	Media pembelajaran interaktif ini memberikan motivasi/keterlibatan pada saya untuk belajar	4,7	5
<b>Jumlah</b>		<b>38,4</b>	<b>45</b>
<b>presentase</b>			<b>85%</b>

Tahap yang terakhir adalah *evaluation* yaitu dengan merevisi produk. Hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, peneliti mendapatkan beberapa saran dan masukan untuk menjadikan media lebih baik dan lebih sempurna. Berikut saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi.

5. Saran dan Masukan Ahli Media

Saran dan masukan dari ahli media serta hasil revisinya dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil revisi berdasarkan saran dan masukan ahli media

Halaman menu	Sebelum Direvisi
Tombol dengan ikon rumah tidak berfungsi dan tidak jelas fungsinya. Sebaiknya dihapus saja. Tata letak tombol sebaiknya diatur agar tidak menumpuk dan ada bagian halaman yang kosong	
	Sesudah Direvisi

4. Saran dan Masukan Ahli Materi

Saran dan masukan ahli materi serta hasil revisinya dapat dilihat pada tabel 7.

**Tabel 7.** Hasil revisi berdasarkan saran dan masukan ahli materi

Saran dan Masukan	Keterangan Sebelum Direvisi
Kesalahan pada materi keragaman mata pencaharian di wilayah pantai. Mata pencaharian di wilayah pantai adalah nelayan dan pedagang.	



Berdasarkan uraian hasil penelitian yang didapat, diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Kelas V Di MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024. Produk akhir ini merupakan hasil perbaikan dari saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Susila dan Riyana yang mengatakan bahwa dalam penyusunan media pembelajaran harus melibatkan ahli media, ahli materi, dan pendidik. Selain itu, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik dan pendidik terhadap media interaktif yang telah dikembangkan. Produk ini dikembangkan menggunakan laptop dan dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Dalam produk ini terdapat beberapa macam pilihan tombol yang berfungsi untuk navigasi, untuk berpindah dari halaman satu ke halaman yang lain. Tombol interaktif ini digunakan dengan cara mengklik atau menekan pada tombol yang dipilih nanti akan muncul sesuai apa yang diinginkan. Terdapat media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini, oleh karena itu, media pembelajaran media berbasis *Adobe Flash* harus dipublish dengan format ".exe" terlebih dahulu agar bisa menjalankan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* walaupun tidak menginstal aplikasi *Adobe Flash*. Walaupun produk ini dikemas dalam bentuk CD, produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini dapat digunakan dan dijalankan tanpa CD, dengan melalui akses *link google drive* (<https://drive.google.com/file/d/11R1Vnh4Bk-pgmZjhKrjR-sLV0635PC3I/view?usp=sharing> link ini bisa digunakan untuk menjalankan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan.

Kelebihan media interaktif ini yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini dilengkapi ilustrasi gambar



untuk memudahkan peserta didik untuk mengingat dan memahami materi yang disampaikan.

2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini dilengkapi dengan dua variasi soal evaluasi untuk penguatan materi dan memberikan umpan balik kepada peserta didik.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini dilengkapi dengan halaman petunjuk penggunaan media sehingga memberi kemudahan dalam menjalankan media.

Kekurangan media interaktif ini yaitu:

1. Keterbatasan peneliti hanya mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada materi PKn saja, bisa juga peneliti selanjutnya melakukan pengembangan media pada mata pelajaran yang lain.
2. Peneliti belum bisa memasukkan audio dan audio visual dalam media pembelajaran interaktif ini karena keterbatasan pengetahuan peneliti.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah peneliti lakukan, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Langkah pertama pengembangan produk adalah melakukan analisis dengan mewawancarai wali kelas terkait proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Langkah kedua adalah membuat desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Langkah ketiga yaitu peneliti melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi untuk diberikan saran dan masukan sebelum peneliti melakukan uji coba produk. Langkah keempat yaitu melakukan uji coba produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* kepada peserta didik dan peneliti membagikan angket respon tanggapan kepada pendidik dan peserta didik. Langkah terakhir yaitu melakukan evaluasi terhadap produk dan melakukan analisis kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.
2. Penilaian ahli media mendapatkan presentase kelayakan 75% dengan klasifikasi layak, dan hasil yang diperoleh dari

penilaian ahli materi mendapatkan presentase kelayakan 80% dengan klasifikasi layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

3. Tanggapan pendidik tentang media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* mendapatkan presentase 97% dengan kategori sangat layak, dan dari hasil angket peserta didik mendapatkan presentase 85% dengan klasifikasi sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

##### B. Saran

Peneliti berikutnya bisa menindaklanjuti dengan menguji media ini untuk mengetahui apakah efektif membantu peserta didik memecahkan masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran yang bertujuan guna meningkatkan prestasi dan motivasi belajar peserta didik.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agni Zein Fauziah. (2023). *Implementasi Pembelajaran PKn Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. 4 (1). 19-24. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v4i1>
- Anyan, Bernadetta Kwintiana, Aceng Haitami, Muh Safar, Siti Sa'idah, John Fradi. (2023). *Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Profesional*. Jurnal Informasi dan Teknologi. 5 (1). 132-142. <https://doi.org/10.37034/jidt.v5i1.292>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. Halaqa: Islamic Education Journal. 3.1: 35-42.
- Dinar Yuliani, Putri Nur Isnaini, Syifaun Nafisah, Dinie Anggraini Dewi, Yayang Furi Furnamasari. (2021). *Implementasi Nilai Karakter Toleransi Dalam Pembelajaran PKn Di SD Baranangsiang*. 4 (3). 137-142.
- Fitria Hidayat, Nizar Muhammad. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*,

- Jurnal inovasi Pendidikan Agama Islam. 1.1:28-37.
- Giri Prasetyo dan Lantip Diat Prasajo. (2016). *Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah*. Jurnal Prima Edukasia. 4.1: 54-66.
- Indriana Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Diva Press.
- Inung Diah Kurniawati. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. Double Click: Journal of Computer and Information Technology 1.2.
- Isop Syafei. Nelly Husni Laely. (2020). *Implementasi Media Bahasa Dalam Pembelajaran Maharat Al Kalam Berdasarkan Fungsi Media Pembelajaran Menurut Kemp dan Dayton*. Tsaqofiya :Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab. 2 (2). 44-59. 10.21154/tsaqofiya.v2i2.19.
- Jumasari Siregar. (2022). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS4 Profesional Pada Mata Pelajaran Kimia SMA*. Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi). 6 (1). 832-837. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5815>.
- Kalsen Reza B Simanullang. Jongga Manullang. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6 Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik*. JEVTE: Journal of Electrical Vocational Teacher Education, Vol. 2, No. 1, 76-86.
- Karina Cahyani dan Dinie A.D. (2021). *Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Agar Menciptakan Siswa Yang Berkualitas*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha. 9.2: 268-281.
- Nur Fadhillah, Septy, et al. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak: Jejak Publisher.
- Nurul Hidayah. Rizka Wahyuni dan Anton Tri Hasnoto. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia*, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol.7. no. 1.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsul Arifin. Moh. Anas Kholis. Nada Oktavia. (2021). *Agama dan Perubahan Sosial Di Basis Multikulturalisme: Sebuah Upaya Menyemai Teologi Pedagogi Damai Di Tengah Keragaman Agama dan Budaya di Kabupaten Malang*. Nur El Islam. Vol. 8 No. 2.
- Wahyu Pratama Aribowo. Sukarjo. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Adobe Flash Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SD*. Joyful Learning Journal. Vol. 11 No. 1. 38-43. 10.15294/JLJ.V11I1.54262.
- Widada. Afnan Rosyidi. Handoko. (2022). *Multimedia Interaktif Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Berbasis Adobe Flash*. Jurnal Teknologi Informasi: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Respati Indonesia. Vol. 8 No. 2: 167-176. <https://doi.org/10.52643/jti.v8i2.2773>.