

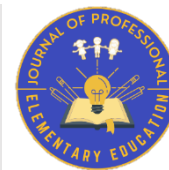


Journal of Professional Elementary Education

JPEE

Vol. 3, No. 2, September 2024 hal. 249-257

Journal Page is available to <http://jpee.lppmbinabangsa.id/index.php/home>



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI TATA SURYA KELAS VI SDN KEBON BARU KOTA TANGERANG

Purwati¹, A. Syachruroji², Lukman Nulhakim³, Encep Andriana⁴

^{1,2,3,4}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
andriana1188@untirta.ac.id

Abstract

This study aims to increase student interest in class VI by using interactive media based on Adobe Flash at SDN Kota Baru. The research method used by the author is the research and development method or Research and Development (R&D) which is the method used to produce certain products and test the effectiveness of these products. With seven stages: problem analysis, data collection, product design, product design validation, product revision, product testing, and final results. To prove the media from Adobe Flash interactive media, validation tests were carried out by media experts and material experts. After testing the product, the subject of this research is class VI SDN Kota Baru students. Based on the validation, it was stated that Adobe Flash interactive learning media was "very feasible" to be used. Validation carried out by media experts obtained a percentage value of 86% and material experts 94% who were in the "very feasible" category and the respondents given by students received 91.4 presentations. % that fall into the "very good" category. Based on the results of the study, it can be said that Adobe Flash interactive media is "very suitable for use in science learning".

Keywords: Adobe Flash, Interactive Media, Solar System

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI dengan menggunakan media interaktif berbasis Adobe Flash di SDN Kota Baru. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu, metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan tujuh tahapan: analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi produk, uji coba produk, dan hasil akhir. Untuk menunjukkan kelayakan media dari media interaktif Adobe Flash ini maka dilakukan uji validasi ahli yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Setelah dilakukan uji coba produk dengan subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SDN Kota Baru. Berdasarkan hasil validasi bahwa media pembelajaran interaktif Adobe Flash dinyatakan "sangat layak" digunakan Validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai persentase 86% dan ahli materi 94% yang masuk dalam kategori "sangat layak" serta responden yang diberikan peserta didik mendapatkan persentase 91,4% yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media interaktif Adobe Flash "sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPA

Kata Kunci: Adobe Flash, Media Interaktif, Tata Surya

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan nasional selalu mengalami perubahan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Salah satu komponen penting dari sistem pendidikan adalah kurikulum, dengan adanya kebutuhan dan perkembangan zaman secara langsung akan mempengaruhi konsep kurikulum pendidikan yang diberlakukan. Kurikulum diperlukan sebagai instrument untuk mengarahkan siswa menjadi manusia yang berkualitas, manusia yang terdidik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia.

Kompetensi yang dikembangkan pada kurikulum 2013 meliputi kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan. Hal ini senada dengan pernyataan Majid dalam bukunya bahwa "orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara komponen sikap, keterampilan dan pengetahuan. Pernyataan tersebut dipertegas dalam pasal 35 ayat (1) UU No. 20 Tahun 2003 dalam kemendikbud tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan, yang akan menjadi acuan bagi pengembangan kurikulum dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu muatan kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana diamanatkan dalam pasal 2, pasal 3, dan pasal 37 undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dan penjelasan pasal 37 "...dimaksudkan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa keingin tahaun". Berdasarkan rumusan tersebut, telah dikembangkan mata pelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam yang diharapkan dapat menjadi wahana edukatif dalam mengembangkan siswa menjadi manusia yang memiliki rasa keingin tahaun.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian sedemikian rupa, sehingga proses belajar terjadi. Penggunaan media pada proses pembelajaran di sekolah dasar menjadi bagian penting yang harus mendapat perhatian guru sebab input siswa pada tingkat sekolah dasar memiliki kemampuan yang terbatas dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif anak oleh Piaget yang membagi tahap-tahap perkembangan kognitif ini menjadi empat, yaitu : (a) tahap sensorimotor (umur 0-2 tahun); (b) tahap praoperasional (umur 2-7 tahun); (c) tahap operasional kongkret (7-11 tahun); (d) operasional (periode operasional formal usia 11 tahun sampai dewasa) (William, 2007:167-213).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan dinamika yang sudah ada yaitu salah satunya teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah mendayagunakan teknologi komunikasi dan informasi disekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Berbagai penelitian baik didalam maupun diluar negeri

menunjukkan bahwa pemanfaatan media yang dikemas dalam bentuk media berbasis ICT dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Oleh karena itu, guru hendaknya mampu berinovasi dan berkreasi dalam rangka merancang suatu pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Selain menggunakan metode pembelajaran yang tepat, guru juga hendaknya mampu menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan media komputer sebagai sarana untuk menampilkan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam yang abstrak menjadi terlihat konkret. Guru dapat memanfaatkan program Adobe Flash untuk membuat peta pikiran yang mampu menghubungkan konsep dan materi, sehingga dengan penggunaan media interaktif ini mampu membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

Namun, pada kenyataannya di lapangan yang didasari dari hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas VI SDN Kebon Baru kota Tangerang Banten, peneliti menemukan permasalahan-permasalahan baik dari pihak guru maupun siswa. Pertama, sistem tata surya merupakan materi yang membahas tentang pengertian tata surya, macam-macam tata surya dan ciri-ciri dari tata surya tersebut. Sistem tata surya yang begitu banyak di alam semesta, dapat menyita waktu dan membuat siswa kesulitan untuk memahami materi tersebut. Hal ini didukung dengan adanya buku sebagai sumber belajar belum banyak membantu siswa belajar karena masih sedikit contoh gambar yang menerangkan sistem tata surya. Mengingat siswa kelas VI SD masih dalam taraf berfikir operasional konkret, maka perlu kekongkretan dalam mempelajari sesuatu. Dalam kegiatan pembelajaran tidak bisa memaksa siswa untuk berfikir secara abstrak.

Kedua, motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA pun masih belum maksimal. Siswa lebih banyak mengobrol dan cenderung bosan pada saat pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah inovasi yang dapat memudahkan siswa belajar. Ketiga, siswa memiliki kemampuan dan karakteristik yang berbeda-beda tersebut maka permasalahan yang dihadapi siswa pun berbeda-beda pula. Oleh karena itu, pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran perlu tanggapan terhadap kesulitan yang dihadapi maupun kelebihan yang dimiliki siswa.

Dengan melihat kenyataan tersebut diatas, guru hendaknya memahami dan melakukan perubahan-perubahan dalam mengatasi perbedaan tersebut dengan cara perlakuan-perlakuan yang bersifat kolektif untuk menuju ketuntasan pencapaian kompetensi secara optimal. Oleh karena itu, upaya yang harus dilakukan oleh guru ialah melaksanakan *need analysis* sebelum proses pembelajaran dalam mencapai pembelajaran tuntas (*mastery-learning*).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di atas penjelasan diperkuat dengan tahapan analisis kebutuhan dalam peneliti ini yaitu peneliti menemukan alternatif yang dapat ditempuh adalah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash sebagai sarana mempelajari materi Sistem Tata Surya pada pelajaran IPA.

Media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash merupakan media yang disusun dengan bantuan teknologi komputer. Komputer menjadi populer sebagai media pengajaran karena memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media pengajaran lain sebelum adanya Komputer. Pada dasarnya penggunaan Komputer

dalam menyampaikan bahan pengajaran memungkinkan untuk melibatkan siswa secara aktif serta dapat memperoleh umpan balik secara cepat dan akurat.

pengembangan media pembelajaran interaktif sistem tata surya berbasis Adobe Flash diharapkan dapat mengatasi berbagai permasalahan tentang rendahnya motivasi belajar siswa dalam mempelajari berbagai macam sistem tata surya, menggantikan dan melengkapi tujuan, materi, dan alat penilaian yang ada dalam sistem pendidikan konvensional yang sudah bisa dilakukan. Dengan demikian, media ini diharapkan juga dapat membantu siswa untuk belajar mengetahui ciri dan bentuk sistem tata surya sebagai modal untuk mencapai setiap kompetensi dasar yang diajarkan di sekolah dan dalam rangka meningkatkan mutu dan potensi siswa.

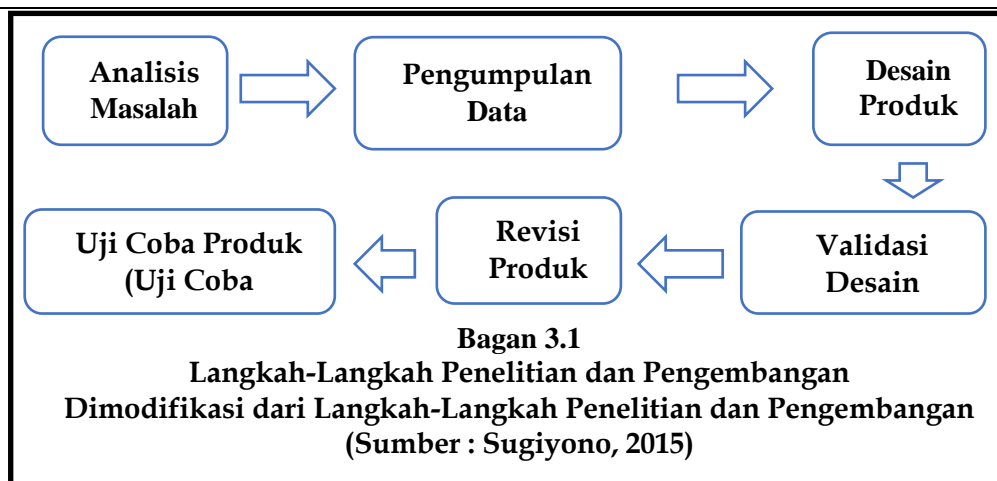
Dikatakan demikian karena proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa secara aktif mengkonstruksi konsep, atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep atas prinsip yang ditemukan.

Di era pandemi ini dengan adanya virus covid-19 memberikan dampak yang luar biasa pada semua bidang salah satunya adalah bidang pendidikan. Dengan adanya virus Covid-19 ini membuat proses pembelajaran menjadi berubah dari yang tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh atau yang biasa disebut pembelajaran daring (dalam jaringan), tetapi dalam keadaan ini pun guru harus tetap menjadi pengajar untuk menyampaikan mata pelajarannya kepada siswa dan siswa pun juga harus tetap memperoleh ilmu pengetahuan dari seorang guru, maka sebab itu guru harus membuat inovasi dalam dunia pendidikan saat ini. Oleh sebab itu peneliti menanggapi keadaan yang terjadi maka peneliti membuat media interaktif berbasis Adobe Flash yang sangat efektif dan efisien jika di gunakan untuk alat pembelajaran siswa di rumah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:407). Penelitian R&D ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash.

Desain penelitian yang digunakan mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang telah dikembangkan oleh (Sugiyono, 2015:409). Berikut ini langkah-langkah yang peneliti terapkan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* seperti ditunjukkan pada gambar berikut



Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan angket dan dokumentasi. Pengumpulan data dapat menggunakan berbagai teknik pengumpulan data atau pengukuran yang disesuaikan dengan karakteristik data yang akan dikumpulkan oleh responden penelitian. Selanjutnya dilakukan uji coba media pembelajaran berupa adobe flash. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: angket dan dokumentasi.

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran yang layak digunakan, berkualitas dan memenuhi kriteria kevalidan. Penilaian dari hasil uji ahli dan respon siswa dilakukan berdasarkan data masukan berupa lembar penilaian menggunakan *skala likert* dengan skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian ini terselesaikannya media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan adanya respon positif dari siswa atas dikembangkannya media pembelajaran tersebut dengan kategori “baik”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media interaktif *Adobe Flash* pada materi jenis – jenis pekerjaan di kelas VI Sekolah Dasar semester I. Kegiatan penelitian ini dilakukan sejak 11 Oktober sampai dengan 19 Oktober 2021.

Hasil penelitian ini beracu pada metode penelitian Borg and Gall yang telah dikembangkan oleh Sugiyono (2011). Pemilihan metode penelitian ini telah ditetapkan pada bab sebelumnya, dimana langkah-langkahnya yaitu analisis masalah, pengumpuln data, desain produk, validasi desain produk, revisi produk serta uji coba produk. Berikut ini penjelasan dari tahap-tahap diatas.

Ditahapan analisis masalah yang pertama dilakukan yaitu mencari informasi kurikulum apa yang diterapkan oleh SDN Kebon Baru Kota Tangerang, khususnya pada kelas VI. Setelah tahu kurikulum yang dipakai, selanjutnya ialah memastikan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan di pakai dan menjabarkannya ke dalam indikator serta tujuan yang akan dicapai. Analisis kurikulum ini dilakukan untuk memutuskan kompetensi yang akan dikembangkan pada media pembelajaran interaktif *Adobe Flash* agar sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum yang digunakan. Kompetensi Inti yang digunakan yaitu K13 Memahami pengetahuan

faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. Sedangkan, Kompetensi Dasar (KD) yang dimaksud yaitu 3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya. Kompetensi Dasar 3.3 dijabarkan menjadi beberapa indikator yaitu Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya. Dari indikator tersebut dapat di rumuskan tujuan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Dengan kegiatan mengamati video pembelajaran yang telah diberikan, peserta didik mampu menjelaskan sistem tata surya.
- 2) Dengan kegiatan mengamati video pembelajaran yang telah diberikan, peserta didik mampu menyebutkan karakteristik anggota tata surya.

Pada langkah analisis kebutuhan ini bermaksud untuk mengetahui media apa yang digunakan oleh guru ketika mengajar. Berdasarkan hasil wawancara tidak berstruktur dan observasi yang telah peneliti lakukan di SDN Kebon Baru Kota Tangerang didapatkan hasil bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung, kebanyakan dari anak didik tak memperhatikan guru ketika sedang menyampaikan materi dan terlihat kurangnya antusias mereka terhadap belajar. Kejadian ini disebabkan kemungkinan besar karena tak ada media dalam proses belajar sehingga menyebabkan peserta didik mudah bosan. Terlihat juga bahwa pada saat guru mengajar, guru hanya terpacu pada buku paket dan LKS saja. Padahal banyak alternative lain yang bisa guru lakukan agar mengaktifkan siswa di kelas seperti kita bisa memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang di era sekarang seperti laptop dan aplikasi yang mampu membuat media pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan studi literasi dan analisis kebutuhan. Studi literasi dilakukan dengan cara mengumpulkan jurnal, artikel serta buku-buku sumber yang berkaitan dengan media pembelajarann interaktif *Adobe Flash* . Sedangkan untuk analisis kebutuhan yaitu mengumpulkan informasi yang ada di lapangan baik itu dengan wawancara tidak terstruktur ataupun observasi. Dengan adanya analisis kebutuhan maka didapatkan informasi seperti kurikulum yang digunakan oleh sekolah, bagaimana proses pembelajaran berlangsung, fasilitas yang diberikan sekolah guna mendukung proses pembelajaran itu sendiri, dan lain-lain.

Produk yang dikembangkan yaitu berupa yang di peruntukan untuk kelas VI Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPA semester II. Pada tahapan ini, mendapatkan hasil berupa bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan media interaktif *Adobe Flash* tersebut. Tahapan pembuatan story board bertujuan untuk membuat rancangan awal agar mempermudah penelitian untuk menyusun bagian demi bagian media pembelajaran *Adobe Flash*.

Tema yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia *Adobe Flash* ini mengangkat tema dasar pada *Adobe Flash* itu sendiri. Pemilihan desain peneliti menggunakan desain dengan background yang bertemakan education. Penentuan tema ini bertujuan untuk mendapatkan konsistensi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia *Adobe Flash* tersebut.

Dalam tahap pembuatan ini, peneliti menyatukan bahan-bahan yang dapat dijadikan sebagai pendukung dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis multimedia *Adobe Flash*. Tersebut. Pada tahap pengembangan produk ini

dirancang sesuai dengan produk yang telah disesuaikan yaitu berupa komputer, koneksi internet, aplikasi Adobe Flash, gambar untuk materi tata surya.

Sebelum produk hasil pembuatan diuji cobakan, produk yang sudah dikembangkan tersebut mesti melalui tahap validasi (uji ahli) terlebih dulu. Tujuan dilakukannya validasi tersebut untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif berbasis multimedia Adobe Flash ini telah memenuhi kriteria atau belum. Validasi media ini dilakukan oleh 2 dosen yang ahli di bidangnya

Terdapat empat aspek utama dalam tahap ini, diantaranya yaitu aspek tampilan, desain isi video, penggunaan dan pemanfaatan. Validasi ahli media ini dilakukan oleh 1 orang.

Hasil validasi ahli media di tinjau dari beberapa aspek, yaitu aspek tampilan, desain isi video, penggunaan dan pemanfaatan. Uji kelayakan ini dilakukan oleh Dosen FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yaitu Ibu Annisa Novianti Taufik, M.Pd.

Tabel 1
Data Penilaian Validasi Ahli Media

Validator	Persentase (%)	Keterangan
Annisa Novianti Taufik, M.Pd.	86	Sangat Layak

Berdasarkan data tabel hasil dari validasi kedua ahli media di atas, diperoleh hasil penilaian dari validator dengan persentase 86% yang termasuk pada kategori sangat layak menunjukkan bahwa media pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis multimedia Adobe Flash pada materi sistem tata surya masuk kedalam kategori sangat layak. Didapatkan hasil rata-rata dari ahli validator tersebut yaitu 86% yang tergolong kategori sangat layak, namun media Adobe Flash ini belum sepenuhnya sempurna karena terdapat kekurangan 14% diantaranya video tata surya tidak dimasukkan kedalam media dan tidak profil pembuat.

Validasi ini dilihat dari tiga aspek diantaranya ialah aspek kelayakan isi, penyajian serta kelayakan bahasa. Uji kelayakan ini dilaksanakan oleh dosen FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yaitu Zeri Rahman Hakim, M.Pd.

Tabel 2
Data Penilaian Ahli Materi

Validator	Persentase (%)	Keterangan
Zeri Rahman Hakim, M.Pd	94	Sangat Layak

Hasil dari analisis kebutuhan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwasannya guru hanya terpacu pada buku paket dan LKS saja. Padahal banyak alternative lain yang bisa guru lakukan agar mengaktifkan siswa di kelas seperti kita bisa memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang di era sekarang seperti laptop dan aplikasi yang mampu membuat media pembelajaran.

Penelitian pengembangan *Adobe Flash* ini bertujuan untuk memudahkan guru dan anak didik dalam kegiatan pembelajaran karena media ajar dengan

menggunakan video mampu mempermudah guru dalam menjelaskan materi terhadap anak didik dan guru tidak perlu untuk membuat media dalam ukuran besar supaya dapat menjangkau satu kelas. Selain itu perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan tidak merasa bosan jika belajar menggunakan video. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hamalik dalam Arsyad (2015:19-20) bahwa media pembelajaran memiliki beberapa kegunaan diantaranya : 1) membangkitkan keinginan dan minat baru, 2) membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, 3) membantu siswa meningkatkan pemahaman, dan 4) mendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Ketercapaian atau keberhasilan pengembangan media pembelajaran interaktif Adobe Flash ini dapat dibuktikan melalui validasi ahli (media dan materi) serta angket respon peserta didik. Uji validasi yang telah dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai dengan persentase 86% yang tergolong pada kategori "sangat layak". Setelah media ini dinyatakan layak dan telah di revisi sesuai anjuran para ahli, tahap berikutnya ialah di uji cobakan. Uji coba produk ini dilakukan pada tanggal 15 November sampai dengan 26 ONovember 2022. Uji coba produk ini dilakukan pada anak didik di kelas VI SDN Kebon Baru Kota Tangerang yang berjumlah 20 orang.

Setelah peserta didik di anjurkan untuk melihat video, kemudian anak didik mengisi angket respon. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon anak didik pada media yang di kembangkan. Hasil respon anak didik pada media yang peneliti kembangkan yaitu dengan nilai persentase 91,4% pada aspek isi atau materi, 87,5% pada aspek bahasa, 88% pada aspek penyajian dan 95% pada aspek kegrafikan. Hal tersebut didapatkan karena anak didik merespon secara baik media pembelajaran interaktif Adobe Flash.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, media pembelajaran interaktif Adobe Flash "layak digunakan di lapangan" karena dari hasil validasi yang dilaksanakan oleh para ahli yaitu ahli media dan materi sudah memenuhi patokan keberhasilan yang peneliti tetapkan sebelumnya. Diharapkan media ini dapat membantu guru pada saat mengajarkan pembelajaran dikelas serta anak didik selalu semangat dalam mengikuti pembelajaran.

SIMPULAN

Kesimpulan yang bisa dipetik dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis multimedia *Adobe Flash* "sangat layak" digunakan. Hal ini terbukti dengan adanya uji validasi. Validasi yang dilakukan yaitu validasi kepada para ahli diantaranya ahli mediaa dan materi. Validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai persentase 86% yang tergolong dalam kategori "sangat layak" dan validasi yang dilakukan kepada ahli materi mendapatkan nilai persentase 94% yang tergolong pada kategori "sangat layak". Serta respon peserta didik terkait media dapat dilihat dari hasil penyebaran angket dan mendapatkan nilai rata-rata 91,4% yang termasuk dalam kategori "sangat baik".

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, s. (2008). *Media pembelajaran*. Surakarta : panitia sertifikasi guru.
Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

- Andriana, E. (2020). *Pembelajaran IPA di SD Pada Masa Covid*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol 3 No1 Hal 409-413.
- _____. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku Dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran*. Profesi Pendidikan Indonesia. Vol 1 No 2 Hal 61-74.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ*. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil, 7(2), 25–34
- Endang, M. (2011). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Yogyakarta : Alfabeta. Halaman 161.
- Farida, H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN*. Jurnal Kependidikan Dasar. Vol 7 No 1.
- Gunawan, G., Harjono, A., & Sutrio, S. (2018). *Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik bagi Calon Guru*. Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi, 1(1), 9.
- Iswara. (2017). *Tutorial pembuatan media pembelajaran adobe flash CS6*. Yogyakarta:wongselo.com.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. Journal of Computer and Information Technology, 1(2), 68–75
- Mawardi, G., Iriani, T., & Daryati, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Kompetensi Pembelajaran Pokok Materi Keterampilan Dasar Mengajar*. Jurnal PenSil, 8(1), 24–30
- Punaji, S. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Halaman 194-195.
- Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sanjaya, W. (2012). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta : prenadamedia group.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta. Halaman 407-408.
- Sulistiyorini, S. (2007). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Semarang: Tiara Wacana.
- Sutrisno, L., Kresnadi, Heri., dan Kartono. (2008). *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-undang No.20 tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 19. Halaman 11.
- William, C. (2007). *Teori Perkembangan (teori dan aplikasi) terjemahan santoso Y*. Yogyakarta: pustaka pelajar. Halaman 167-213.