



## Penggunaan *Adobe Flash Cs3* untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Animated Video* Pada Materi Tematik Kelas I SD

Erna Yayuk<sup>a1</sup>, Arina Restian<sup>b2</sup>, Nizam Firdaus Ramadhani<sup>c3</sup>

<sup>a,b,c</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

<sup>1</sup>ernayayuk17@umm.ac.id, <sup>2</sup>arestian@umm.ac.id, <sup>3</sup>nizamfirdaus04@gmail.com

### INFORMASI ARTIKEL

### ABSTRAK

Riwayat:

Diterima 20 Juli 2021

Revisi 16 Agustus  
2021

Dipublikasikan 27 September  
2021

#### Kata kunci:

*Animated video*, SD  
Negeri 1 Gerbo, *Adobe flash*  
CS3, Media pembelajaran

Mayoritas siswa kelas 1 SD Negeri 1 Gerbo tidak memiliki buku cetak baik berupa buku paket maupun LKS yang dapat digunakan sebagai bahan belajar diluar sekolah. Siswa merasa kesulitan dalam belajar karena keterbatasan sumber belajar yang memadai. Keterbatasan sumber belajar bagi siswa menjadi salah satu faktor menurunnya kualitas Pendidikan. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis Video Animasi menggunakan Adobe Flash CS3 sebagai penunjang media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian (Research and Development/R7D). Subjek penelitian adalah 10 siswa kelas 1 SDN Gerbo 1. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket validasi, dan angket respon siswa. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan produk media pembelajaran berbasis *animated video* berbasis *adobe flash CS3* yang telah dikembangkan masuk dalam kategori valid dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tematik pada tema 2 “Kegemaranku” sub tema 4 “Gemar Membaca” pembelajaran 1 kelas 1 SDN Gerbo I. Hal ini dibuktikan pada hasil validasi ahli materi diperoleh presentase 87,5% dengan kategori layak dan sangat valid, kemudian hasil validasi ahli media diperoleh presentase 88,3 dengan kategori layak dan sangat valid, serta produk dilakukan uji coba pemakaian kepada siswa memperoleh presentase 75,5% dengan kategori layak.



## ABSTRACT

### Keywords:

Animated video, SD Negeri 1 Gerbo, Adobe flash CS3, media pembelajaran



Copyright © 2021, Erna Yayuk, Arina Restian, Nizam Firdaus Ramadhani

This is an open access article under the CC-BY-SA license



The majority of grade 1 students at SD Negeri 1 Gerbo do not have printed books in the form of textbooks or worksheets that can be used as learning materials outside of school. Students find it difficult to learn because of the limitations of adequate learning resources. Limited learning resources for inadequate students, become one of the factors for decreasing the quality of education. Therefore, based on these problems, it is necessary to have research aimed at developing Animated Video-based learning media products using Adobe Flash CS3 as a support for learning media. This research uses research methods (Research and Development / R & D). The research subjects are 10 grade 1 SDN Gerbo I students. The data collection techniques used are interviews, observation, validation questionnaires, and student response questionnaires. This research uses descriptive data analysis techniques. qualitative and quantitative. The results showed that the animated video-based learning media product based on Adobe Flash CS3 that had been developed was included in the valid and effective category for use in thematic learning on theme 2 " My passion " sub-theme 4 " Love to Read " learning 1 class 1 SDN Gerbo 1. This is evidenced by the results of the validation of the material experts obtained a percentage of 87,5% with a decent and very valid category, then the results of media expert validation obtained a percentage of 88, 3 with a feasible and very valid category, and the product was tested for use on students obtained a percentage of 75,5% with a decent category.

**How to cite:** Erna Yayuk, Arina Restian, Nizam Firdaus Ramadhani. (2021). Penggunaan Adobe Flash Cs3 untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Animated Video Pada Materi Tematik Kelas I SD. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar, Vol 9 No 2, 144-157. doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v9i2.18100>

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktivitas yang bertujuan untuk membantu siswa agar dapat memiliki kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor seperti yang diharapkan. Pembelajaran merupakan bagian yang berperan sangat penting dalam mewujudkan kualitas pendidikan, baik proses maupun lulusan pendidikan. Pembelajaran merupakan aktualisasi dari kurikulum sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan (Yayuk, 2013) . Dalam proses pembelajaran peran guru adalah menjaga sikap yang kondusif, menyediakan sarana dan prasarana agar terjadi dialog dalam pembelajaran antara guru dan peserta didik (Purwanti, 2005). Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru dengan lingkungannya. Melalui pendidikan suatu bangsa dapat mencapai tujuan-tujuan yang direncanakan.

Perkembangan pendidikan juga terus berkembang mulai dari kurikulum KBK, kurikulum 2006 hingga kurikulum 2013. Namun perkembangan kurikulum 2013 masih

terdapat beberapa kekurangan salah satunya pembelajaran masih belum berpusat pada siswa. Hal ini senada dengan hasil penelitian (Yayuk, Erna & Prastiyowati, 2019) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada penerapan kurikulum 2013 belum dapat berjalan maksimal salah satunya disebabkan adanya perancangan pembelajaran yang kurang matang dan maksimal. Diharapkan dengan pembaharuan ini pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan pendidikan nasional saat ini yaitu menerapkan kurikulum 2013 yang di dalamnya terdapat pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk dapat mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberi pengalaman bermakna bagi siswa (Depdiknas, 2006). Pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa (Trianto, 2011). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema sebagai alat pengait beberapa mata pelajaran dan disusun secara sistematis dan menyampaikan dengan strategi. Dalam proses pembelajaran yang bermutu guru mempunyai tugas untuk memilih model dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pendidikan.

Pembelajaran yang bermutu harus ditunjang oleh media pembelajaran yang disajikan guru kepada siswa. Perkembangan teknologi saat ini beriringan dengan berkembangnya media pembelajaran yang berkembang pesat di era globalisasi ini. Salah satu contohnya dalam penggunaan media pembelajaran interaktif untuk proses pembelajaran (Sari, L. K., & Sasongko, 2013). Media pembelajaran dapat membantu apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata. Kehadiran media sangat penting, siswa yang memiliki keterbatasan untuk berpikir secara abstrak akan terbantu dengan adanya media. Masing-masing media memiliki kelemahan memerlukan perubahan agar bisa menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.

Seperti menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, hal tersebut dapat bermanfaat memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan menambah minat belajar pada siswa, sehingga siswa dapat aktif dalam belajar secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah (Hermono, F., & Hakim, 2012). Potensi yang besar dengan teknologi multimedia dalam merubah cara seseorang untuk memperoleh informasi dapat lebih efektif. Multimedia juga memberi peluang bagi pendidik, untuk mengembangkan teknik pembelajaran yang diberikan agar dapat diterima semaksimal mungkin (Hartono, D. S., & Rudjiono, 2015). Dengan adanya teknologi informasi sumber informasi tidak terfokus melalui buku tetapi semakin luas dan terus berkembang.

Teknologi informasi salah satunya adalah media Audio Visual yang mengandung suara dan gambar, contohnya yaitu slide suara, rekaman video, film dan lainnya (Rahardja, 2016). Perkembangan dalam penggunaan media pembelajaran secara visual (gambar), audio dan video (multimedia) dalam pembelajaran terus diinovasi, perkembangan media bertujuan untuk efektivitas, efisiensi dan motivasi dalam belajar siswa. Media Audio Visual sendiri merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar (Riyadi, W, I. R., Daryanto, J., & Mulyono, 2016). Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa penggabungan dari berbagai macam elemen media yang menggabungkan audio dan visual mampu menarik minat siswa dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga tercapainya isi dan pesan pembelajaran serta terciptanya hubungan interaksi siswa di dalam kelas.

Media pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa bermacam-macam jenisnya. Dalam hal ini peneliti tertarik dengan

media berbasis komputer menggunakan sebuah software yaitu Software *Adobe Flash CS3*. *Adobe Flash CS 3* adalah salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Berbagai fitur dan kemudahan yang dimiliki menyebabkan *Adobe Flash CS 3* menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan yang menarik, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan tool yang sangat lengkap dapat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik (Damayanti, P., & Ulfa, M, S., 2017). Keuntungan menggunakan *Adobe Flash CS3* dalam pembelajaran adalah sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, Menambah motivasi siswa selama proses belajar, mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian (Hermono, F., & Hakim, 2012) yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mata Pelajaran Ipa Bahasan Gerak Benda Kelas III Sdn Dempelrejo)”, Dari hasil penelitian yang menunjukkan Penggunaan software aplikasi *Adobe Flash Professional CS3* sebagai alat untuk membangun media pembelajaran, dapat merealisasikan konsep pembelajaran IPA menjadi program pembelajaran yang dinamis, praktis, efisien dan menarik. Transformasi pembelajaran dengan menggunakan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan menambah minat belajar pada siswa, sehingga siswa dapat aktif dalam belajar secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah. Materi yang disajikan melalui video dapat menambah keluasaan materi. Adanya animasi yang diintegrasikan juga membuat pembahasan semakin mendalam. Namun permasalahan saat ini multimedia masih kurang dimanfaatkan dengan baik oleh beberapa guru dan berakibat pembelajaran di dalam kelas dilakukan dengan metode ceramah walaupun perangkat multimedia tersedia dengan lengkap di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi di kelas dan wawancara dengan guru kelas 1 SDN Gerbo I bahwa di sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum 2013 sejak tahun 2018 semester genap . Kendala yang sering terjadi dilapang yaitu respon siswa pada guru dalam pembelajaran sangat lemah, siswa kesulitan untuk konsentrasi dalam pembelajaran dikarenakan guru belum pernah menggunakan media pembelajaran. Dalam aktivitas mengajar, guru hanya terpaku pada penggunaan buku. Namun tidak ada paksaan dari guru untuk mencapai target pembelajaran. Bagi sebagian guru saat ini, buku pedoman guru dirasa sudah mencukupi kebutuhan pembelajaran dikelas yang dinilai kurang efektif. Berkembangnya teknologi informasi belakangan ini memungkinkan guru untuk memanfaatkannya sebagai media pembelajaran di kelas. Hadirnya teknologi yang terus mengalami kemajuan harus segera direspon guru dalam berinovasi terutama skill penggunaan teknologi pembelajaran (Kuncahyono, Kumalasanani, 2020). Berbagai macam media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Guru diharuskan pandai dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan.

Maka dari latar belakang masalah tersebut di lakukan pengembangan media pembelajaran *Animated Video* dengan *Adobe Flash CS3* sebagai pendamping pembelajaran untuk siswa kelas 1 SD yang didasarkan pada pembelajaran tematik kurikulum 2013. Diharapkan dengan adanya media ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, menarik minat belajar siswa, dan memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran tematik dengan baik. Media interaktif untuk pembelajaran sekolah dasar dapat ditemukan melalui internet.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa CD (*Compact Disk*) sebagai penunjang media pembelajaran untuk siswa kelas 1 SDN Gerbo I.

Pengembangan media yang dikembangkan peneliti yakni berbasis adobe flash, prosedur pengembangan ini berdasarkan model Luther (Ariesto HS, 2003) terdiri dari lima tahapan yaitu: 1) *Concept* (Pembuatan konsep). Pada tahap ini yang dilakukan adalah : penentuan tujuan, identifikasi karakteristik siswa, melakukan analisis masalah, melakukan analisis spesifikasi. 2) *Design* (Perancangan). Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*. 3) *Material Collecting* (Pengumpulan bahan).

Ini merupakan tahapan dari proses perancangan. Pada proses pengumpulan bahan ini dilakukan dengan langkah sebagai berikut : menyiapkan bahan seperti animasi, rekaman video, music, gambar yang sesuai materi, suara dubbing. Tahap ini digunakan sebagai bahan penjabaran dari garis besar isi program media yang telah disusun. 4) *Assembly* (Tahap pembuatan media yang dihasilkan). Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media adalah: mengintegrasikan semua materi yang telah dibuat kedalam *screen* sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Mentransfer semua komponen yang telah dibuat kedalam *screen* dengan menggunakan program *Adobe Flash CS3*. Membuat media dimulai dari halaman utama, tombol, perintah, animasi dan musik dengan *Adobe Flash CS3*, sesuai dengan gambaran desain yang terdapat di *storyboard*. 5) *Testing* (Tahap uji coba dan evaluasi). Test produk dilakukan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan media yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan media pembelajaran yang akan disusun adalah sebagai berikut: a) Wawancara Proses pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dengan melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara kepada guru kelas 1 SDN Gerbo I. b) Observasi, observasi dilakukan langsung di SDN Gerbo I yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar siswa, antusias siswa ketika pembelajaran tematik, sarana dan prasarana yang akan dibutuhkan untuk penelitian. c) Angket, angket digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan kevalidan dari media pembelajaran *animated video* menggunakan *Adobe Flash CS3* yang akan dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi dan angket untuk mengetahui respon siswa.

Teknik Analisa yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis Deskriptif Kualitatif dan Kuantitatif. Pengumpulan data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara kepada guru, observasi pembelajaran disekolah dan saran validator. Analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik serta saran perbaikan dan revisi produk pengembangan media *animated video*. Data-data diperoleh sebelum peneliti melakukan penelitian dilapangan, tepatnya saat melakukan analisis kebutuhan tahap kedua di Sekolah serta pada tahap implementasi.



Analisis kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media serta respon siswa dengan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Data ini diperoleh dari angket pada tahap penelitian validasi desain dan uji coba pemakaian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada SDN Gerbo I telah dilaksanakan dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti pada kelas 1 SD. Berikut paparan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.

### Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Animated Video* Menggunakan *Adobe Flash CS3* Bagi Siswa Kelas 1 SDN Gerbo I

Pada hasil penelitian yang telah dilakukan pada media pembelajaran *animated video* mengacu kepada model pengembangan multimedia Luther. Peneliti melakukan beberapa tahapan diantaranya adalah (1) *Concept*, (2) *Design*, (3) *Material collenting*, (4) *Assembly*, (5) *Testing*, (6) *Validation*.

Alasan peneliti menggunakan model penelitian Luther karena model Luther ini mempunyai tahapan yang mudah dimengerti dan diimplementasikan, mudah diikuti serta dapat digunakan oleh pengembang kecil. Adapun tahap pengembangan media yang dilakukan tidak sampai pada tahap distribusi karena peneliti hanya bermaksud mengembangkan produk.

#### 1. *Concept* (Pembuatan konsep)

Observasi awal yang peneliti lakukan di SDN Gerbo I selama satu minggu pada tanggal 13-18 July 2020 membuat peneliti dapat mengamati proses pembelajaran di kelas 1 SDN Gerbo I. Selain pengamatan secara langsung, peneliti juga memperoleh data dari hasil wawancara dengan guru kelas dengan beberapa peserta didik. Berikut merupakan data mengenai analisis kebutuhan awal berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas di kelas 1 SDN Gerbo I pada tabel 1 dan 2 berikut.

**Tabel 1 Data Temuan Kebutuhan Awal dari Wawancara dengan Guru Kelas.**

No	Prosedur Pengembangan	Temuan
1	Wawancara dengan guru kelas	a. Peserta didik lebih tertarik pembelajaran dengan melibatkan teknologi sebagai sumber belajar mereka. b. Sumber belajar yang digunakan terbatas yaitu buku paket yang disediakan oleh sekolah, modul, dan <i>power point</i> . c. Metode pembelajaran kebanyakan menggunakan metode ceramah satu arah.

**Tabel 2 Data Hasil Analisis Kebutuhan Awal dari Wawancara dengan Siswa**

No	Prosedur Pengembangan	Temuan
1	Wawancara dengan Peserta didik kelas 1 SDN Gerbo I	a. Belajar menjadi membosankan karena hanya mendengar guru menjelaskan b. Jadi sering merasa ngantuk selama di kelas c. Lebih senang belajar sambil bermain

Dari hasil observasi awal tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik dalam pembelajaran tematik kesulitan untuk konsentrasi dalam pembelajaran dikarenakan tidak adanya media pembelajaran lain selain buku, bagi sebagian guru saat ini, buku pedoman guru dirasa sudah mencukupi kebutuhan pembelajaran di kelas. Hasil wawancara terhadap peserta didik didapatkan hasil bahwa mereka lebih mengharapkan adanya penggunaan teknologi sebagai media

pembelajaran di kelas, akan tetapi selama ini guru masih sering menggunakan metode ceramah pada saat penyampaian materi pembelajaran di kelas.

## 2. Design (Perancangan)

Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*. Hal ini ditujukan agar pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia lebih terarah. Berikut ini adalah rancangan *storyboard* media pembelajaran *animated video*:



Gambar 1. Tampilan slide awal



Gambar 2. Tampilan slide kompetensi inti

Berdasarkan gambar 1 dan gambar 2 tampak bahwa media yang dikembangkan dirancang sedemikian rupa agar dapat digunakan secara maksimal oleh pengguna yaitu guru dan siswa. Selain itu desain media yang digunakan juga memperhatikan kebutuhan lapang.

## 3. Material Collecting (Pengumpulan bahan)

Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai bahan animasi berupa gambar seperti gambar kuda, bola, baju, kaki dan sebagainya. Gambar ini tentu berkaitan dan relevan dengan materi. Kemudian, untuk mengisi suara dubbing digunakan suara dari peneliti sendiri dengan cara di rekam. Pemilihan suara ini didasarkan pada kriteria tertentu seperti suaranya keras, intonasi bagus dan jelas serta bisa membawakan isi materi yang akan di sampaikan ke peserta didik. Pada proses ini

juga disertakan musik yang sengaja diambil dari internet. Pemrograman media dibuat dengan menggunakan program *Adobe Flash CS3*.

#### 4. *Assembly* (Tahap pembuatan media yang dihasilkan)

Pada tahap ini, dilakukan proses pembuatan multimedia dengan menggunakan berbagai bahan yang telah disiapkan seperti pada penjelasan point 3. Proses dilakukan dengan mengintegrasikan semua materi yang telah dibuat kedalam *screen* sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat, mentransfer semua komponen yang telah dibuat kedalam *screen* dengan menggunakan program *Adobe Flash CS3*. Selanjutnya, proses pembuatan media dilakukan dan didesain dengan menyertakan halaman utama dengan background yang menarik, terdapat tombol perintah penggunaan media, perintah, animasi yang relevan dengan materi dan musik dengan *Adobe Flash CS3*, sesuai dengan gambaran desain yang terdapat di *storyboard*.

### **Kelayakan Media Pembelajaran *Animated Video* Menggunakan *Adobe Flash CS3* Pada Siswa Kelas 1 SDN Gerbo I Penyajian Data Hasil Validasi Ahli**

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validator materi adalah Beti Istanti Suwandayani, M.Pd sedangkan validator media adalah Ari Dwi Haryono, M.Pd. dalam penyajian data validasi, akan dipaparkan mengenai hasil validasi dari kedua validator materi dan media. Hasil tersebut diperoleh dari penilaian angket yang telah diberikan oleh peneliti. Angket tersebut berisi indikator-indikator penilaian. Terdapat perbedaan antara aspek penilaian materi dan media, selain itu terdapat kriteria penilaian dari ahli yang telah dilampirkan. Berikut merupakan hasil validasi materi dan media yang telah diisi oleh para ahli.

#### **a. Data Hasil Validasi Ahli Materi**

Validasi materi mengenai Bahasa Indonesia, PKn dan Seni Budaya dilakukan oleh Beti Istanti Suwandayani, M.Pd pada hari Senin tanggal 13 Agustus 2020. Validasi materi ini dilakukan untuk menilai kesesuaian dan kelayakan materi yang akan dikembangkan pada media pembelajaran ini. Terdapat 4 (tiga) aspek penilaian yang terdiri dari 10 item penilaian. Dari hasil validasi materi diperoleh data kualitatif berupa saran dan komentar sebagai berikut:

- 1) Perhatikan penulisan dan teknik pengutipan.
- 2) Profil perlu ditambah agar lebih jelas.
- 3) Masih perlu penambahan tujuan pembelajaran.
- 4) Referensi materi perlu ditulis.

Hasil data penilaian angket materi oleh validator materi dapat dilihat pada diagram 1 berikut ini.



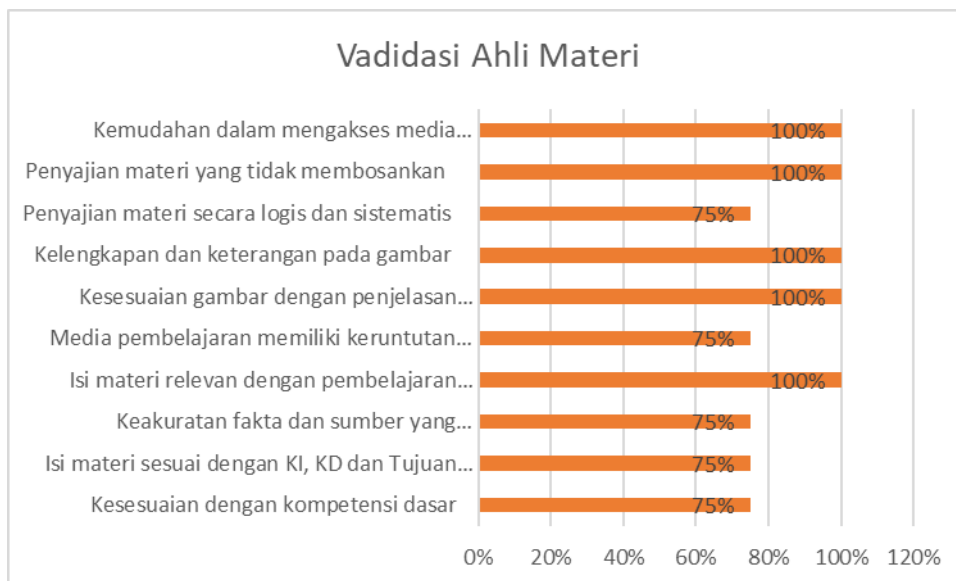


Diagram 1 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Dari diagram 1 diatas hasil perhitungan validasi materi sebelum dan sesudah dilakukan revisi terhadap media pembelajaran berbasis *animated video* menggunakan *adobe flash CS3*. Analisis dan penilaian yang diberikan oleh validator materi mendapatkan hasil skor 35 dengan persentase 87,5%, dari hasil tersebut disimpulkan bahwa materi layak dan sangat valid untuk diterapkan pada objek penelitian. Penilaian sebelum dan sesudah revisi terhadap materi tematik pada media pembelajaran berbasis *animated video* menggunakan *adobe flash CS3* masih memiliki kelemahan 12,5% dikarenakan penulisan dan teknik pengutipan kurang baik.

#### b. Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media mengenai media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan oleh Ari Dwi Haryono, M.Pd pada hari Senin tanggal 10 Agustus 2020. Validasi media ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk media pembelajaran berbasis *animated video* menggunakan *adobe flash CS3* ini dengan materi yang tersajikan di dalamnya. Terdapat 3 (empat) aspek penilaian yang terdiri dari 15 item penilaian. Dari hasil validasi media diperoleh data kualitatif berupa saran dan komentar sebagai berikut:

- 1) Revisi KI KD menggunakan versi kurikulum terbaru khusus pandemi.
- 2) Menambah game menyusun huruf menjadi sebuah kata.
- 3) Teks petunjuk pembuatan kreasi kartu kata di ganti video tutorial pembuatan kartu kata.

Hasil data penilaian angket media oleh validator media dapat dilihat pada diagram 2 berikut ini.

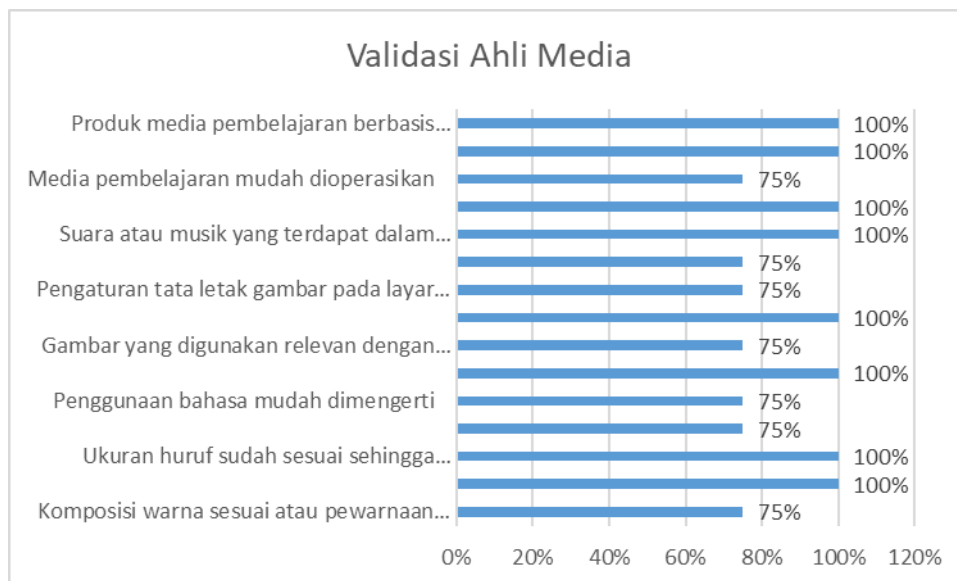


Diagram 2 Hasil Validasi oleh Ahli media.

Dari diagram 2 diatas hasil perhitungan validasi media sebelum dan sesudah dilakukan revisi terhadap media pembelajaran berbasis *animated video* menggunakan *adobe flash CS3*. Analisis dan penilaian yang diberikan oleh validator media mendapatkan hasil skor 53 dengan persentase 88,3%, dari hasil tersebut disimpulkan bahwa mater layak dan sangat valid untuk diterapkan pada objek penelitian. Penilaian sebelum dan sesudah revisi terhadap media pada pembelajaran berbasis *animated video* menggunakan *adobe flash CS3* masih memiliki kelemahan 11,7% dikarenakan masih perlu penambahan game dalam media.

### Penyajian Data Hasil Uji Coba Media

Pada proses uji coba kelompok kecil peneliti mengambil sampel sebanyak 10 Peserta didik dari kelas 1. Pemilihan peserta didik yang digunakan dalam uji coba ini dipilih secara acak. Uji coba ini dilakukan pada hari Kamis 4 Agustus 2020 di kelas 1 SDN Gerbo I. Data hasil uji coba diperoleh dari hasil pengisian angket penilaian produk yang diberikan oleh peneliti. Dari hasil uji coba media pada siswa kelas 1 SDN Gerbo I, diperoleh data kualitatif berupa komentar dan saran dari peserta didik sebagai berikut:

- Mempermudah kita dalam belajar dengan media pembelajaran berbasis *animated video* menggunakan *adobe flash CS3* ini.
- Memudahkan dalam memilih menu yang akan dipelajari.
- Memudahkan siswa untuk belajar dan tampilan menarik.
- Bahasa dan gambar mudah untuk dipahami.
- Sebaiknya ditambahkan game dalam media pembelajaran.

Data hasil uji coba media dapat dilihat pada diagram 3 berikut ini.

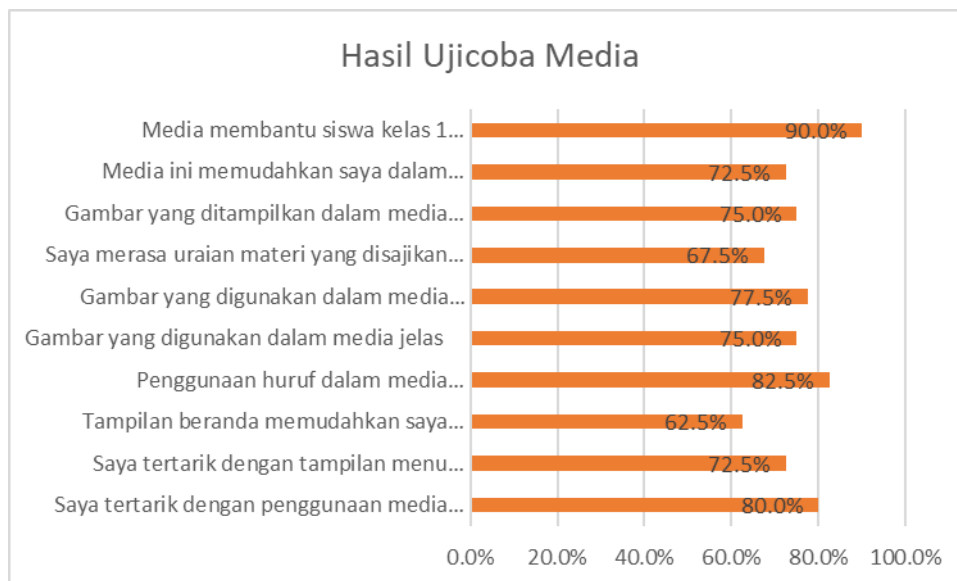


Diagram 3 Hasil Uji Coba Media

Dari diagram 3 diatas hasil uji coba media sebelum dan sesudah dilakukan revisi terhadap media pembelajaran berbasis *animmated video* menggunakan *adobe flash CS3*. Uji coba media mendapatkan hasil skor 302 dengan persentase 75,5%, dari hasil tersebut disimpulkan bahwa media layak dan efektif untuk diterapkan pada objek penelitian. Penilaian sebelum dan sesudah revisi terhadap media pembelajaran berbasis *animmated video* menggunakan *adobe flash CS3* masih memiliki kelemahan 24,5% dikarenakan masih perlu penambahan game dalam media pembelajaran.

### Pembahasan

Pada penelitian ini proses pengembangan media pembelajaran berbasis *animated video* menggunakan *adobe flash CS3* melewati beberapa tahap mulai dari validasi materi pada media pembelajaran oleh Ibu Beti Istanti Swandayani, M.Pd, validasi media pembelajaran oleh Bapak Ari Dwi Hariyono, M.Pd kemudian dilakukan uji coba media pembelajaran kepada peserta didik kelas 1 di SDN Gerbo I.

Hasil yang didapat dari ketiga proses pengembangan media pembelajaran berbasis *animated video* menggunakan *adobe flash CS3* yang telah dilakukan peneliti yaitu validasi materi dan validasi media termasuk dalam kategori “sangat valid”, hal ini menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis *animated video* menggunakan *adobe flash CS3* yang di kembangkan oleh peneliti sudah layak untuk digunakan. Sedangkan untuk hasil uji coba media pada peserta didik kelas 1 SDN Gerbo I termasuk dalam kategori “efektif” hal ini menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis *animated video* menggunakan *adobe flash CS3* efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud disini adalah pembelajaran tematik yang mengintegrasikan beberapa muatan pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian (Soenaryo et al., 2016), (Triaji, C. L., Yayuk, E., & Fithriyanasari, 2019), (Yayuk, 2016) bahwa untuk membelajarkan anak sekolah dasar akan efektif jika dibelajarkan dengan jaringan tematik serta didukung oleh media yang sesuai dengan perkembangan dan karakteristik siswa.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian (Yayuk, E., 2017) bahwa keuntungan penggunaan media berbasis multimedia sangat efektif dalam membantu

siswa memahami materi serta memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis ICT. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yuliawati, 2017) dimana penelitiannya memiliki tujuan: (1) Pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3 professional* dalam pembelajaran IPA berbasis integrasi di SD / MI kelas 5, dan (2) Mengenal media kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3 professional* berbasis sains Integrasi pembelajaran IPA di SD / MI kelas 5 sebagai media pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Desain penelitian ini mengacu pada pengembangan ADDIE model yang meliputi 5 tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar penilaian ahli materi dan media ahli. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Berhasil dikembangkan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3 professional* dalam pembelajaran integrasi sains berbasis islam di SD / MI kelas 5 menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi, (2) Berdasarkan penilaian ahli materi Sangat Baik (VG) dengan skor rata-rata 65 dan berdasarkan penilaian ahli media Baik (G) dengan skor 55 maka media pembelajaran *adobe flash cs3 professional* dalam pembelajaran IPA berbasis integrasi ilmu islam di SD / MI kelas 5 sesuai untuk media pembelajaran.

Pada penelitian ini proses pengembangan media pembelajaran berbasis *animated video* menggunakan *adobe flash CS3* melewati beberapa tahap salah satunya dilakukan uji coba media pembelajaran kepada peserta didik kelas 1 di SDN Gerbo I untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Setelah dilakukannya uji coba media pembelajaran oleh peneliti kepada peserta didik kelas 1 SDN Gerbo I didapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori “Layak” atau efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Unaisah, 2018). Hasil penelitian ini menunjukkan 1. Pada materi prinsip desain telah dikembangkan media berbasis Adobe Flash materi Prinsip Desain di SMK negeri 1 Saptosari meliputi a. tahap define analisis kurikulum, materi dan perumusan tujuan, karakteristik siswa, b. Tahap Design. Menentukan media yang cocok dengan materi dan karakter siswa, penyajian bentuk yang sesuai seperti pembuatan storyboard, merancang materi dan penyusunan prototype, c. Tahap Pengembangan, dalam tahap ini diperoleh hasil validasi ahli materi dan ahli media yang menyatakan sangat layak.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang telah dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini valid dan efektif untuk digunakan. Produk media pembelajaran berbasis *animated video* menggunakan *adobe flash CS3* yang berisi tentang pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia, PKn dan Seni Budaya. Muatan yang digunakan tersebut merujuk pada Kompetensi Dasar 3.1 dan 4.1 untuk Bahasa Indonesia, 3.3 dan 4.3 untuk PKn serta 3.4 dan 4.4 untuk Seni Budaya. Hasil validasi ahli materi diperoleh presentase 87,5% dengan kategori layak dan sangat valid, kemudian hasil validasi ahli media diperoleh presentase 88,3 dengan kategori layak dan sangat valid, serta produk dilakukan uji coba pemakaian kepada siswa memperoleh presentase 75,5% dengan kategori layak.

Melalui pengembangan media ini, siswa semakin tertarik dan termotivasi untuk belajar. Perubahan ini sangat terlihat sangat signifikan. Pada mulanya, siswa belajar kurang memanfaatkan media, tetapi sekarang dengan hadirnya media ini siswa menjadi semangat. Hal ini diperkuat dari studi pendahuluan yaitu dengan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 1 SDN Gerbo I bahwa di sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum 2013. Kendala yang sering terjadi dilapang yaitu respon siswa pada guru dalam pembelajaran sangat lemah, siswa kesulitan untuk konsentrasi dalam pembelajaran dikarenakan tidak adanya media pembelajaran lain selain buku, namun tidak ada paksaan dari guru untuk mencapai target pembelajaran.

## REFERENSI

- Ariesto HS. (2003). *Integrasi Flash dengan ASP, PT Elexmedia Komputindo*.
- Damayanti, P., & Ulfa, M, S. (2017). Pengembangan Media Adobe Flash CS3 Pada Konsep Bunyi dengan Mengaplikasikan Model Instructional Games, KEGURU. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 28–42.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*.
- Hartono, D. S., & Rudjiono, D. (2015). *Media pembelajaran berbasis multimedia mata pelajaran bahasa inggris “theme i have a pet” untuk kelas 4 SDN Randugunting*.
- Hermono, F., & Hakim, F. N. (2012). *Perancangan media pembelajaran berbasis multimedia (studi kasus mata pelajaran IPA bahasan gerak benda kelas 3 SDN Dempelrejo)*. 42–49.
- Kuncahyono, Kumalayani, M. P. (2020). Implementasi Literasi Digital Guru SD Melalui Pendampingan Pembuatan Digital Material (Sway). *International Journal of Public Devotion*, 3(1), 21–30.
- Purwanti, B. (2005). *Pengembangan video pembelajaran matematika dengan model assure. Kebijakan dan pengembangan pendidikan, 3(peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafalkan rumus matematika)*. 42–47.
- Rahardja, U. (2016). *Media audio visual menggunakan videoscribe sebagai penyajian informasi pembelajaran pada kelas sistem operasi*. 126–138.
- Riyadi, W, I. R., Daryanto, J., & Mulyono, H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Bidang Studi Dan Kependidikan Di Program Studi PGSD FKIP UNS. Ikatan sarjana pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah, 3(Video pengembangan pada mata kuliah seni karawitan di program stud*. 71–78.
- Sari, L. K., & Sasongko, D. (2013). *Media pembelajaran interaktif bahasa inggris untuk siswa sekolah dasar kelas 1. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA, 2(Semua Materi Dari Guru Tidak Menggunakan Sarana Atau Media Pembelajaran Apapun)*.
- Soenaryo, S. F., Yayuk, E., & Ekowati, D. W. (2016). *THE IMPLEMENTATION OF SINAU WISATA BASED ON POTENTIAL LOCAL EXCELLENCE IN THEMATIC LEARNING AT THE ELEMENTARY SCHOOL MALANG*. [eprints.umm.ac.id](http://eprints.umm.ac.id). <https://eprints.umm.ac.id/42414/>



- Triaji, C. L., Yayuk, E., & Fithriyanasari, E. (2019). Contextual Teaching And Learning Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 134–140.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.
- Unaisah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Desain Di SMK Negeri 1 Saptosari*.
- Yayuk, E., & kuncahyono. (2017). Pengembangan Digibook Dalam Pembelajaran Tematik Tema Daerah Tempat Tinggalku Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Pendidikan Ibtidaiyah*, 1(2).
- Yayuk, Erna & Prastiyowati, S. (2019). Pendampingan Pembuatan Perangkat pembelajaran kurikulum 2013. *International Journal of Community Service Learning*, 3(222–232).
- Yayuk, E. (2013). *Pelaksanaan Pembelajaran Tematik dalam Kurikulum 2013*.
- Yayuk, E. (2016). Pemetaan Kompetensi Guru Bersertifikat Pendidik untuk Pemanfaatan Media TIK dalam Kegiatan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 4(02).
- Yuliawati, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs3 Professional Dalam Pembelajaran Ipa Berbasis Integrasi Islam-Sains Di Sd/Mi Kelas 5. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(3).