



## Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 309 Ujung Bassiang Menggunakan Aplikasi Adobe Flash

Supriadi

---

### **Correspondensi Author**

Teknik Informatika,  
Universitas Cokroaminoto  
Palopo, Indonesia  
Email:  
[supriadi73.uncp@gmail.com](mailto:supriadi73.uncp@gmail.com)

### **History Artikel**

**Received:** 30-08-2021;

**Reviewed:** 12-09-2021

**Revised:** 10-10-2021

**Accepted:** 14-10-2021

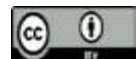
**Published:** 30-10-2021

### **Keywords :**

Media Pembelajaran;  
Interaktif;  
Hasil Belajar;  
Adobe Flash;

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Adobe Flash. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode R & D (Research & Development) dengan model pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Penelitian ini dilakukan di SDN 309 Ujung Bassiang di Desa Bassiang. Adapun Pengujian aplikasi yang dilakukan ada dua, yakni pengujian ahli untuk menguji kelayakan penggunaan aplikasi yang telah dibuat dan pengujian system untuk menguji fungsi- fungsi dalam aplikasi apakah berjalan dengan baik. Pengujian system yang dilakukan adalah menggunakan *Blackbox Testing*. Hasil penelitian yaitu berupa aplikasi media pembelajaran interaktif yang valid, efektif, dan praktis sebagai Media Pembelajaran interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ujung Bassiang.

**Abstract.** This study aims to create an interactive learning media application using Adobe Flash application. The research was conducted using the R & D (Research & Development) method with the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development model. This research was conducted at SDN 309 Ujung Bassiang in Bassiang Village. There are two application tests carried out, namely expert testing to test the feasibility of using the applications that have been made and system testers to test whether the functions in the application are running well. System testing is done using *Blackbox Testing*. The results of the study are in the form of valid, effective, and practical interactive learning media applications as interactive learning media to improve student learning outcomes for class V SDN Ujung Bassiang



## Pendahuluan

Seiring dengan Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dari zaman dulu sampai pada tahun 2021 ini telah mengubah cara pandang dan bertindak masyarakat dalam menghabiskan waktu untuk bekerja dan mengatasi segala permasalahannya. Bentuk perkembangan dan perubahan teknologi informasi pada dasarnya merubah aktifitas masyarakat dalam dunia nyata ke dalam aktifitas dunia maya.

Banyak bentuk perubahan terjadi dalam kehidupan masyarakat yang dibawa oleh perkembangan dan kemajuan. Tanpa terkecuali di dalam bidang pendidikan, dimana teknologi komputer sangat banyak dibutuhkan untuk mendukung berjalannya proses pendidikan. Menurut Tafanao, Talizaro (2018) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Menurut Darmawan dkk (2017:634), multimedia pembelajaran dapat di artikan sebagai aplikasi multimedia yang di gunakan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Multimedia terbagi atas 2 kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak di lengkapi dengan alat pengontrol yang dapat di operasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (beruntun), contohnya: Tv dan Film.

Menurut Dewi Tresnawati dkk (2016) Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, video, yang disampaikan melalui komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara intraktif.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan MDLC yang bersumber dari Luther (1994) dan sudah dimodifikasi oleh Sutopo. Metodologi pengembangan dan pembuatan media tersebut terdiri dari enam tahap, yaitu konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (assembly), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Ke enam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap- tahap tersebut dapat saling bertukar posisi (Dewi, dkk 2015). Meskipun begitu, tahap konsep memang harus menjadi hal yang pertama kali di kerjakan.

Hal ini agar tidak terjadi kesimpangsiuran dalam menginterpretasi hasil penelitian. Ruang lingkup penelitian

dimaksudkan sebagai penegasan mengenai batasan-batasan objek. Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu rancang bangun media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Adobe Flash* di SDN 309 Ujung Bassiang. Pada penelitian ini di gunakan tiga metode pengumpulan data yang di jadikan sebagai acuan dalam merancang dan membangun media pembelajaran tentang yang akan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* yakni dengan metode wawancara serta, studi pustaka dan pengamatan langsung. Pada penelitian ini di gunakan tiga metode pengumpulan data yang di jadikan sebagai acuan dalam merancang dan membangun media pembelajaran tentang yang akan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* yakni metode wawancara serta, studi pustaka dan pengamatan langsung

## Hasil Dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

Berikut ini merupakan hasil dari perancangan media pembelajaran coreldraw x7 berbasis macromedia flash 8 di kelas 3 SMAN 3 palopo. Kemudian aplikasi ini dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Adapun hasil dari penelitian adalah sebagai berikut:

#### 1. Interface Media Pembelajaran

Hasil pengembangan media pembelajaran ini di lakukan secara bertahap. Tahap pertama dalam kegiatan pengembangan media ini adalah di lakukan dengan melakukan observasi di sekolah, fungsinya untuk mengetahui gambaran

tentang media pembelajaran yang di gunakan di sekolah SDN 309 Ujung Bassiang serta dengan melakukan wawancara pada salah satu guru.

#### 2. Tampilan Awal dan Menu Utama

Ketika pengguna membuka aplikasi maka yang akan muncul adalah loading atau intro sebelum aplikasi masuk pada menu home. Sedangkan Tampilan menu utama adalah tampilan setelah intro ketika kita telah menjalankan aplikasi. Pada tampilan menu utama terdapat beberapa pilihan menu pembelajaran yang telah tersedia dan dapat dijalankan seperti gambar berikut:



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif

#### 3. Tampilan Menu Materi

Didalam tampilan menu materi terdapat 4 tombol materi yang berisi materi sesuai tombol yang akan di buka seperti gambar berikut:

- Tampilan Isi Materi Pada Tombol Penyesuaian Hidup Dan Lingkungannya Pada tampilan materi ini membahas mengenai tentang penyesuaian hidup.
- Tampilan Isi Materi Pada Tombol Tumbuhan Hijau. Pada tampilan materi ini membahas tentang penyesuaian hidup dan lingkungannya untuk dijelaskan

kepada siswa.

- Tampilan Isi Materi Pada Tombol Pernapasan Manusia. Pada tampilan materi ini membahas mengenai tentang alat pernapasan pada manusia untuk dijelaskan kepada siswa.
- Tampilan Isi Materi Pada Tombol Hubungan Alat Pencernaan Dengan Makanan Dan Kesehatan. Pada tampilan ini membahas mengenai tentang hubungan alat pencernaan dengan makanan dan kesehatan untuk di jelaskan kepada siswa.



Gambar 2 Tampilan Materi Media Pembelajaran Interaktif

Hasil Rancangan Media Pembelajaran (*Interface*) Hasil pengembangan media pembelajaran ini dilakukan secara bertahap. Tahap pertama dalam kegiatan pengembangan media ini adalah dilakukan dengan melakukan observasi di sekolah, fungsinya untuk mengetahui gambaran tentang media pembelajaran yang digunakan

## B. Pembahasan

Aplikasi media pembelajaran interaktif adalah aplikasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar tentang mata pelajaran. Media pembelajaran ini memiliki tujuan untuk menarik minat belajar siswa agar lebih dapat memahami materi serta kuis yang akan diberikan kepada siswa. Dari tujuan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran ini memiliki manfaat menambah ilmu pengetahuan tentang materi yang disajikan, dan memberikan kesan tersendiri dalam proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.

Produksi multimedia adalah tahap dimana semua objek multimedia dibuat. Pada tahap ini semua objek atau elemen multimedia diproduksi atau dibuat dan digabungkan sebagai satu kesatuan. Dalam pembuatan aplikasi penulis menggunakan *software* utama seperti *Adobe Flash CS6* dan beberapa *software* pendukung lainnya seperti *Corel Draw X7* digunakan untuk membuat objek gambar pada multimedia pembelajaran.

Penyusunan materi pada aplikasi ini dilakukan bertujuan untuk menyiapkan rancangan materi yang digunakan atau dimasukkan dalam aplikasi media pembelajaran interaktif. Penyusunan materi dilakukan dengan cara menyusaiakan dengan materi pembelajaran yang ada pada sekolah dan tingkatan kelas.

Pembuatan objek pada aplikasi ini dirancang dan dibuat secara manual dengan bantuan aplikasi *CorelDraw X7* yang digunakan untuk membuat dan mengolah

di sekolah SDN 309 Ujung Bassiang serta dengan melakukan wawancara pada salah satu guru.

Dalam penelitian ini membahas mengenai Aplikasi Media Pembelajaran interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas V sdn 309 Ujung Bassianga menggunakan Aplikasi *Adobe Flash*.

suatu gambar dalam bentuk grafik. Adapun langkah pertama yang harus dilakukan penulis sebelum membuat gambar yaitu dengan cara mengumpulkan bahan materi materi pembelajaran yang terkait dengan aplikasi yang akan dibuat. Kemudian setelah mengumpulkan materi, maka langkah selanjutnya yaitu dibuat kedalam suatu halaman *CorelDraw X7* dengan membentuk suatu objek yang sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran yang dibuat, didalam aplikasi ini semua akan diolah dengan memperhatikan tata letak atau penempatan antara tombol-tombol, judul materi, gambar logo, dan *background* secara teratur.

Suara merupakan suatu elemen pada multimedia. Pada pembuatan aplikasi ini dilengkapi dengan suara sebagai narator. Pembuatan suara digunakan untuk mengisi suara pada aplikasi serta memberikan sebuah petunjuk penjelasan pada gambar. Perekaman suara pada aplikasi media pembelajaran ini direkam dengan menggunakan perekam suara kemudian di edit kedalam *Adobe Flash CS6*.

*Adobe Flash CS6* berfungsi sebagai perangkat lunak pengembangan utama yang mengintegrasikan elemen-elemen yang telah dibuat atau disiapkan dari berbagai perangkat lunak lain. *Adobe Flash CS6* sebagai perangkat lunak pemograman dengan sentuhan grafis yang dapat mengimpor dan mengontrol banyak format sekaligus.

Tahap selanjutnya setelah elemen aplikasi tersedia adalah tahap menggabungkan semua elemen yang telah dibuat berupa gambar, teks, dan suara. Pada

aplikasi media pembelajaran huruf dan angka ini memiliki beberapa tombol utama yang dihubungkan menggunakan *script* yang bertujuan untuk menampilkan suatu materi pembelajaran.

Sebelum masuk ke tahap pembuatan *main project* dalam *flash*, atur terlebih dahulu *frame rate* tampilan menjadi 30 dan tampilan dimensi multimedia interaktif dengan panjang 1056 px dengan lebar 592 px. Dalam proses pembuatan gambar dari berbagai objek berdasarkan suatu materi, dilakukan secara bertahap dengan memanfaatkan *tools* yang ada pada *Adobe Flash CS6*, mulai dari membuat background, tombol, dan objek lainnya hingga menjadi tampilan yang menarik dan interaktif.

Tombol dan animasi *flash* dibuat dengan mengimportnya ke *Adobe Flash CS6* melalui perintah *import to library*. Selanjutnya, gambar dari *library* ditarik kedalam *stage* atau area kerja, lalu klik kanan mouse pada gambar dan pilih perintah *Convert to Symbol – Movie Clip*, sehingga gambar berubah menjadi *symbol movie clip*. Kemudian *movie clip* tersebut diberikan efek *motion tween*, *masking* dan *action script* agar tampilan menjadi lebih menarik dan interaktif.

Proses input *action script*, berikut adalah proses terakhir untuk membuat media pembelajaran ini setelah semua gambar *background*, tombol, animasi, dan teks sudah terpasang dengan rapi sedangkan beberapa item diberikan *action script*, antara lain dengan *frame* dan tombol agar aplikasi bisa dijalankan. Berikut *action script* yang digunakan:

1. *Action Script Stop*: *Action Script* ini adalah yang paling penting dan sering digunakan. *Action Script* ini hampir ada di setiap *frame* dan *scene* tanpa *action script* ini media pembelajaran akan berjalan terus menerus, fungsi dari *listing stop* ini adalah untuk berhenti menuju *frame* atau *scene* berikutnya tanpa perintah dari tombol atau *script* pendukung lainnya.

2. *Action Script Full Screen fscommand* ("fullscreen","true") *Action Script* ini adalah yang sering digunakan. *Action Script* ini hampir ada di setiap *frame* dan *scene* tanpa *action script* ini media pembelajaran, tidak dapat menampilkan media pembelajaran *full screen*.

3. *Action Script*: Perpindahan *Scene* 1 ke *scene* berikutnya on (press) {gotoAndStop ("Menu Utama",1);} *Action Script* ini adalah untuk menjalankan perintah perpindahan dari *scene* 1 ke *scene* berikutnya yang ingin dituju. Dimana ("Menu Utama" merupakan nama dari *scene* yang akan dituju dan 1 adalah bagian *frame* dari *scene* yang akan dituju.

4. *Action Script* Perpindahan *Frame* 1 ke selanjutnya on (press) {(2);} *Action Script* ini adalah untuk menjalankan perintah dari *scene* 2 ke *scene* berikutnya yang ingin dituju.

5. *Action Script* Keluar on (release) {fscommand ("quit",true)} *Script* tersebut adalah perintah keluar dari aplikasi ketika *user* telah selesai menggunakan aplikasi.

Setelah pembuatan aplikasi media pembelajaran selesai, maka selanjutnya dilakukan pengujian oleh 2 validator yaitu validator media untuk menilai kelayakan aplikasi yang dibuat dan validator materi untuk menilai kelayakan materi yang dimasukkan kedalam aplikasi yang dibuat. Setelah melakukan pengujian dan aplikasi dinyatakan layak, maka selanjutnya peneliti melakukan penelitian di SDN 309 Ujung Bassiang dengan memperlihatkan aplikasi yang telah dibuat kepada guru. Data hasil dari penelitian akan ditampilkan dibawah pada bagian lampiran skripsi. Hasil akhir dari produk aplikasi media pembelajaran ini adalah menghasilkan aplikasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 309 Ujung Bassiang di respon positif oleh guru selaku wali kelas dan sekaligus guru mata pelajaran

## Simpulan

Berdasarkan perancangan dan pembuatan system yang di buat penulis maka "Rancang bangun media pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 309 Ujung Bassiang Menggunakan Aplikasi Adobe Flash" dapat di simpulkan bahwa Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi

media pembelajaran interaktif, Pembuatan aplikasi ini menggunakan Adobe Flash . Dalam penggunaannya aplikasi media pembelajaran interaktif ini di gunakan oleh guru dengan metode menjelaskan dan memperlihatkan langsung kepada siswa agar lebih efektif dan muda dimengerti oleh siswa.

## Daftar Rujukan

1. Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadi, D., & Alinawati, M. (2017). *Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan Keterampilan Menulis English Simple Sentences pada Mata Kuliah Basic Writing di STKIP Garut*. *Pedagogia*, 15(1): 630644. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v15i1.6576>.
2. Herianto, H., Prasetyo, Z. K., & Rosana, D. (2017). *Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar The Development*. *Pend. Ilmu Pengetahuan Alam – S1*, 6(6), 326-333.
3. Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018) Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama* 14..
4. Lailiya, R. I. (2015) "Pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash CS6 pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 Taman." *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* (3)1
5. Meylinda, F., (2016) "Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Dengan Program Adobe Flash Untuk Siswa Kelas V SD." *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* (2)3, 256-264.
6. Mustagbal, M. S., Firdaus, R. F., Rahmadi, H., & Syukur. (2016). *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)*, *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1(3).
7. Prasetyo, (2016) Giri, and Lantip Diat Prasojo. "Pengembangan adobe flash pada pembelajaran tematik-integratif berbasis scientific approach subtema indahna peninggalan sejarah.Yogyakarta. 54-66.
8. Rosa, & Shalahuddin (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*.Informatika. Bandung.
9. Suyanto, W. K. (2015). *Aplikasi Tuntunan Gerakan Sholat Berbasis Multimedia Sebagai Pembelajaran Anak SD*. .FIK Universitas Muslim Indonesia.Makassar.
- 10.Tafonao, T. (2018) "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* (2)2, 103-114.
- 11.Tresnawati, D., Eri S., and Yudistira A. (2016) Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia." *Jurnal Algoritma* (13)1, 99-105.