

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE  
FLASH PROFESSIONAL CS6 PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV  
SEKOLAH DASAR NEGERI 61 SUNGAI RAYA**

**Aang Ramadan<sup>1</sup>, Hery Kresnadi<sup>2</sup>, Siti Halidjah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Tanjungpura  
[aangramadhan10@gmail.com](mailto:aangramadhan10@gmail.com)

**Abstract:** This research aims to produce products in the form of validated Adobe Flash Professional CS6-based interactive learning media. The research method used is research and development (R&D) by adapting the "ADDIE" design development model. The development procedure of this research is analysis, design, and development. The types of data used in this research are qualitative data and quantitative data. The data collection techniques in this study were observation, interviews, and questionnaires. The research instruments chosen by the researcher in this study consisted of observations, interviews, and questionnaires. Data analysis techniques in this study were carried out using qualitative data analysis techniques and quantitative data. The results showed that the development process of this research was analysis, design, and development. With the level of feasibility of interactive learning media developed very well in terms of design and material with an average value of (3.52), (3.61), and (3.63). Thus the interactive learning media products developed are very feasible to use in learning.

**Keywords:** *interactive media, adobe flash, developmet*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash Professional CS6 yang tervalidasi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan desain "ADDIE". Prosedur pengembangan penelitian ini adalah analisis, desain, dan pengembangan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen penelitian yang dipilih peneliti dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, dan kuesioner. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan penelitian ini adalah analisis, desain, dan pengembangan. Dengan tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat baik ditinjau dari aspek desain dan materi dengan nilai rata-rata (3,52), (3,61), dan (3,63). Dengan demikian produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci :** Media Interaktif, Adobe Flash, Pengembangan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat pada era revolusi industri saat ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap sendi-sendi kehidupan masyarakat. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat sangat dirasakan sekali oleh masyarakat di negara-negara maju dan negara-negara berkembang. Pemerintah dan masyarakat memberikan perhatian yang begitu besar terhadap perkembangan teknologi, karena mereka pun secara umum telah menyadari betapa besar manfaat yang dapat dirasakan demi menopang kehidupan mereka. Beberapa bentuk hasil dari kemajuan teknologi dan informasi yang telah banyak digunakan oleh masyarakat saat ini adalah produk berupa peralatan hardware dan software yang telah memberikan pengaruh besar pada sektor pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan pendidikan khususnya untuk menunjang kegiatan belajar dan mengajar telah banyak dilakukan di lembaga pendidikan dari tingkat taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Karena media pendidikan merupakan kebutuhan mendesak lebih-lebih dimasa yang akan datang.

Seiring dengan meningkatnya tantangan dan hambatan yang dihadapi oleh guru dalam kegiatan belajar dan mengajar, salah satunya adalah tingkat kemampuan pemahaman siswa yang bervariasi, seorang guru atau pendidik dituntut untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Seorang guru diharapkan dapat menggunakan berbagai media pendukung demi tercapainya target dan tujuan pembelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan guru menjadi lebih proaktif dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kondusif, aktif dan menyenangkan yang pada akhirnya dapat memfasilitasi siswa untuk mengakses dan memperoleh keterampilan, ilmu pengetahuan dan teknologi dari sumber belajar dan mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Guru sebagai salah satu pihak yang berperan penting dalam mencerdaskan para penerus bangsa pun sekarang banyak yang melakukan pembelajaran lewat media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Saputri, Rukayah, dan Indriayu (2018) pernah mengutip bahwa multimedia interaktif

merupakan salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dan memiliki peran yang penting dalam menyampaikan pembelajaran. Dengan banyak terciptanya produk teknologi informasi dan komunikasi yang berupa aplikasi offline dan online dan kemudahan-kemudahan untuk mengakses dan mempelajari secara mandiri melalui video-video tutorial dari channel youtube, guru dapat memanfaatkannya untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan. Arsyad (2013), berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan (didesain dan dikembangkan), digunakan, dikelola, dan dan dievaluasi untuk kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran (h.8).

Disisi lain Munadi (2013) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran juga digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan atau menyalurkan proses dari sumber secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (h.8). Dengan demikian, media pembelajaran

juga bisa menjadi salah satu penentu utama tercapainya tujuan belajar, khususnya pada pembelajaran tematik di sekolah dasar pada kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 pada dasarnya lebih menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar, yang akan menjadi pondasi bagi tingkat berikutnya, sehingga pendidikan di sekolah dasar memiliki peran untuk mempersiapkan generasi baru yang memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif. Selain itu agar peserta didik mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara, dan dalam peradaban dunia serta membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik sebagai langkah awal untuk menghasilkan lulusan bermutu guna menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas pula.

Dalam pelaksanaannya kurikulum 2013, kegiatan pembelajaran di sekolah dasar dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Seperti yang kemukakan oleh Rusman (2015) bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan (h.139). Dengan

pembelajaran tematik yang lebih menarik dan menyenangkan maka peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran serta memiliki kemampuan untuk menghubungkan pengetahuan satu dengan pengetahuan lain bahkan dengan pengalamannya sendiri karena peserta didik aktif dalam pembelajaran serta dapat memahami konsep terhadap materi pelajaran yang lebih mendalam. Dengan pembelajaran tematik di sekolah dasar, maka hal ini sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik yang dengan demikian pembelajaran harus sebanyak mungkin melibatkan peserta didik, agar nantinya peserta didik mampu bereksplorasi untuk membentuk potensinya sendiri. Selain itu, guru juga kreatif berperan dalam menentukan kesuksesan peserta didik agar dapat aktif mengikuti pembelajaran serta dapat menanamkan konsep agar mudah dipahami peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN 61 Sungai Raya didapatkan informasi bahwa pembelajaran yang dilaksanakan hanya menggunakan bahan ajar berupa buku guru dan buku siswa yang diberikan oleh pemerintah, dan jarang disajikan dengan dukungan media teknologi informasi dan komunikasi khususnya

media interaktif dimana materi yang ada didalam buku tersebut terkadang kurang begitu lengkap. Media yang dapat menunjang proses pembelajaran juga jarang diterapkan oleh guru khususnya media pembelajaran yang berbasis komputer. Wawancara juga dilakukan kepada 3 orang peserta didik. Secara garis besar peserta didik mengatakan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru hanya menjelaskan materi yang ada di buku siswa. Padahal peserta didik cenderung lebih senang jika guru menampilkan suatu media interaktif yang berbasis komputer dan ditampilkan menggunakan infokus.

Melalui media yang bersifat interaktif diharapkan dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan cara berinteraksi melalui media Adobe Flash Professional CS6 sehingga mereka bisa mendapatkan informasi-informasi penting terkait dengan materi pembelajaran tanpa menghilangkan peran guru sebagai fasilitator karena pembelajaran harus bersifat student centered. Selain itu media interaktif juga dapat dilengkapi dengan soal-soal yang dapat dikerjakan peserta didik setelah mempelajari materi untuk menguji tingkat

pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Bentuk keterlibatan siswa dalam belajar dapat dilakukan dengan arahan oleh guru ketika mengoperasikan media interaktif. Media juga dapat digunakan kapan saja dan tidak terpaku hanya selama kegiatan pembelajaran di sekolah saja. Dengan demikian, pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik

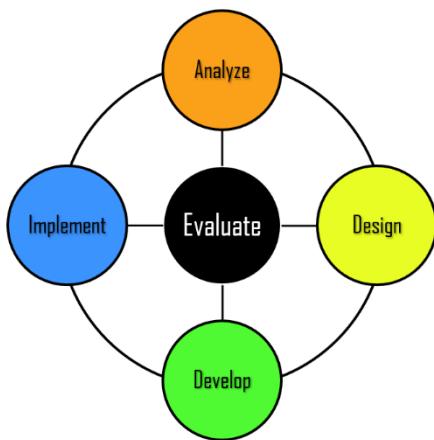
## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan research and development (R & D) digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk dapat menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis adobe flash professional CS6. Menurut Sugiyono (2015) menyatakan bahwa, “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut” (h. 297). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk tertentu, baik produk baru maupun produk yang sudah ada sebelumnya. Produk yang dikembangkan tidak hanya dalam bentuk perangkat keras (hardware), namun juga perangkat lunak (software).

Model penelitian pengembangan ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, karena penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis Adobeflash Professional CS6.

Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa, “research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut” (h. 407). Selain itu menurut pendapat dikemukakan oleh Richey & Klein (2007) menyatakan bahwa, “the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basic for the creation of instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development” (h. 1)

Robert Maribe Branch (2012) menggambarkan tahapan desain pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut.



**Gambar 1.** Contoh tahapan desain pengembangan ADDIE

Untuk dapat memahami langkah tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### **Analyze (analisis)**

Tahap pertama yaitu analisis yang terdiri dari dua tahap, analisis masalah dan analisis kebutuhan. Kegiatan pertama, peneliti mulai menganalisis masalah yang telah ditemukan dalam kelas pada saat melakukan observasi dan wawancara sebelumnya. Kegiatan kedua, dari masalah tersebut peneliti mulai mencari solusi dan menganalisis kebutuhan dalam rangka memecahkan masalah dengan menghasilkan produk media pembelajaran, untuk pengembangan media pembelajaran tersebut maka dilakukan analisis kebutuhan yang meliputi identifikasi dan kajian terhadap tujuan pembelajaran umum dengan mencermati Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan digunakan dalam media pembelajaran, dilanjutkan

mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **Design (desain)**

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam media pembelajaran seperti penyusunan kerangka media pembelajaran. Peneliti juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan materi dalam media pembelajaran baik dibuku-buku maupun di internet.

#### **Development (pengembangan)**

Tahap ketiga yaitu pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan rancangan yang sudah dilakukan sebelumnya. Setelah itu, media pembelajaran tersebut akan divalidasi oleh validator. Pada proses validasi, validator menggunakan instrumen yang sudah disusun. Validasi dilakukan untuk menilai validitas isi dan konstruk. Validator

diminta memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan butir aspek kelayakan serta memberikan saran dan komentar berkaitan dengan isi yang ada di media pembelajaran yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran tersebut. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya media pembelajaran dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan analisis data terhadap hasil penilaian yang didapatkan dari validator. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan nilai kevalidan media pembelajaran. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa, “teknik analisis data merupakan cara untuk menganalisis data penelitian” (h. 333). Teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan, sehingga mendapatkan hasil yang diharapkan. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

## Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh oleh hasil wawancara, observasi dan hasil validasi media. Kemudian

penulis menyimpulkan data agar dapat mengetahui media yang akan dikembangkan. Media harus melalui tahapan penilaian validasi produk. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain. Hasil validasi produk berupa komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli sehingga kedepannya dapat memperbaiki kualitas dan mengetahui kelayakan media.

## Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi desain produk yang dinilai oleh para validator. Data instrumen validasi yang dianalisis sebagai dasar dari hasil penilaian kuesioner diubah menjadi data interval. Langkahnya yaitu dapat dilakukan dengan mencari rata-rata yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma x}{N}$$

### Keterangan :

- $\bar{X}$  = Rata – rata (*mean*)  
 $\Sigma x$  = Jumlah skor  
 $N$  = Jumlah subjek

Skala penilaian pada penelitian ini menggunakan skala *rating scale* 1-4 dimana (4) Sangat baik (3) Baik (2) Kurang baik (1) Sangat tidak baik. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa skala *rating scale* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang

atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (h.141). Tabel klasifikasi hasil penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Klasifikasi Hasil Penilaian

Interval Skor	Kategori
$3,51 \geq X \leq 4,00$	4
$2,51 \geq X \leq 3,50$	3
$1,51 \geq X \leq 2,50$	2
$1,00 \leq X \leq 1,50$	1

Interval skor juga dapat menunjukkan valid/tidaknya suatu instrumen. Kategorisasi hasil skor validasi instrumen oleh ahli/validator yang dituangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Kategorisasi Data Kuantitatif Ke Kualitatif

Interval Skor	Kategori	Keterangan
$3,51 \geq X \leq 4,00$	Sangat baik	Keseluruhan instrumen sudah layak digunakan
$2,51 \geq X \leq 3,50$	Baik	Keseluruhan instrumen sudah layak digunakan namun perlu perbaikan
$1,51 \geq X \leq 2,50$	Kurang baik	Keseluruhan instrumen kurang layak digunakan
$1,00 \leq X \leq 1,50$	Sangat tidak baik	Keseluruhan instrumen tidak layak digunakan

Instrumen dikatakan valid jika memperoleh rata-rata skor lebih besar dari 2,50. Nilai terdapat rentang skor 3 (kategori baik) yang berarti keseluruhan instrumen sudah layak digunakan namun

perlu perbaikan. Sebaliknya, apabila rata-rata skor yang diperoleh lebih kecil dari 2,50 maka instrumen tersebut dapat dikatakan tidak valid.

## HASIL

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kualifikasi layak digunakan setelah melalui tahap validasi oleh ahli desain dan ahli materi. Hasil penelitian terhadap media pembelajaran interaktif juga menunjukkan hasil rata – rata dengan kriteria sangat baik.

### Hasil Validasi Ahli Desain

Dalam penelitian ini validator ahli desain berjumlah 1 orang yang memiliki kualifikasi pada bidang teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan. Dalam angket untuk ahli desain terdapat dua aspek penilaian meliputi kualitas tampilan dan pemrograman. Aspek tersebut terdiri atas 17 indikator yang dinilai. Berdasarkan data tersebut diketahui skor tertinggi adalah 4 sedangkan skor terendah adalah 1. Perhitungan lebih rinci dapat dilihat pada bagian analisis data validasi ahli desain.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli desain

No.	Indikator Penilaian	Nilai	Keterangan
1.	Kemenarikan tampilan media	4	Sangat Baik
2.	Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi	3	Baik
3.	Ketepatan pemilihan <i>font</i> dan ukurannya	3	Baik
4.	Ketepatan warna teks	3	Baik
5.	Komposisi dan ukuran gambar	3	Baik
6.	Komposisi warna dalam media	4	Sangat Baik
7.	Kualitas tampilan media	4	Sangat Baik
8.	Keterbacaan tulisan dalam tampilan teks	4	Sangat Baik
9.	Kesesuaian animasi dengan materi	4	Sangat Baik
10.	Kemenarikan animasi	4	Sangat Baik
11.	Kesesuaian gambar dan materi	3	Baik
12.	Kemenarikan gambar	3	Baik
13.	Ketepatan pemilihan video dengan materi	3	Baik
14.	Kesesuaian dengan karakteristik pengguna	4	Sangat Baik
15.	Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri maupun	3	Baik

terbimbing)			
16.	Kemudahan dalam menggunakan media	4	Sangat Baik
17.	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	4	Sangat Baik
Jumlah			60
Rata – Rata		3,52	Valid

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli desain dan penilaian pada angket mengenai kelayakan desain media, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh hasil penilaian dari ahli desain dengan nilai rata – rata sebesar 3,52 yang berkriteria sangat baik dan dapat diketahui bahwa produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash professional CS6* layak untuk digunakan pada kelas IV Sekolah Dasar.

### Hasil Validasi Ahli Materi

Dalam penelitian ini validator ahli materi berjumlah 1 orang yang memiliki kualifikasi pada bidang pendidikan sekolah dasar. Terdapat 13 pernyataan dalam angket untuk ahli materi. Angket tersebut terdiri atas aspek tujuan dan isi pembelajaran, serta kualitas pembelajaran. Skor tertinggi dalam angket tersebut adalah 4, sedangkan skor terendah adalah 1. Perhitungan lebih rinci dapat dilihat

pada bagian analisis data validasi ahli materi.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Nilai	Keterangan
1.	Kesesuaian bahasa dengan EYD	4	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran pada subtema	4	Sangat Baik
3.	Kesesuaian materi dengan perkembangan peserta didik	4	Sangat Baik
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	4	Sangat Baik
5.	Menuntut aktivitas peserta didik	3	Baik
6.	Kesempatan untuk belajar secara mandiri	3	Baik
7.	Kesesuaian gambar dan <i>setting</i> tempat sesuai dengan konten pembelajaran	4	Sangat Baik
8.	Cakupan/keluaran materi	3	Baik
9.	Kejelasan materi	4	Sangat Baik
10.	Materi mudah dipahami	4	Sangat Baik
11.	Kemenarikkan penyajian materi	3	Baik
12.	Kesesuaian penyajian	3	Baik

contoh			
13.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	4	Sangat Baik
Jumlah			47
Rata – Rata		3,61	Valid

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi dan rata – rata nilai pada angket, diketahui bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh hasil penilaian dari ahli materi sebesar 3,61 dengan kriteria sangat baik. Ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif memperoleh penilaian yang layak dari validator ahli materi sehingga materi pada media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah layak untuk di uji cobakan pada kelas IV Sekolah Dasar.

#### Hasil Validasi Ahli Bahasa

Dalam penelitian ini validator ahli bahasa berjumlah 1 orang yang memiliki kualifikasi pada bidang pendidikan sekolah dasar. Terdapat 11 pernyataan dalam angket untuk ahli bahasa. Skor tertinggi dalam angket tersebut adalah 4, sedangkan skor terendah adalah 1. Perhitungan lebih rinci dapat dilihat pada bagian analisis data validasi ahli bahasa.

**Tabel 5.** Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator Penilaian	Nilai	Keterangan
1.	Ketepatan struktur kalimat	4	Sangat Baik
2.	Keefektifan Kalimat	4	Sangat Baik
3.	Kebakuan Istilah	3	Baik
4.	Pemahaman Terhadap Pesan dan Informasi	4	Sangat Baik
5.	Kemampuan Memotivasi Peserta Didik	4	Sangat Baik
6.	Kemampuan Mendorong Berpikir Kritis Peserta Didik	4	Sangat Baik
7.	Kesesuaian dan perkembangan intelek peserta didik	4	Sangat Baik
8.	Ketetapan Bahasa	4	Sangat Baik
9.	Ketepatan ejaan	3	Baik
10.	Konsistensi penggunaan istilah	3	Baik
11.	Konsistensi penggunaan ikon	3	Baik
Jumlah		40	
Rata – Rata		3,63	Valid

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli bahasa dan rata – rata nilai pada angket, diketahui bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh hasil penilaian dari ahli materi sebesar 3,63 dengan kriteria sangat baik. Ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif memperoleh penilaian yang layak dari validator ahli Bahasa sehingga bahasa pada media pembelajaran interaktif yang

dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan pada kelas IV Sekolah Dasar.

## PEMBAHASAN

Ada beberapa poin yang peneliti dapatkan dalam mengembangkan produk ini yaitu penelitian pengembangan ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan model atau pendekatan desain media pembelajaran ADDIE yang terdiri dari : *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang dimana penulis hanya menggunakan 3 langkah dari 5 langkah tersebut yang dimana peneliti melakukan wawancara dan observasi terhadap peserta didik dan guru kemudian memilih materi pembelajaran yang dilanjutkan dengan mendesain kerangka produk, kemudian melakukan tahap pengembangan dari kerangka produk dengan menambahkan materi yang telah dipilih kedalam produk dan dilakukan validasi oleh validator ahli yang akan menyatakan bahwa produk ini layak digunakan.

Media pembelajaran interaktif ini memberikan dampak yang positif untuk guru dan untuk peserta didik yang dimana akan membuat pembelajaran menjadi lebih semangat dan menyenangkan yang dapat dilakukan oleh guru dan peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash professional CS6* yang dilakukan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 61 Sungai Raya, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash professional CS6* ini dilakukan dengan menggunakan *software adobe flash*. Sebelum di *export* kedalam bentuk *file .exe*, desain *scene* dilakukan menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Adobe Flash Professional CS6*. *Scene* tersebut menampilkan tema 7, subtema 3, pembelajaran 1 sampai dengan 6, tujuan pembelajaran, materi yang dilengkapi dengan video pembelajaran, profil pengembang, evaluasi penilaian serta *games* yang akan digunakan oleh peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri dengan kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash professional CS6* yang dikembangkan ini sudah dapat dikatakan layak digunakan pada pembelajaran, dengan penilaian rata – rata sebesar 3,52 (sangat baik) dari aspek desain, 3,61 (sangat baik) dari aspek materi dan 3,63 (sangat baik) dari aspek Bahasa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ariani N. (2010). *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: Prestasi.
- Arsyad A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Borg W. R. & Gall M. D. (2003). *Educational Research: an Introduction* (7. ed). New York: Logman Inc.
- Darmawan D. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gunawan I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kadir A. & Asrohah H. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Mahrani. (2017). *Quantum Teaching: Dalam Pembelajaran Aktif-Tematik di Sekolah Dasar*. Pontianak: IGI DIY.
- Munadi Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rpsdakarya.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Richey, Rita C, & Klein J. D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Rusman. (2016). *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya W. (2009). *Strategi Belajar Mengajar Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Slavin E. R. (2006). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson Education. New Jersey.
- Smaldino, Sharon E, Lowther, Deboran L, Russel & James D. (2011) *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata S. N. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sunyoto A. (2010). *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutopo A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: PT. Graha Ilmu.
- Tim Dosen FKIP. (2019). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura*. Edisi revisi. Pontianak: Edukasi Press FKIP Untan.
- Uno H. B & Nurdin M. (2014). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibawanto W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widoyoko E. P. (2018). *Metode Penenlitian Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penenlitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.