

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUDIO VISUAL ADOBE FLASH* PADA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X DI SMA NEGERI 1 ROTE BARAT LAUT

Diana Mbau<sup>1</sup>, Bella Theo Tomi Pamungkas<sup>2</sup>, Muhammad Husain Hasan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SMA Negeri 1 Rote Barat Laut

<sup>2,3</sup>Program Studi Pendidikan Geografi, FKIP, Universitas Nusa Cendana

Dianambau728@gmail.com

## **ABSTRACT**

*The research objectives here are; to determine the development of adobe flash CS6-based learning media and to find out student learning outcomes after using adobe flash CS6-based learning media. This type of research is development research (R&D), the stages of R&D research include potential and problems, data collection, product design, design validation, design revisions, product trials, product revisions, usage trials. The variables of this study: the level of feasibility, student responses to learning media and student learning outcomes. Collection techniques include observation, questionnaires, documentation and tests. The results of the adobe flash CS6-based learning media research in the form of an interactive CD developed through the R&D research stages. Validation by experts Shows that interactive CDs are feasible to use in learning with an average score of 93% and material expert validation states that it is feasible with a feasibility percentage of 79%. The results of student responses as media users rate very feasible with a percentage of 89%. Cognitive learning outcomes of students at SMA Negeri 1 Rote Barat Laut increased, before using the media the average test score was 62.35 and after using adobe flash CS6-based learning media it became 89% The conclusion of this study was adobe flash CS6-based learning media in CD form. interactive is declared feasible and can improve student learning outcomes. This means that student learning outcomes on the hydrosphere subject matter increased after using adobe flash CS6-based learning media.*

**Keywords:** *Development, Interactive Learning Media, Adobe Flash CS6*

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian disini adalah; untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash CS6* dan mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash CS6*. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D), tahapan penelitian R&D meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian. Variabel penelitian ini: tingkat kelayakan, tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan meliputi observasi, angket, dokumentasi dan tes. Hasil penelitian media pembelajaran berbasis *adobe flash CS6* dalam bentuk CD interaktif yang dikembangkan melalui tahapan penelitian R&D. Validasi oleh para ahli Menunjukkan bahwa CD interaktif layak digunakan dalam pembelajaran dengan rata – rata skor sebesar 93% dan validasi ahli materi menyatakan layak dengan persentase kelayakan sebesar 79%. Hasil tanggapan siswa sebagai pengguna media menilai sangat layak dengan persentase 89%.

Hasil belajar kognitif siswa di SMA Negeri 1 Rote Barat Laut meningkat, sebelum menggunakan media nilai rata rata tes sebesar 62,35 dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash CS6* menjadi sebesar 89%. Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *adobe flash CS6* dalam bentuk CD interaktif dinyatakan layak serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Artinya hasil belajar siswa pada materi pokok hidrosfer meningkat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash CS6*.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Adobe Flash CS6*

## A. LATAR BELAKANG

Kualitas sumber daya manusia tidak terlepas dari pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Danim (2008) dalam Lestari (2019) mengatakan pendidikan sebenarnya lebih memusatkan diri pada proses belajar mengajar, sehingga dari pelaksanaan proses pendidikan tersebut diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing untuk menghadapi persaingan di era globalisasi ini. Di era globalisasi ini, dunia pendidikan dituntut untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia. Untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya tersebut perlu adanya peningkatan dalam dunia pendidikan. Salah satu yang harus diwujudkan dalam peningkatan dunia pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan, (Bovee, 1997 dalam Assidik 2018). Media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran harus dapat merangsang cara berpikir siswa sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi juga harus direncanakan secara lebih sistematis.

Maka dari itu pentingnya pengembangan media pembelajaran yang sudah menjadi kebutuhan dalam pembelajaran, apalagi didalam pembelajaran geografi yang seringkali banyak dengan adanya cerita dari siswa yang bosan, mengantuk, jenuh dan lain sebagainya. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa tidak lepas dari berbagai faktor yang mempengaruhi. Dalam hal ini diperlukan kreatif seorang guru yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa. Untuk itu guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang disampaikan agar siswa dapat lebih memahami materi dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Proses pembelajaran geografi selama ini masih menggunakan metode ceramah dan *text book oriented* sudah semestinya mulai ditinggalkan, ini dikarenakan berbagai media pembelajaran yang berbasis *visual (video CD intraktif, komputer)* telah digunakan dan terus dikembangkan untuk memperoleh inovasi-inovasi teknik baru yang lebih tepat, efektif dan efisien dan mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pendidikan saat ini adalah kompetensi siswa. Kompetensi akan tercapai dengan baik jika media yang digunakan dalam proses pembelajaran memberi kesan menarik bagi siswa. SMA Negeri 1 Rote Barat Laut terletak di Kabupaten Rote Ndao. Menurut Pamungkas (2021) model pengembangan yaitu merupakan sesuatu yang menggambarkan adanya pola pikir dan analogi dari suatu konsep yang digambarkan dalam bentuk *flowchart* (grafis).

Dalam penjelasannya bahwa pengembangan itu adalah mengarah pada metode pembelajaran yang interaktif dan inovasi pada pengembangan kemampuan siswa. Ia menyebutkan bahwa pengembangan yang berbasis media belajar yang efektif salah satunya menggunakan aplikasi *software adobe flash CS* yang dikemas dalam bentuk *Compact Disc* (CD). Pada proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran yang digunakan tergolong sudah maju dan berbasis teknologi. Dilihat dalam penggunaan media komputer dan *LCD* yang sudah digunakan sebagai sumber media pembelajaran. Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 1 Rote Barat Laut, pemilihan media sangat menentukan penerimaan pesan, pesan yang disampaikan oleh guru. Pada saat penyampaian pembelajaran geografi, pengajar atau guru menggunakan media cetak seperti LKS dan buku panduan serta metode ceramah.

Materi hidrosfer merupakan materi yang terdapat pada kelas x semester dua. Pada materi hidrosfer terdapat submateri yang cukup beragam. Keberagaman materi ini membuat sukar untuk dipelajari, materi hidrosfer yang belum sepenuhnya mendapatkan keterkaitan lebih pada diri siswa. Hal tersebut terbukti dari mata pelajaran geografi merupakan mata pelajaran yang dianggap siswa susah dan tidak menyenangkan sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Ini terjadi karena kurang penggunaan media yang menarik dan inovatif pada saat pelajaran berlangsung di dalam kelas. Menurut Guru mata pelajaran geografi Ibu Viona Ndun yang berada di SMA Negeri 1 Rote Barat Laut yang diwawancarai melalui telepon genggam mengatakan bahwa “dalam pembelajaran di kelas siswa cenderung pasif, sehingga siswa tidak dapat memahami materi yang diberikan oleh guru, sehingga dapat disimpulkan bahwa materi hidrosfer tersebut sulit diterima oleh siswa, pemanfaatan media untuk saat ini hanya menggunakan

peta, globe dan sumber belajar lainnya seperti buku mata pelajaran serta tugas, sehingga pemahaman geografi secara keseluruhan tidak tuntas.”

Salah satu alternatif untuk pengajaran tersebut adalah dengan menggunakan berbagai multimedia pembelajaran seperti Media pembelajaran berbasis *audio visual* dengan *adobe flash*. Dengan adanya Media pembelajaran berbasis *audio visual* dengan *Adobe flash* diharapkan akan mengurangi hambatan pemahaman siswa dalam mempelajari geografi pada materi hidrosfer. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media ini diharapkan akan memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga dapat dipahami lebih jelas dan tersimpan lama dalam memori peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk memilih judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUDIO VISUAL* DENGAN *ADOBE FLASH* PADA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X DI SMA NEGERI 1 ROTE BARAT LAUT”.

## **B. METODE PENELITIAN**

### **1. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Rote Barat Laut berlokasi di Jl. Oemilal-Oelaba, Kecamatan Rote Barat Laut Kota Kabupaten Rote Ndao. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Rote Barat Laut dikarenakan sekolah tersebut memiliki banyak prestasi baik di tingkat kecamatan maupun ditingkat kabupaten . Selain itu kepala sekolah dan guru yang cukup terbuka untuk menerima pembaharuan dalam pendidikan, terutama hal-hal yang mendukung dalam proses belajar mengajar, sehingga sesuai dengan penelitian dan pengembangan yang akan peneliti lakukan. Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022 semester genap yaitu dimulai pada bulan februari 2022 sampai selesai.

### **2. Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian yaitu siswa kelas XIIS berjumlah orang dan guru mata pelajaran geografi kelas X IIS Rote Barat Laut berjumlah 3 orang. Sampel merupakan sebagian atau sebagai wakil populasi yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari siswa kelas X IIS IPS SMA Negeri 1 Rote Barat Laut dengan jumlah 30 siswa dan salah satu guru mata pelajaran geografi kelas pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *nonprobability sampling* untuk cara pengambilan sampel.

Teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*. Hal ini dilakukan karena peneliti memilih sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajaran dan sampel siswa yang terpilih untuk diteliti adalah siswa kelas XI IPS 1. Pembagian kelas di sekolah tersebut berdasarkan tingkatan kemampuan kognitif siswa dan berdasarkan informasi dari guru.

### 3. Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013 dalam Setyo, 2017). Metode penelitian dan pengembangan cocok digunakan dalam penelitian ini, sebab penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang dalam hal ini adalah media pembelajaran yang didesain menggunakan *adobe flash* pada mata pelajaran geografi kelas X di Sekolah Menengah Atas, dan selanjutnya diuji kelayakannya berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media dan juga respon guru dan siswa terhadap penggunaan media tersebut. Model yang digunakan adalah model pengembangan 4D. Pemilihan model pengembangan ini berdasarkan prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development* (R&D), namun lebih sistematis, dan sederhana (Mokoagow, 2020). Tahap pengembangan 4D terdiri dari. (*Define, Design, Develop, Disseminate,* )

#### 1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap awal dalam model 4D ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah analisis kebutuhan.

Dalam pengembangan produk pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan. Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. (Thiagarajan, 1974 dalam Ghazali, 2019) menyebut ada lima kegiatan yang bias dilakukan pada tahap define, yakni meliputi:

- a. *Front-end Analysis* (Analisa Awal)
- b. *Learner Analysis* (Analisa Peserta Didik)
- c. *Task Analysis* (Analisa Tugas)
- d. *Concept Analysis* (Analisa Konsep)
- e. *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Instruksi Spesifik)

## 2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (*design*). Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni: constructing criterion-referenced test (penyusunan standar tes), media selection (pemilihan media), format selection (pemilihan format), dan initial design (rancangan awal):

- a. *Constructing Criterion-Referenced Test* (Penyusunan Standar Tes)
- b. *Media Selection* (Pemilihan Media)
- c. *Format Selection* (Pemilihan Format)
- d. *Design* (Rancangan Awal)

## 3. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu expert appraisal (penilaian ahli) yang disertai revisi dan delopmental testing (uji coba pengembangan).

- a. *Expert Appraisal* (Penilaian Ahli)
- b. *Delopmental Testing* (Uji Coba Pengembangan)

## 4. Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap terakhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D ialah tahap penyebarluasan. Tahap akhir pengemasan akhir, difusi, dan adopsi adalah yang paling penting meskipun paling sering diabaikan. Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan ada diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Terdapat tiga tahap utama dalam tahap disseminate yakni validation testing, packaging, serta diffusion and adoption. Dalam tahap validation testing, produk yang selesai direvisi pada.Tahap pengembangan diimplementasikan pada target atau sasaran sesungguhnya. Pada tahap ini juga dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Selanjutnya setelah diterapkan, peneliti/pengembang perlu mengamati hasil pencapaian tujuan, tujuan yang belum dapat tercapai harus dijelaskan solusinya agar tidak berulang saat setelah produk di sebarluaskan.

#### 4. Sumber dan Metode Pengumpulan Data

Data yang akan dikumpulkan harus disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash*, data diperoleh berupa kualitatif dan kuantitatif yakni berupa tanggapan, kritik, saran dari validator uji ahli dan diperoleh dari respon guru dan siswa melalui penyebaran angket, wawancara dan dokumentasi.

##### 1) Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang mereka ketahui. Angket ini sering disebut juga sebagai kuesioner. Angket yang disusun dengan menggunakan skala penskoran dari skala Likert, yaitu skor 1 dengan jawaban “Tidak Setuju”, skor 2 “Kurang Setuju”, skor 3 “”, skor 4 “Setuju”, dan skor 5 “Sangat Setuju” Angket dalam *R & D*.

##### 2) Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk saling bertukar informasi melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara ini ditujukan kepada 5 siswa untuk mendapatkan tanggapan atau respon mereka terhadap penggunaan media didalam proses pembelajaran. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur, dimana peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan yang sama secara tertulis, dan diberikan kepada setiap responden. Selanjutnya hasil wawancara tersebut dicatat oleh peneliti. Hasil wawancara ini digunakan sebagai data pendukung terhadap hasil respon siswa yang diperoleh dari angket.

##### 3) Dokumentasi

Dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah dilewati. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen dalam penelitian dan pengembangan ini berupa foto kegiatan uji coba media pembelajaran pada siswa.

## 5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data (Purwanto, 2007). Cara ini digunakan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula. Karena penilaian merupakan pusat kontrol keberhasilan penelitian, maka terdapat dua syarat utama yang harus dipenuhi oleh suatu instrumen penilaian, yaitu validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Hasil penelitian yang reliabel bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Jadi instrument yang valid dan reliabel menjadi syarat mutlak untuk mendapatkan hasil yang valid dan reliabel. Hal ini tidak berarti bahwa dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel otomatis hasil penelitian menjadi valid dan reliabel, masih ada pengaruh lain seperti objek yang diteliti dan kemampuan peneliti menggunakan instrumen dalam mengumpulkan data. Melihat dari hal itu maka instrumen dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada mata pelajaran geografi kelas XI SMA adalah sebagai berikut :

### 1. Instrumen Validasi Produk

. Hasil dari validasi produk digunakan sebagai acuan untuk menilai apakah media yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan di dalam proses pembelajaran. Instrumen validasi produk media pembelajaran berbasis *audio visual* dengan *adobe flash* pada mata pelajaran kelas X SMA terdiri dari lembar angket validasi media dan lembar angket validasi materi. Instrumen validasi produk disusun berdasarkan kriteria yang terdapat pada kisi-kisi instrumen validasi ahli media dan ahli materi. Lembar angket validasi produk diberikan kepada beberapa validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi.



## 2. Instrumen Respon Guru dan Siswa

Instrumen untuk menilai respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan terdiri dari lembar angket respon guru dan lembar angket respon siswa. Lembar angket tersebut diberikan kepada guru yang mengimplementasikan media di dalam proses pembelajaran dan juga diberikan kepada 15 siswa setelah kegiatan uji coba produk. Instrumen ini meliputi aspek penilaian dari segi fungsi, kekuatan memotivasi, dan penyajian media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *adobe flash*. Lembar angket respon guru dan siswa diukur menggunakan skala Likert dengan gradasi. Dengan pemberian skor 1-4 yang mana 1 (tidak setuju), 2 (Kurang setuju), 3 (setuju) dan 4 (sangat setuju)

Selain lembar angket respon guru dan siswa tersebut, untuk memperoleh tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti juga menggunakan pedoman wawancara kepada siswa. Pedoman wawancara ini digunakan untuk memperoleh data pendukung terkait respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *adobe flash*.

## 6. Teknik Analisis Data

### 1. Validasi Data ahli

Aspek desain pembelajaran aspek system navigasi. Sedangkan aspek yang dinilai untuk ahli materi meliputi indikator kelayakan isi, indikator kelayakan penyajian dan indikator komponen bahasa. Pengujian dilakukan dengan menggunakan instrument penilaian kelayakan dan dianalisis dengan deskriptif presentase, yakni menghitung skor yang dicapai dari seluruh aspek yang dinilai dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

p = peresentase skor

n = jumlah skor yang di peroleh

N = jumlah skor maksimal

Tabel 2 :Kriteria Penilaian Kelayakan Media dan Materi

No	Interval Persentase (%)	Kriteria Persentase
1	25% < skor ≤ 44	Sangat tidak Setuju
2	44% < skor ≤ 63	Tidak setuju
3	63% < skor ≤ 82	Setuju
4	82% < Skor ≤ 100	Sangat Setuju

Sumber: Hasil perhitungan, 2022

## 2. Analisa Data Tanggapan Siswa dan Guru

Angket tanggapan siswa terkait Media multimedia pembelajaran berbasis *audio visual* dengan *Adobe flash* dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif Presentase dengan rumus:

$$p = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

p = peresentase skor

n = jumlah skor yang di peroleh

N = jumlah skor maksimal

Tabel 3. Kriteria deskriptif tanggapan siswa

No	Interval Persentase (%)	Kriteria Persentase
1	25% < skor ≤ 44	Sangat tidak Setuju
2	44% < skor ≤ 63	Tidak setuju
3	63% < skor ≤ 82	Setuju
4	82% < Skor ≤ 100	Sangat Setuju

Sumber: Hasil perhitungan, 2022

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Geografi materi Hidrosfer, dengan menguji validitas media, menguji kepraktisan media, serta menguji keefektifan media hasil pengembangan tersebut.

Media animasi ini dibuat menggunakan software bernama *Adobe Flash CS6*. *Software Adobe Flash CS6* memiliki keunggulan seperti *tool* yang ada pada program ini mudah dipahami oleh setiap penggunanya dan menghasilkan file “*swf*” (Bunafit N, 2008). Media animasi sendiri memiliki beberapa pilihan menu pada tombol yang terdapat di halaman pembukanya antara lain menu tujuan, menu materi, menu evaluasi, menu pustaka, dan menu profile.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, design halaman judul pada media pembelajaran telah sesuai baik penggunaan warna, gambar, dan font tulisan. Halaman pembuka pada sebuah media pembelajaran haruslah menarik baik warna, gambar, font, dan sebagainya yang digunakan dalam membuat halaman judul Pembuatan desain halaman pembuka media pembelajaran yang baik harus sesuai dengan karakteristik siswanya. Selain itu juga Mardani (2012) menyebutkan bahwa Isi tampilan dari halaman serta strukturnya akan menjadi pandangan dalam mendesain. Untuk mendesain tampilan halaman harus mempunyai format dan isi yang sesuai dengan yang disampaikan karena kesesuaian format dan isi akan membuat setiap tampilan halaman lebih menarik dan memiliki nilai plus untuk dinikmati.

Halaman pembuka pada sebuah media pembelajaran haruslah menarik baik warna, gambar, font, dan sebagainya yang digunakan dalam membuat halaman judul Pembuatan desain halaman pembuka media pembelajaran yang baik harus sesuai dengan karakteristik siswanya. Hujair (2009) dalam Muhson (2010) membuat Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash*. Fitur-fitur yang pada media pembelajaran harus memiliki seperti menu utama, menu pengenalan, menu materi dan sub materinya, menu soal latihan juga menu keluar. Berdasarkan survey dan kuisioner materi yang terdapat pada program aplikasi sesuai dengan materi yang dibutuhkan (Hamdani 2019).

Selain itu media Pembelajaran ini dimulai dengan opening. Dalam menu awal terdapat dua menu yang bisa dipilih, yaitu menu masuk, dan batal setelah masuk ke menu utama terdapat menu materi, evaluasi, silabus dan profile (Nasihin, 2019). Menu evaluasi berisi soal pilihan ganda sebanyak 10 soal dengan masing-masing slide setiap soalnya tentang materi Hidrosfer. Soal dapat berganti setelah memilih jawaban, selanjutnya setelah menjawab pertanyaan maka akan ada pernyataan jawaban tadi benar atau tidak, dan diakhir soal terdapat penghitungan jumlah skor yang berhasil dijawab dengan benar dan salah.

Menurut Purwanto (2015) adapun tujuan utama melakukan Media animasi ini berukuran 20.120 kb menggunakan bahasa indonesia, dapat dijalankan pada perangkat komputer yang telah terinstal *software videoplayer* ataupun *flashplayer*, media animasi dapat digunakan oleh guru dalam mengajar pelajar Geografi materi Hidrosfer kelas X. Keunggulan utama program pembelajaran yang berbantuan komputer ini terletak pada kemampuannya untuk memanfaatkan seluruh kemampuan komputer yang dapat menggabungkan hampir seluruh media berupa teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi. Seluruh media tersebut secara konvergen saling mendukung dan melebur menjadi satu media yang memiliki daya hantar informasi atau pesan yang sangat besar.

Pengembangan ini dilakukan dengan memperhatikan sejumlah prinsip dalam desain multimedia agar media tersebut dapat memenuhi fungsinya dalam membantu proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Prinsip-prinsip tersebut di antaranya adalah bahwa pebelajar akan belajar lebih baik (Anggraeni, 2018).

#### 1. Validasi Media Pembelajaran

Hasil pengamatan dari proses validasi, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikategorikan valid. Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh validator seperti yang disebutkan oleh Daryanto (2013), tahapan validasi dibutuhkan beberapa pakar ahli untuk menilai kelayakan suatu produk yang dihasilkan. Validitas media pembelajaran yang dilakukan oleh validator I terjadi sebanyak satu kali, dengan melakukan revisi sesuai saran, maka hasil penelitian yang didapat mengalami peningkatan rerata yang diperoleh dari setiap validasi rerata persentase dari validator I termasuk kategori baik menurut Widoyoko (2009). Hal tersebut membuktikan bahwa media modul yang dihasilkan sudah valid. Hasil validitas media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* materi Hidrosfer tersebut didapat berdasarkan isi dari media pembelajaran yang telah memenuhi kesesuaian dari aspek penilaian.

Hasil penilaian sendiri meliputi aspek tampilan yang sudah sesuai dengan materi serta kesesuaian dengan kebahasaan, aspek program yang diketahui bahwa media pembelajaran mudah dalam penggunaan, dan aspek materi sudah sesuai dengan kebutuhan kandungan isi materi dengan kebutuhan pembelajaran (Trianto, 2010 dalam Wahyuni, 2017). Hal ini didukung oleh pendapat Wahyuni (2018) yang menyatakan bahwa salah satu kriteria media yang layak dipilih adalah media yang selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran. Selain itu, dikatakan media layak dipakai jika mendukung isi materi pembelajaran. Berdasarkan data yang didapat dari validator diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan valid digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran Hidrosfer. Penilaian berdasarkan aspek tampilan, aspek program, dan aspek materi. Ketiga kriteria ini telah terpenuhi dalam media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan sehingga media ini dapat dikatakan valid.

## 2. Kepraktisan Media Pembelajaran

Analisa kepraktisan yang dilakukan didapat hasil respon bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* ini praktis untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan memenuhi kriteria kepraktisan jika hasil respon 93% positif terhadap aspek yang ditanyakan dalam lembar respon (Jusniar 2014 dalam Kolo, 2022). Data kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik setelah menggunakan media, selain itu data yang mendukung kepraktisan produk dari hasil angket yang diberikan kepada observer yang mengamati jalannya penggunaan media (Mulyatiningsih, 2011 dalam Roliza, 2018). Widoyoko (2009) menjelaskan bahwa angket respon meliputi aspek rasa senang, keingintahuan, keaktifan, perhatian, ketertarikan, semangat, dan kemudahan. Kemudian untuk menguatkan aspek kontekstual maka penyusunan angket ditambah dengan aspek manfaat.

a. Respon guru

Hasil respon guru terhadap kepraktisan media pembelajaran menunjukkan bahwa, persentase kepraktisan dengan kriteria “sangat setuju”. Hasil tersebut merupakan gabungan dari beberapa aspek diantaranya yaitu guru merasa terbantu dalam menyampaikan pembelajaran, media sangat sesuai dengan waktu pembelajaran dan dapat diulang-ulang sesuai keinginan penggunanya, dan kreatif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Kepraktisan sebuah media sejalan dengan yang dikatakan oleh Nieveen (1999) dalam Kumalasari (2018) kepraktisan dapat dilihat dari pengguna produk seperti guru, peserta didik dan ahli lainnya dalam menggunakan produk tidak mengalami kesulitan, selain itu produk yang dikembangkan memiliki keterlaksanaan yang sesuai.

b. Respon peserta didik

Tanggapan peserta didik dalam kepraktisan diperlukan dalam penggunaan media pembelajaran. Pengumpulan data kepraktisan dengan memberikan angket kepada peserta didik yang diisi setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media. Hasil tanggapan peserta didik terhadap kepraktisan media pembelajaran menunjukkan bahwa, persentase kepraktisan dengan kriteria “sangat setuju”, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil presentase tersebut merupakan gabungan dari beberapa aspek yaitu media sangat membantu dalam memahami materi pembelajaran, bahasa yang mudah untuk dipahami dan materi yang cukup jelas untuk memvisualkan materi terkait Hidrosfer. Tampilan media pembelajaran ini terdapat visualisasi tentang materi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menjelaskan ataupun peserta didik dalam belajar mandiri. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran. hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat dijadikan alternatif media pembelajaran.

c. Observasi aktivitas dan observasi keterlaksanaan

Hasil tanggapan observasi dalam kepraktisan diperlukan dalam mengetahui secara langsung penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan pada kelas pemakai untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran oleh guru menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* materi Hidrosfer.

Berdasarkan hasil lembar observasi maka diketahui bahwa guru telah melakukan proses pembelajaran kepada peserta didik secara baik menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dengan melaksanakan masing masing aspek penilaian yang diberikan serta terdapat keterangan disetiap aspek penilaian. Terdapat aspek penilaian yang tidak dilakukan oleh guru yaitu pada poin menghubungkan materi dengan pelajaran yang lalu dengan keterangan bahwa guru langsung menyampaikan materi hari ini kepada peserta didik. Namun terdapat beberapa aspek penilaian yang telah dilakukan tetapi masih terdapat kekurangan, salah satunya pada poin 1 dengan penilaian guru mengucapkan salam dengan keterangan ada beberapa peserta didik yang tidak menjawab salam secara bersamaan dikarenakan beberapa peserta didik belum siap memulai pembelajaran, kemudian pada poin 2 dengan penilaian guru menyampaikan persepsi dengan keterangan terdapat beberapa peserta didik yang masih mengobrol dengan teman sebangkunya dikarenakan guru tidak terlalu memperhatikan beberapa peserta didik ketika menyampaikan persepsi.

Data ini menunjukkan bahwa, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dapat dijadikan salah satu media alternatif yang dapat membantu peserta didik dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan memahami materi yang dipelajari. Salah satu faktor yang terjadi dari hasil observasi yang menjadi alasan multimedia interaktif sebagai alternatif pemecahan masalah sebagaimana yang dikemukakan oleh Sadiman (2003) dalam Farista (2018), adalah “beragam retensi belajar peserta didik dalam menyerap dan memahami penyajian konten pembelajaran”. Faktanya tidak semua peserta didik cocok pada satu kondisi pembelajaran. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang berorientasi tinggi terhadap pencapaian tujuan dan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh, yaitu melalui pemanfaatan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

#### **D. KESIMPULAN**

1. Hasil menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *audio visual* dengan *adobe flash* pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 1 Rote Barat Laut dengan materi Hidrosfer berjalan baik. Dengan pola pendekatan, pembelajaran berbasis media yang dikembangkan mendapat respon baik dari siswa, guru sebagai metode belajar yang efektif. Dimana siswa tidak hanya terpaku pada sajian materi namun siswa juga dibekali ilmu teknologi dalam pemanfaatan ruang belajar. Walau sedikit dari sekian banyak siswa yang masih sangat/sulit mencerna pengembangan media belajar ini, namun secara simpul bahwa pembelajaran berbasis media audio visual dengan *adobe flash* berjalan ramah.
2. Hasil menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *audio visual* dengan *adobe flash* pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 1 Rote Barat Laut, sangat efektif dan berjalan baik. Proses pembelajaran berbasis media ini menjadi tahapan pengembangan metode pendidikan yang tidak hanya pada proses manual saja, namun dengan sejalan perkembangan teknologi. Metode belajar berbasis media ini memberikan sisi positif bagi sekolah dalam prestasi siswa
3. Hasil menunjukkan bahwa respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *audio visual* dengan *adobe flash* pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 1 Rote Barat Laut berjalan sangat baik dan efektif. Namun masih tahap pengenalan dan pendekatan metode pembelajaran ini sudah memberikan dampak baik terhadap giat belajar siswa. Siswa lebih mudah memahami dan fokus dibandingkan metode belajar secara manual. Hal ini menjadi langkah yang baik bagi inovasi, kreatifitas para pendidik dalam menerapkan pola belajar yang efektif dan nyaman.

#### **E. SARAN**

Saran dari penelitian ini adalah:

1. Guru hendaknya dapat memaksimalkan penggunaan media yang ada seperti LCD Proyektor dengan memanfaatkan media *Adobe Flash CS6* sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran Geografi khususnya materi Hidrosfer.
2. Guru hendaknya memberikan variasi dalam pemanfaatan media yang digunakan dalam pembelajaran misalnya dengan mengembangkan media yang telah ada.



3. Penelitian selanjutnya perlu melaksanakan uji lapangan tentang media animasi ini, pada sekolah-sekolah lain agar diperoleh nilai rerata kevalidan produk yang lebih tinggi sehingga dapat digunakan secara luas.

## F. DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran dan proses pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2).
- Assidik, G. K. (2018, November). Pemanfaatan media sosial sebagai alternatif media pembelajaran berbasis literasi digital yang interaktif dan kekinian. In *Seminar Nasional SAGA# 4 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa)* (Vol. 1, No. 1, pp. 242-246).
- Bunafit, N. (2008). Mengenal Adobe Flash. Elex.
- Farista, R., & Ali, I. (2018). Pengembangan video pembelajaran. *Pengembangan Video Pembelajaran*, 1-6.
- Gazali, Z., & Nahdatain, H. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada materi biologi sel untuk siswa SMA/MA kelas XI IPA. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(5).
- Hamdani, R., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Kuliah Sistem Digital Di Jurusan Teknik Informatika Unesa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 4(02).
- Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1-11.
- Kolo, O. R., & Muh, A. S. (2022, February). PENGEMBANGAN LKS BERBASIS MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU KELAS IV SDI OESAPA KECIL 1 KOTA KUPANG TAHUN AJARAN 2020/2021. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL ILMU SOSIAL, SAINS DAN TEKNOLOGI* (Vol. 1, No. 1, pp. 328-334).
- Lestari, N., & Suryani, D. R. (2019). Penggunaan variasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa kelas XI ips 3 SMA Negeri 2 Merauke. *Musamus Journal of Mathematic Education*, 1(2), 74-79.
- Mardani, A., & Tjendrowasono, T. I. (2012). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4(2).

- Mokoagow, S. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VIII di MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 KOTAMOBAGU* (Doctoral dissertation, IAIN Manado).
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Nasihin, K. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash cs6 materi fotosintesis kelas viii MTS Muslimat NU Palangka Raya* (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- Pamungkas, B. T. T. (2021). PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19: PENGARUHNYA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP GEOGRAFI MAHASISWA. *Jurnal Geografi*, 1(1), 54-65.
- Purwanto, E., Sunarno, W., & Aminah, N. S. (2015). Pembelajaran Fisika dengan Contextual Teaching And Learning Menggunakan Media Animasi Flash dan Video Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Abstrak dan Kemampuan Verbal Siswa. *Inkuiri*, 4(4), 77-86.
- Roliza, E., Ramadhona, R., & Rosmery, L. (2018). Praktikalitas lembar kerja siswa pada pembelajaran matematika materi statistika. *Jurnal Gantang*, 3(1), 41-45.
- Setyo, P. E. (2017). Pengaruh kualitas produk dan harga terhadap kepuasan konsumen best autoworks. *Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis*, 1(6), 755-764.
- Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2017). Implementasi pembelajaran tematik kelas 1 SD. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 129-136.
- Wahyuni, S., Emda, A., & Zakiyah, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 21-28.
- Widoyoko, E. P. (2009). Analisis pengaruh kinerja guru terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Umpwr*, 5(2), 1-16.