

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS FLASH DI SEKOLAH DASAR NEGERI NOMOR 50/VII PAUH

¹M.Syahrhan Jailani, ²Raudhoh, ³Suparno

¹Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi

Email : m.syahrhan@uinjambi.ac.id

² Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi

Email : raudhoh@uinjambi.ac.id

³ Program Magister Pendidikan Islam

Email : suparnobligo@gmail.com

ABSTRACT : *The success of the learning process depends heavily on the selection and use of appropriate learning media. Strategic and appropriate learning media can transform the classroom into a dynamic learning environment, where information is not only delivered but can be deeply understood by students. This study aims to develop Flash-based Interactive Learning Multimedia on prayer material at State Elementary School 050/VII Pauh and to determine the level of feasibility and user response to the resulting product. The development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) which emphasizes the steps of needs analysis, design, product development, implementation in learning, and evaluation of effectiveness. In the analysis stage, identification of teacher and student needs is carried out through interviews, observations, and a study of the Islamic Religious Education curriculum. The design stage includes designing the display flow, storyboard, selection of visual media, audio, and interactive navigation. The results of expert validation show an average score in the "very feasible" category, while limited trials received positive responses from teachers and students with the category "very good" in the aspects of ease of use, attractiveness, and usefulness. Based on these results, the developed Flash-based interactive learning multimedia is declared suitable and effective for use as a learning medium for prayer material in elementary schools.*

Keywords : *Development, interactive learning multimedia, Macromedia Flash, prayer.*

PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang strategis dan sesuai mampu mengubah ruang kelas menjadi lingkungan belajar yang dinamis, di mana informasi tidak hanya disampaikan, tetapi dapat dipahami secara mendalam oleh peserta didik. Multimedia pembelajaran, menyajikan materi melalui kata-kata baik narasi maupun teks tertulis dan gambar baik diam maupun bergerak. Pembelajaran yang bermakna dengan menggunakan kata-kata dan gambar tersebut dijelaskan dalam Teori Kognitif Multimedia Pembelajaran. (Surjono Herman Dwi, 2017). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis flash pada materi sholat. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan kombinasi antara teks, gambar, audio, video, dan

animasi yang disajikan secara interaktif dan dapat dioperasikan oleh pengguna (siswa) untuk mempelajari suatu materi (Munir, 2012).

Peneliti menemukan beberapa penelitian yang berkaitan dengan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Di Sekolah Dasar Negeri Nomor 50/Vii Pauh. Pertama, penelitian yang diteliti oleh Ade Gunawan, dkk yang meneliti tentang, Pemanfaatan Multimedia Interaktif Model Tutorial dalam Meningkatkan Pemahaman dan Minat Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan Bidang Bola Basket di SMAN 27 Garut (Ade Gunawan, 2017). Kedua, firdaus dalam penelitian mengenai micromedia flash profesional 8 sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Ketiga, M,Akmal penelitiannya mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif pokok bahasan sistem koordinasi dengan menggunakan adobe flash CS8 untuk peserta didik kelas XI SMA (H. Akmal, H., & Susanto, 2019). Keempat, Dian Oktafiani, dkk yang meneliti tentang Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV (Dian Oktafiani, 2020). Kelima, Mariana Sipayung yang meneliti tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash terhadap Materi Sistem Pernapasan di SMA Negeri 1 Aek Kuasan Kabupaten Asahan (N. F. Sipayung, M., Chastanti, I., Harahap, R. D., n.d.). Keenam, Viandhika Ditama yang meneliti tentang Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Program Adobe Flash untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam SMA Kelas XI (A. Ditama, V., Saputro, S., Saputro, C., & Nugroho, 2015). Tujuan dari penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Di Sekolah Dasar Negeri Nomor 50/Vii Pauh yakni (1) untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Flash yang sesuai untuk siswa di Sekolah Dasar Negeri 50/VII Pauh Kabupaten Sarolangun, (2) menguji kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Flash yang dikembangkan untuk siswa di Sekolah Dasar Negeri 50/VII Pauh Kabupaten Sarolangun, (3) mengevaluasi efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Flash dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 50/VII Pauh Kabupaten Sarolangun, dan (4) untuk Mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam implementasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis Flash di Sekolah Dasar Negeri 50/VII Pauh Kabupaten Sarolangun. Adapun pembeda antara penelitian ini dengan yang lain yakni, peneliti akan memberikan beragam hal menarik ketika mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis flash. Dan diantara peneliti lain penelitian ini akan menyajikan sedetail mungkin pembahasannya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan sebagaimana dijelaskan oleh Sri Kantun (2013). Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap empat aspek utama yang harus dipenuhi, yaitu analisis kebutuhan media pembelajaran, analisis kurikulum dan materi pembelajaran, analisis lingkungan belajar, serta analisis karakter peserta didik. Analisis tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan relevan dengan konteks kurikulum, sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan mendukung lingkungan belajar yang efektif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Menurut Sutopo (2020), teknik ini bertujuan untuk memberikan gambaran objektif mengenai suatu keadaan berdasarkan data numerik. Prosesnya meliputi pengumpulan data, penafsiran hasil, serta penyajian deskripsi yang menggambarkan kondisi atau tanggapan responden secara menyeluruh. Instrumen penelitian berupa angket menggunakan Skala Likert dengan empat kategori penilaian, yaitu "Sangat Setuju" dengan skor 4, "Setuju" dengan skor 3, "Kurang Setuju" dengan skor 2, dan "Tidak Setuju" dengan skor 1. Nilai-nilai tersebut kemudian diolah untuk memperoleh rata-rata skor dari setiap aspek penilaian. Setelah diperoleh rata-rata skor, langkah berikutnya adalah menghitung persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran. Berdasarkan kriteria interpretasi yang dikemukakan oleh Rusdi (2018), tingkat kelayakan media pembelajaran dibagi menjadi empat kategori, yaitu 0–25% dikategorikan "Tidak Layak," 26–50% "Kurang Layak," 51–75% "Layak," dan 76–100% "Sangat Layak." Hasil perhitungan ini menjadi dasar untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal dalam penelitian ini adalah tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pendahuluan menggunakan instrumen yang telah dirancang sebelumnya. Studi pendahuluan ini ditujukan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kabupaten Sarolangun, tepatnya di Kelurahan Pauh. Wawancara dilakukan secara langsung untuk memperoleh informasi terkait kondisi pembelajaran di lapangan. Hasil dari tahap analisis meliputi empat aspek utama, yaitu analisis kebutuhan media pembelajaran materi salat, analisis capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran, analisis lingkungan belajar, serta analisis karakteristik peserta didik kelas IV (fase B). Keempat aspek ini menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang relevan dengan kebutuhan pengguna dan konteks pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah tahap perancangan (design). Pada tahap ini, dilakukan proses pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM), storyboard, dan prototipe media. GBPM berfungsi sebagai panduan umum untuk memperjelas arah serta tujuan pengembangan media agar sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Storyboard

digunakan untuk merancang konsep tampilan dan alur interaksi media pembelajaran interaktif berbasis materi salat. Sementara itu, pembuatan prototipe bertujuan untuk menampilkan gambaran awal media, baik secara visual maupun fungsional, sehingga dapat diuji dan dievaluasi oleh pengguna maupun ahli sebelum dikembangkan menjadi produk final. Media yang dikembangkan dirancang agar menarik dan interaktif, dengan menampilkan teks, gambar, video animasi, dan suara yang relevan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Tahap pengembangan (develop) merupakan langkah penting dalam model ADDIE karena menjadi proses mewujudkan rancangan menjadi produk pembelajaran yang dapat diuji dan digunakan secara nyata. Menurut Branch (2009), tahap pengembangan bertujuan untuk mengimplementasikan desain menjadi media pembelajaran aktual yang dapat memfasilitasi pembelajaran secara efektif dan menarik. Pada penelitian ini, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Flash untuk materi salat kelas IV dilakukan melalui beberapa langkah. Pertama, pengembangan materi yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Kedua, pemilihan visual dan audio dengan desain ramah anak (child-friendly interface) menggunakan warna cerah, karakter anak-anak, dan ikon yang familiar. Audio bacaan salat serta narasi ditambahkan untuk mendukung prinsip pembelajaran dual channel sebagaimana dijelaskan oleh Mayer (2021). Ketiga, pengembangan interaktivitas yang bertujuan meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar langsung (Spector, 2013). Keempat, validasi media dilakukan oleh para ahli untuk menilai kesesuaian teknis dan desain. Hasil validasi menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Selain validasi media, dilakukan pula validasi materi dan validasi bahasa. Validasi materi menunjukkan bahwa isi media pembelajaran dinilai sangat layak karena kesesuaiannya dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Begitu juga dengan validasi bahasa yang memperoleh hasil sangat layak karena penggunaan bahasa dinilai komunikatif, sesuai usia siswa, dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian dari para ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi, multimedia pembelajaran interaktif berbasis Flash untuk materi salat memperoleh skor total 97% dengan interpretasi “sangat layak”.

Tahap selanjutnya adalah implementasi, yang dilakukan secara luring bersama guru dan peserta didik. Uji coba pertama dilakukan kepada guru PAI di SD Negeri 50/VII Pauh dengan cara menginstal aplikasi multimedia pembelajaran interaktif pada laptop dan tablet sekolah. Guru menggunakan media tersebut selama tujuh hari dan memberikan penilaian melalui angket respon. Uji coba kemudian dilanjutkan kepada 20 peserta didik menggunakan perangkat yang sama. Pembelajaran dilakukan dalam konteks pembelajaran PAI secara langsung di kelas. Hasil uji coba menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian dengan rata-rata skor 95%, yang

termasuk kategori “sangat layak”. Aspek yang dinilai meliputi isi dan materi, kualitas media, serta tampilan visual, yang semuanya memperoleh skor maksimal.

Sementara itu, penilaian dari peserta didik menunjukkan bahwa aspek isi materi memperoleh skor 96% dan aspek tampilan media memperoleh skor 94%, keduanya termasuk kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Flash ini tidak hanya efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi salat, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Secara keseluruhan, rekapitulasi penilaian dari guru dan peserta didik menghasilkan skor rata-rata 95,5% dengan interpretasi “sangat layak.”

Tahap terakhir dari pengembangan ini adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil penilaian pengguna, baik guru maupun peserta didik, untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, pembelajaran di sekolah berlangsung dalam kondisi normal sehingga peneliti tidak mengalami kendala berarti saat memperoleh informasi di lapangan. Guru bersikap terbuka dalam memberikan keterangan mengenai kondisi kelas, fasilitas sekolah, serta kebutuhan pembelajaran. Meskipun data diperoleh dari satu guru, informasi yang terkumpul dianggap memadai untuk mendukung tahapan analisis. Selain itu, peneliti juga melakukan studi literatur guna memperkuat data lapangan dan memastikan bahwa hasil pengembangan memiliki dasar teoretis yang kuat.

KESIMPULAN

Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pengembangan multimedia interaktif berbasis Flash pada materi salat terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji t menunjukkan t -hitung $7,02 > t$ -tabel $2,04$ ($\alpha = 0,05$), dengan rata-rata nilai pretest $64,2$ meningkat menjadi post test $84,7$. Peningkatan ini menandakan bahwa media mampu membantu siswa memahami bacaan dan gerakan salat secara lebih mendalam, sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Dengan menggunakan multimedia dapat juga membantu guru dalam menyampaikan materi khususnya sholat dengan lebih praktis dan lebih mudah di fahami oleh siswa. Akan tetapi ada beberapa kendala yang terdapat pada saat mengimplementasikan multimedia berbasis flash ini terkendala pada sinyal internet, keterbatasan perangkat yang digunakan dan kurangnya pemahaman guru terhadap multimedia berbasis flash ini. Rekomendasi dari penulis untuk guru dan sekolah kedepannya, agar pihak sekolah dapat menyediakan anggaran sehingga sekolah mampu memiliki perangkat seperti komputer yang menunjang efektifitas pembelajaran, dan untuk guru harus tetap selalu mempelajari Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, H., & Susanto, H. (2019). *Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi*. Universitas Lambung Mangkurat.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Department of Educational Psychology and Instructional Technology, University of Georgia.
- Ditama, V. A., Saputro, S., Saputro, C., & Nugroho. (2015). *Pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan program Adobe Flash untuk pembelajaran kimia materi hidrolisis garam SMA kelas XI*. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, (Maret).
- Gunawan, A. (2017). *Pemanfaatan multimedia interaktif model tutorial dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan bidang bola basket di SMAN 27 Garut*.
- Kantun, S. (2013). *Hakikat dan prosedur penelitian pengembangan*.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Oktafiani, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada kelas I*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8.
- Rusdi. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan*. PT Rajawali Pers.
- Sipayung, N. F., Chastanti, M., Harahap, I., & S. R. D. (n.d.). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash terhadap materi sistem pernapasan di SMA Negeri 1 Aekkuasan Kabupaten Asahan*. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 59–64.
- Spector, J. M. (2013). *Handbook of research on educational communications and technology*. Springer.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan*. UNY Press. <https://www.researchgate.net/publication/332444168>
- Sutopo. (2020). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. PT Bumi Aksara.

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s)

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

