



Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Pada Materi Kerjasama ASEAN di Sekolah Dasar

Anis Fitria*^{1a}

¹Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No 48 Malang

e-mail: anisfitria.ea@gmail.com

* anisfitria.ea@gmail.com

Received: 19 Februari 2025; Revised: 21 Maret 2025; Accepted: 15 April 2025

Abstract: *This study develops a learning media based on Adobe Flash CS6 for Indonesia's role in ASEAN cooperation at State Elementary School 1 Wajak. The media is packaged as an Android application for easy operation. The objectives are: (1) to develop learning media based on Adobe Flash CS6 according to the material, (2) to analyze its feasibility, and (3) to analyze its practicality. This research follows a research and development (R&D) approach using qualitative and quantitative data. The development refers to Borg & Gall's (2003) model with eight stages: research and data collection, initial information, planning, initial product format development, initial trials, product revision, wide field trials, final product revision, and implementation. The results show that the media has a high validity level: content expert (96%, very valid), linguist (94%, very valid), and media expert (80%, valid). The practicality test results show that the teacher's response was 96% (very practical), student responses in the initial trial were 92% (very practical), and in the wide trial were 93% (very practical). These findings indicate that the developed learning media is feasible, valid, and effective for social science learning.*

Keywords: *Learning media; Adobe flash CS6; Indonesia's role in ASEAN cooperation; Research and development.*

Abstrak: Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 untuk peran Indonesia dalam kerja sama ASEAN di SD Negeri 1 Wajak. Media dikemas sebagai aplikasi Android untuk pengoperasian yang mudah. Tujuannya adalah: (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 sesuai dengan materi, (2) menganalisis kelayakannya, dan (3) menganalisis kepraktisannya. Penelitian ini mengikuti pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan mengacu pada model Borg & Gall (2003) dengan delapan tahap: penelitian dan pengumpulan data, informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan luas, revisi produk akhir, dan implementasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memiliki tingkat validitas yang tinggi: ahli konten (96%, sangat valid), ahli bahasa (94%, sangat valid), dan pakar media (80%, valid). Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa respon guru adalah 96% (sangat praktis), respon siswa pada uji coba awal adalah 92% (sangat praktis), dan pada uji coba luas adalah 93% (sangat praktis). Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak, valid, dan efektif untuk pembelajaran ilmu sosial.

Kata Kunci: Media pembelajaran; Adobe flash CS6; Peran Indonesia dalam kerja sama ASEAN; Penelitian dan pengembangan.

How to Cite: First, A., Second, A., & Third, A. (year). Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Pada Materi Kerjasama ASEAN di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 19(1), 39-47. <https://doi.org/10.21067/jip.v19i1.11653>

Copyright © 2025 (Anis Fitria)



Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat pada saat ini tidak terlepas dari pengaruhnya pada dunia pendidikan. Kualitas sumber daya manusia menentukan suatu kemajuan teknologi informasi, sedangkan kualitas manusia itu sendiri tergantung pada kualitas pendidikannya. Pendidikan berperan sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan berkulitas. Perkembangan teknologi mengharuskan manusia berpikir inovatif dan kreatif guna memanfaatkan teknologi yang ada saat ini agar kehidupan tidak tertinggal oleh zaman. Dinah Irfani Safaras Hapsari (2021)) mengemukakan salah satu pemanfaatan teknologi yang harus dikembangkan yaitu teknologi dalam dunia pendidikan.

Suyono & Hariyono (2017) bahwa mengajar adalah segala suatu kegiatan membantu orang lain mencapai kemajuan seoptimal mungkin sesuai dengan tingkat kognitif, afektif, maupun psikomotornya. Dalam tugas belajar mengajar ini, siswa berkewajiban untuk menangani materi yang diberikan oleh guru untuk mentransmisikan pengetahuan dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Kemampuan guru dalam menyampaikan materi tercermin dari kemampuan teori, kemampuan memilih pendekatan, metode dan lingkungan belajar. Kemampuan teoritis adalah kemampuan guru untuk menguasai mata pelajaran dalam disiplin ilmunya sendiri. Dalam dunia pendidikan guru memiliki peran penting karena sebagai pengelola kegiatan pembelajaran dan yang menciptakan kondisi-kondisi belajar dalam proses pembelajaran sehingga setiap kegiatan pembelajaran diharapkan akan berdampak positif terhadap minat siswa. Tabroni et al., (2022) mengemukakan bahwa penggunaan media dan metode pembelajaran yang dipilih oleh guru merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ilmu yang menyeluruh membahas tentang kehidupan sosial, ekonomi, maupun sejarah kehidupan masa lampau dan mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peran penting dalam memajukan sumber daya manusia. (Kaulan, 2018) mengemukakan bahwa budaya belajar IPS lebih ditandai oleh budaya hafalan dari pada budaya berpikir, akibatnya siswa menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran hafalan saja. Sehingga tidak cukup hanya disampaikan dengan metode ceramah atau media yang digunakan hanya media cetak seperti yang bersumber pada buku paket. Mata pelajaran IPS seharusnya menjadi pelajaran yang menarik bagi peserta didik, karena pelajaran IPS berhubungan langsung dengan kehidupan sosial masyarakat diharapkan guru mampu menyelenggarakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperilaku langsung dalam belajarnya. Menciptakan pembelajaran IPS yang memacu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, diperlukan guru yang lebih dari sekedar menyajikan informasi.

Menurut Djollong (2017) Seharusnya guru sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari informasi sendiri. Pada hakikatnya, peserta didik memiliki cara bagaimana menerima informasi berupa ilmu pengetahuan yang berbeda-beda. Cara bagaimana peserta didik mengolah dan mengatur informasi disebut belajar. Istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian. Menurut Nunuk Suryani, Suryani & Achmad Setiawan (2018) bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

Menurut Adesti & Nurkholimah (2020) berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa produk media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi adobe flasch cs6 pada mata pelajaran sosiologi layak untuk digunakan di lapangan. Sudah tergolong baik dan layak sebagai media pembelajaran siswa dan diterapkan oleh penggunaanya di kelas X dengan kelebihan media berbasis android menggunakan aplikasi adobe flasch cs6 ini lebih menarik untuk dijadikan media pembelajaran, pengguna warna dan background sebagai daya tarik media untuk siswa, menunjang siswa untuk belajar mandiri dan lebih aktif lagi pada bagian evaluasi, gambar terlihat jelas dalam isi materi media.



Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak yang terdapat dalam materi IPS, termasuk materi tentang peran Indonesia dalam kerja sama ASEAN. Dengan penggunaan media berbasis Adobe Flash CS6, siswa dapat lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual yang dinamis dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Syauket, Karsono, & Atmoko (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis dan menarik.

Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi juga memungkinkan adanya pembelajaran yang lebih fleksibel. Dengan media pembelajaran berbasis Android, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh waktu dan tempat. Hal ini memberikan keuntungan bagi siswa dalam belajar secara mandiri serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Menurut Kesuma & Ibrahim (2024) pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena mampu menyajikan informasi dalam berbagai format, seperti teks, gambar, audio, dan animasi. Dengan demikian, siswa dapat lebih memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Dewi, Triyogo, & Faridah (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 dapat menjadi salah satu alternatif inovatif yang dapat mendukung pembelajaran berbasis konstruktivisme di sekolah dasar.

Meskipun media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak keunggulan, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam implementasinya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan infrastruktur dan fasilitas di sekolah, seperti ketersediaan perangkat komputer atau gawai yang mendukung aplikasi berbasis Adobe Flash CS6. Selain itu, kesiapan guru dalam mengoperasikan dan memanfaatkan media berbasis teknologi juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media pembelajaran ini. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi guru agar mereka dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek di atas, pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 pada materi peran Indonesia dalam kerja sama ASEAN di sekolah dasar diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Melalui penelitian pengembangan ini, diharapkan media pembelajaran yang dihasilkan dapat menjadi solusi bagi tantangan pembelajaran konvensional serta membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya di masa depan.

Metodologi

Dalam penelitian ini Metode yang digunakan adalah metode pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan tersebut. Mengacu pada model penelitian dan pengembangan Borg&Gall dalam Sugiyono (2016) prosedur pengembangan yang seharusnya dilakukan oleh peneliti adalah sepuluh tahap, namun dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti mengambil delapan tahap. Hal itu dilakukan karena penelitian hanya untuk satu sekolah dan adanya keterbatasan



waktu, tenaga dan biaya. Adapun langkah-langkah tersebut yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan data, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan produk awal, (4) Pengujian ahli dan uji coba awal, (5) Revisi produk awal (6) Uji coba lapangan, (7) Revisi produk akhir, (8) Diseminasi dan implementasi. Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil delapan tahap karena penelitian hanya dilakukan di satu sekolah dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Adapun tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap pertama dilakukan dengan melakukan studi pendahuluan melalui kajian pustaka dan survei kebutuhan di sekolah dasar. Tujuannya adalah untuk mengetahui kondisi pembelajaran IPS yang berlangsung, media yang digunakan, serta kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam memahami materi.

2. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti merancang konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan, menentukan tujuan pembelajaran, menyusun desain awal produk, serta menentukan indikator keberhasilan media pembelajaran yang akan dibuat.

3. Pengembangan Produk Awal

Tahap ini mencakup pembuatan produk awal media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6. Produk yang dikembangkan mencakup materi pembelajaran, animasi, ilustrasi, dan evaluasi pembelajaran yang akan diterapkan dalam media tersebut.

4. Pengujian Ahli dan Uji Coba Awal

Produk awal yang telah dikembangkan diuji validitasnya melalui penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media bertugas menilai aspek desain dan teknis media, sementara ahli materi menilai kesesuaian isi materi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Selain itu, dilakukan uji coba terbatas kepada sekelompok kecil siswa untuk mengetahui sejauh mana produk dapat digunakan dengan baik.

5. Revisi Produk Awal

Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli dan uji coba awal, dilakukan revisi produk untuk memperbaiki aspek yang kurang sesuai, baik dari segi tampilan, navigasi, maupun isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran.

6. Uji Coba Lapangan

Setelah produk direvisi, dilakukan uji coba lapangan dalam skala yang lebih luas. Produk diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas untuk melihat efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi peran Indonesia dalam kerja sama ASEAN.

7. Revisi Produk Akhir

Hasil dari uji coba lapangan digunakan sebagai dasar untuk revisi akhir media pembelajaran. Revisi dilakukan berdasarkan umpan balik dari guru dan siswa terkait kepraktisan, kejelasan materi, dan daya tarik media pembelajaran.

8. Diseminasi dan Implementasi

Tahap akhir dalam penelitian ini adalah penyebarluasan dan implementasi produk yang telah dikembangkan. Produk yang telah melalui tahapan revisi akhir disosialisasikan kepada guru IPS di sekolah dasar agar dapat digunakan dalam pembelajaran secara lebih luas.

Dengan menggunakan metode pengembangan ini, diharapkan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 yang dikembangkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS, khususnya dalam materi peran Indonesia dalam kerja sama ASEAN.

Hasil

Penyajian data dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari, penyajian data hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, hasil validasi guru, uji coba peserta didik dan penyajian data hasil uji coba media pembelajaran berbasis *adobe flash cs6* pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan luas.



Data diperoleh dari hasil validasi terhadap media pembelajaran berbasis *adobe flash cs6* yang dilakukan oleh 3 validator ahli materi Sutrisno, S.Pd, M.M, M.Pd, ahli Bahasa, Dr. Rahutami, M.Hum, ahli media Della Rulita Nurfaizana, M.Pd. Guru kelas VI SD Negeri 1 Wajak Jami'ah dan siswa kelas VI SD Negeri 1 Wajak selaku pengguna.

a. Validasi media oleh ahli materi

Validasi materi dilakukan oleh Sutrisno, S.Pd, M.M, M.Pd. Berdasarkan pengolahan data ahli materi di atas, secara keseluruhan dapat diperoleh hasil 96%. Berdasarkan pengolahan data dan kriteria yang telah ditentukan, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *adobe flash cs6* pada materi peran Indonesia dalam kerjasama ASEAN di Sekolah Dasar yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat valid dan layak di uji cobakan tanpa revisi.

b. Validasi media oleh ahli bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh Dr. Rahutami M.Hum, Berdasarkan pengolahan data ahli bahasa di atas, secara keseluruhan dapat diperoleh hasil 94%. Berdasarkan pengolahan data dan kriteria yang telah ditentukan, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *adobe flash cs6* pada materi peran Indonesia dalam kerjasama ASEAN di SD Negeri 1 Wajak yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat valid dan layak di uji cobakan tanpa revisi.

c. Validasi media oleh ahli media

Validasi media dilakukan oleh Della Rulita Nurfaizana, M.Pd. Berdasarkan pengolahan data ahli media di atas, secara keseluruhan dapat diperoleh hasil 80%. Berdasarkan pengolahan data dan kriteria yang telah ditentukan, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *adobe flash cs6* pada materi peran Indonesia dalam kerjasama ASEAN di SD Negeri 1 Wajak yang dikembangkan termasuk dalam kriteria valid dan layak di uji cobakan tanpa revisi.

d. Validasi media oleh guru

Bertujuan untuk mengetahui pendapat guru mengenai kepraktisan media pembelajaran untuk digunakan peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan pengolahan data validasi guru di atas, secara keseluruhan dapat diperoleh hasil 96%. Berdasarkan pengolahan data dan kriteria yang telah ditentukan, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *adobe flash cs6* pada materi peran Indonesia dalam kerjasama ASEAN di SD Negeri 1 Wajak yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat praktis dan layak di uji cobakan tanpa revisi.

Data hasil uji coba

a. Hasil uji coba lapangan awal

Berdasarkan pengolahan data uji coba awal di atas, secara keseluruhan dapat diperoleh hasil 95%. Berdasarkan pengolahan data dan kriteria yang telah ditentukan, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *adobe flash cs6* pada materi peran Indonesia dalam kerjasama ASEAN di SD Negeri 1 Wajak yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat praktis dan layak di uji cobakan tanpa revisi.

Uji coba lapangan awal ini dilakukan bertujuan untuk pengamatan secara intensif yang nantinya akan digunakan untuk penyempurnaan produk. Setelah dilakukan uji coba lapangan awal pada media pembelajaran berbasis *adobe flash cs6* pada materi peran Indonesia dalam kerjasama ASEAN di SD Negeri 1 Wajak diperoleh hasil sangat praktis dan layak di uji cobakan tanpa revisi, maka dilanjutkan uji coba lapangan luas dengan jumlah peserta didik lebih banyak dari uji coba lapangan awal. Berikut hasil uji coba lapangan luas yang di uji cobakan pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Wajak

b. Hasil Uji Coba Lapangan Luas

Berdasarkan pengolahan data uji coba awal di atas, secara keseluruhan dapat diperoleh hasil 95%. Berdasarkan pengolahan data dan kriteria yang telah ditentukan, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *adobe flash cs6* pada materi peran Indonesia dalam kerjasama ASEAN di SD Negeri 1 Wajak yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat praktis dan sudah valid,



jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran valid dan praktis dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD Negeri 1 Wajak masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Metode yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti ceramah satu arah yang membuat siswa kurang aktif. Media pembelajaran yang tersedia terbatas pada buku cetak tanpa pemanfaatan teknologi berbasis digital. Situasi ini mengakibatkan rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pemahaman mereka terhadap materi juga belum optimal karena kurangnya variasi dalam penyampaian informasi (Syauket, Karsono, & Atmoko, 2022).

Identifikasi potensi dan masalah menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan kurikulum dengan realitas di lapangan. Kurikulum 2013 revisi 2018 telah diterapkan, tetapi metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mendukung keterlibatan aktif siswa. Guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik. Keterbatasan akses terhadap media interaktif juga menjadi kendala dalam penyampaian materi. Inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan agar siswa lebih tertarik dan mudah memahami konsep yang diajarkan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media ini dirancang agar lebih interaktif dan menarik dengan penggunaan animasi serta fitur interaktif. Konten yang disajikan lebih visual sehingga memudahkan siswa memahami materi dengan lebih baik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) berdasarkan model Borg & Gall. Langkah ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah pengumpulan data melalui studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur dilakukan dengan menelusuri berbagai sumber mengenai media pembelajaran berbasis teknologi. Studi lapangan bertujuan menganalisis kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran IPS. Hasil analisis menjadi dasar dalam merancang media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Data yang diperoleh membantu dalam pengambilan keputusan terkait fitur dan isi media pembelajaran.

Perancangan media dilakukan dengan menentukan desain tampilan, struktur isi, serta fitur interaktif yang akan diterapkan. Desain yang menarik dan mudah digunakan menjadi prioritas dalam pengembangan media ini. Elemen visual seperti animasi, ilustrasi, dan warna yang menarik digunakan untuk meningkatkan daya tarik siswa. Konten disusun secara sistematis agar mudah dipahami dan relevan dengan kurikulum yang berlaku. Pengembangan media ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Kesuma & Ibrahim, 2024).

Pengembangan prototipe dilakukan setelah perancangan selesai untuk menghasilkan produk awal. Konten pembelajaran dikombinasikan dengan elemen interaktif seperti kuis dan simulasi sederhana. Evaluasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan dalam desain dan fungsionalitas media. Ahli media dan ahli materi turut serta dalam memberikan masukan guna meningkatkan kualitas produk. Revisi dilakukan berdasarkan saran dari para ahli agar media lebih efektif digunakan dalam pembelajaran (Kaulan, 2018).

Uji coba awal dilakukan dengan melibatkan beberapa siswa untuk mengetahui respons mereka terhadap media pembelajaran. Siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi fitur-fitur yang tersedia dan memberikan umpan balik. Pengamatan dilakukan untuk menilai bagaimana siswa berinteraksi dengan media tersebut. Hasil uji coba menjadi acuan dalam menyempurnakan tampilan dan penyajian materi. Perbaikan dilakukan agar media dapat digunakan dengan optimal di kelas.

Setelah revisi awal, uji coba lapangan dilakukan di kelas VI SD Negeri 1 Wajak. Media pembelajaran diterapkan dalam proses belajar mengajar dan pengaruhnya terhadap minat serta pemahaman siswa diamati. Guru turut serta dalam memberikan pendapat mengenai kepraktisan media ini dalam



pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara untuk mengetahui efektivitas media. Analisis data dilakukan untuk melihat dampak penggunaan media terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa.

Revisi akhir dilakukan berdasarkan temuan dari uji coba lapangan untuk menyempurnakan media pembelajaran. Masukan dari siswa dan guru digunakan sebagai dasar dalam meningkatkan kualitas konten dan fitur interaktif. Beberapa aspek yang diperbaiki meliputi tampilan antarmuka, navigasi, serta kejelasan penyampaian materi. Produk akhir kemudian siap untuk digunakan secara luas dalam pembelajaran IPS. Penyempurnaan ini memastikan bahwa media pembelajaran benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

Media pembelajaran yang dikembangkan kemudian disebarluaskan agar dapat dimanfaatkan oleh lebih banyak sekolah. Google Play Store menjadi salah satu platform yang digunakan untuk mendistribusikan media pembelajaran ini. Guru dan siswa dari berbagai sekolah dapat mengakses serta menggunakan media ini dengan mudah. Harapannya, media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS secara lebih luas. Akses yang lebih luas memungkinkan inovasi dalam pembelajaran IPS dapat dirasakan manfaatnya oleh lebih banyak siswa (Dewi, Triyogo, & Faridah, 2024).

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena penyajian materi yang lebih menarik. Interaktivitas dalam media membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Pemahaman terhadap materi juga meningkat karena penyampaian yang lebih visual dan mudah dipahami. Guru juga merasa terbantu dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif.

Selain meningkatkan minat dan pemahaman siswa, penggunaan media pembelajaran ini juga mendukung efektivitas pengajaran. Guru dapat menghemat waktu dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan bantuan animasi dan simulasi interaktif. Keberadaan kuis dan latihan soal dalam media ini membantu siswa menguji pemahaman mereka secara mandiri. Umpan balik langsung yang diberikan oleh media juga memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan mereka. Kemudahan akses terhadap media ini membuatnya menjadi alat bantu yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran IPS (Sadono & Soraya, 2024).

Meskipun demikian, beberapa tantangan masih perlu diatasi dalam implementasi media pembelajaran ini. Keterbatasan perangkat dan akses terhadap teknologi menjadi kendala bagi beberapa siswa. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas komputer yang memadai untuk mendukung penggunaan media berbasis Adobe Flash CS6. Upaya perlu dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh siswa mendapatkan kesempatan yang sama dalam memanfaatkan media ini. Solusi seperti penyediaan fasilitas di sekolah dapat membantu mengatasi masalah ini.

Pelatihan bagi guru juga menjadi aspek penting dalam mendukung keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru perlu dibekali keterampilan dalam mengintegrasikan media ini ke dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memerlukan adaptasi agar dapat memberikan manfaat maksimal. Dengan pelatihan yang memadai, guru dapat lebih percaya diri dalam menggunakan media berbasis digital ini. Kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi juga berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran (Khan, Sadono, Wilopo, & Hermawan, 2024).

Pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 terbukti memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran IPS. Penyampaian materi yang lebih menarik dan interaktif meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Guru juga merasakan manfaat dari penggunaan media ini dalam mendukung proses belajar mengajar. Inovasi dalam pembelajaran perlu terus dilakukan agar kualitas pendidikan semakin meningkat. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi langkah strategis dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital (Puspita Sari, Tjahjandari, & Aviandy, 2024).

Secara keseluruhan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs6* pada materi peran Indonesia dalam kerjasama ASEAN di SD Negeri 1 Wajak yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan baik, tetapi untuk kesempurnaan media ada beberapa perbaikan yang dilakukan peneliti berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh subyek ahli dan subyek uji coba. Perbaikan yang dilakukan peneliti berdasarkan komentar dan saran dari subyek uji coba seperti tersaji dalam Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Perbandingan Media Pembelajaran Interaktif Sebelum dan Sesudah Revisi

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 pada materi peran Indonesia dalam kerja sama ASEAN di SD Negeri 1 Wajak. Produk yang dikembangkan berbentuk aplikasi yang dapat dioperasikan di perangkat Android. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada Borg & Gall, namun dalam penelitian ini hanya diambil delapan dari sepuluh tahap yang ada. Pembatasan ini dilakukan karena penelitian hanya berfokus pada satu sekolah serta adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Tahapan yang dilakukan meliputi penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian ahli dan uji coba awal, revisi produk awal, uji coba lapangan, revisi produk akhir, serta diseminasi dan implementasi. Pengembangan media pembelajaran ini telah divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan guru kelas VI SD Negeri 1 Wajak. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini mendapatkan kategori "layak/valid" untuk digunakan oleh peserta didik. Validitas media ini juga didukung oleh peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini tidak hanya valid, tetapi



juga praktis dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ucapkan berisi ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini diantaranya : Kepada Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Kepala Sekolah dan seluruh masyarakat SD Negeri 1 Wajak yang telah memberikan kontribusi dalam pengumpulan data.

Referensi

- Adesti, A., & Nurkholimah., S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 8(1), 27–38.
- Dewi, R. A., Triyogo, A., & Faridah, E. (2024). Diversity of Collembola on Various Post-Rehabilitation Land Covers. *Jurnal Manajemen Hutan Tropika*.
- Dinah Irfani Safaras Hapsari, S. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51–60. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/10017>
- Djollong, A. F. (2017). 274-Article Text-943-1-10-20191015. *Istiqra : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, IV(2), 136. <http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/274>
- Kaulan, M. (2018). *Permasalahan Pembelajaran IPS dan Strategi Jitu Pemecahannya*. Ittihad.
- Kesuma, S. A., & Ibrahim, H. (2024). Strategi Bisnis Internasional Untuk Menghadapi Tantangan Ekonomi dan Politik di Tahun 2024. *Journal of Islamic Economics and Finance*, 2(1), 177–189.
- Khan, K., Sadono, R., Wilopo, W., & Hermawan, M. T. T. (2024). Development of Land Cover and Carbon Storage in Plawangan Hill of Gunung Merapi National Park, Yogyakarta, Using Landsat Data Series 2009, 2013, 2017, and 2023. *Jurnal Manajemen Hutan Tropika*.
- Puspita Sari, N., Tjahjandari, L., & Aviandy, M. (2024). Ekspresi Kritik Kumpulan Cerpen Kompas Berjudul Kado Istimewa Terhadap Penguasa di Era Orde Baru. *Jurnal Ilmu dan Budaya*, 45(1).
- Sadono, R., & Soraya, E. (2024). Enhancing the Estimation Accuracy of Above-Ground Carbon Storage in *Eucalyptus urophylla* Plantation on Timor Island, Indonesia, Through Higher Spatial-Resolution Satellite Imagery. *Journal of Degraded and Mining Lands Management*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016a). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and development*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016b). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and development*. Alfabeta.
- Suryani, Nu., & Achmad Setiawan, A. P. (2018). *Media pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyono, & Hariyono. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Syauket, A., Karsono, B., & Atmoko, D. (2022). Kebijakan Telemudik Bentuk Perlindungan Negara Pada Masyarakat Menuju New Normal Ditengah Pandemi Corona. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 22(1), 1–10.
- Tabroni, T., Syukur, M., & Indrayani, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Bentuk *Jurnal Pemikiran dan.....*, 4(2), 261–266. <http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/409%0Ahttps://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/download/409/253>