

## Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA

Haniffah Jannah<sup>1\*</sup>, Zelhendri Zen<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

\* e-mail: [adhitya.berta@gmail.com](mailto:adhitya.berta@gmail.com) , [alwenbentri@fip.unp.ac.id](mailto:alwenbentri@fip.unp.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah Research and Development (R&D), menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap yaitu: (1) Analisis Produk yang akan dikembangkan, (2) pengembangan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) Uji coba lapangan skala kecil dan revisi Produk, (5) Uji coba lapangan skala besar dan Produk akhir. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 orang validator ahli materi di SMA N 2 Rambatan dan 2 orang validator ahli media dosen departemen KTP FIP UNP. Uji coba produk dilakukan kepada 20 orang siswa kelas X di SMA N 2 Rambatan dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan.

Pengembangan multimedia interaktif yang hasil penilaiannya dari 1 orang validator materi dan 2 orang validator media, masing-masing sudah dikategorikan “Valid”, yang mana mendapatkan nilai 4,85 untuk materi, dan 4,86 untuk media, namun terdapat beberapa revisi pada materi serta media. Hasil analisis uji coba kepraktisan memperoleh nilai rata-rata 4,65 sehingga produk media pembelajaran berada pada kategori “Praktis”. Berdasarkan hasil uji validitas, dan praktikalitas, dapat disimpulkan bahwa multimedia Interaktif yang di hasilkan ini layak sehingga dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Multimedia Interaktif



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar bagi peserta didik agar dapat secara aktif mengembangkan potensi, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, karakter, dan keterampilannya (Depdikbud, 2014). Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan merupakan salah satu



faktor kebutuhan dasar untuk setiap manusia, karena melalui Pendidikan upaya kesejahteraan dapat diwujudkan. Tujuan akhir Pendidikan nasional secara umum adalah peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas seperti yang tercantum dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut dibutuhkan pembelajaran yang ideal pada berbagai mata pelajaran salah satunya adalah Bahasa Indonesia.

Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila didalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, bersemangat, perasaan gembira, dan konsentrasi tinggi (Majid, 2014). Pembelajaran ini dikenal dengan pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (AKEM). AKEM merupakan pembelajaran yang melibatkan keaktifan seluruh peserta didik lebih kreatif, dan proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan menyenangkan yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dan kreatif selama proses pembelajaran dikelas dan saling bekerja sama dengan teman.

Pembelajaran yang ideal ini perlu diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada di Sekolah Menengah Atas sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di Indonesia sekarang yakni kurikulum Merdeka, dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dibutuhkan peserta didik yang aktif, kreatif, pembelajaran yang efektif dan suasana kelas yang menyenangkan, untuk menciptakan pembelajaran yang efektif tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif untuk mendorong peserta didik aktif, kreatif sehingga pembelajaran akan berjalan efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 2 Rambatan pada tanggal 18 Agustus 2022, penulis menemukan bahwa aktivitas belajar siswa saat menerima pelajaran tergolong rendah. Rendahnya hasil pembelajaran siswa disebabkan oleh pembelajaran yang kurang berkualitas. Permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA N 2 Rambatan, karena guru lebih sering terfokus menggunakan buku teks dan belum pernah menggunakan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa kurang



aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Padahal sarana dan prasarana sudah cukup memadai, dan pembelajaran di SMA ini sudah menerapkan kurikulum Merdeka Belajar. Yaitu konsep belajar mengajar yang dituntut memaksimalkan teknologi dan kreativitas.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, penulis memberikan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6*. *Adobe Flash CS 6* Merupakan sebuah program yang dirancang khusus untuk membuat media presentasi yang lebih baik untuk proses pembelajaran. *Adobe Flash CS 6* merupakan sebuah program aplikasi yang dapat menghasilkan media pembelajaran berupa teks, video, audio, maupun gambar animasi, sehingga kita dapat menciptakan sebuah media dengan mengkolaborasikan aplikasi tersebut.

Alasan pada saat memilih aplikasi *Adobe flash CS 6* sebagai media pembelajaran, ialah karena aplikasi *Adobe flash CS 6* mempunyai kelebihan yaitu dapat membuat media pembelajaran yang bersifat interaktif sehingga dapat mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Sebagaimana pendapat Ramansyah (2014) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, agar tercapai kondisi ideal maka perlu dikembangkan media berbasis multimedia interaktif yang dapat memberikan informasi yang jelas bagi siswa.

Dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6* siswa diharapkan aktif, kreatif, dan pembelajaran lebih interaktif antara guru, siswa dan media yang digunakan, sehingga dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dapat menunjang motivasi, dan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengaplikasikan ilmu yang penulis dapatkan pada bangku perkuliahan untuk melakukan penelitian pengembangan, berpijak pada Kawasan teknologi Pendidikan terutama Kawasan pengembangan. Menurut Warsita (2008:32) penggunaan Kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut, dengan

judul “**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6 PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X SMA**”.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah Research and Development. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menyelidiki perurutan atau perubahan sebagai fungsi waktu. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah Research and Development. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menyelidiki perurutan atau perubahan sebagai fungsi waktu.

Dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif Bahasa Indonesia sebagai salah satu media pembelajaran bagi kelas X SMA ini digunakan model pengembangan dari Borg dan Gall (1983) yang telah disederhanakan menjadi lima tahap oleh Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan (2008: 11) yakni: Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, Mengembangkan produk awal, Validasi ahli dan revisi, Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh data mengenai validasi dari validator materi yang dapat dilihat pada tabel 1, dan untuk melihat validitas dari validator media dapat dilihat pada tabel 2, sedangkan untuk melihat praktikalitas pada siswa dapat dilihat tabel 3.

**Tabel 1.**  
**hasil penilaian validasi materi Multimedia Interaktif**

Aspek	Kriteria variabel	Indikator	Penilaian	
Materi	Isi dan tujuan	1	5	
		2	5	
		3	4	
	Penyajian materi	4	5	
		5	4	
		6	5	
		7	5	
		8	5	
		Tes	9	5
			10	5
	11		5	
	Efisiensi	12	5	
		13	5	
	Jumlah		14	68
Rata- rata			4,85	

**Tabel 2.**  
**Hasil Penilaian validator multimedia Interakti**

**Tabel 2.**

Aspek	Kriteria variabel	Indikator	Penilaian	
			V 1	V 2
	Tampilan	1	5	5
		2	4	5
		3	5	5
		4	5	5
		5	5	5
Multimedia Interaktif		6	4	5
		7	5	5
		8	5	5
		9	5	5
	Keterbacaan	10	5	5
		11	5	5
	Kemudahan penggunaan	12	5	5
		13	5	5
	Tes	14	5	4
15		5	4	
Jumlah		15	73	73
Rata-rata			4,86	4,86

**Tabel 3**  
**Hasil data Pratikalitas Kepada Siswa**

No	Variabel	Indikator	Rata- rata	Keterangan
1	Kemudahan penggunaan	1,2,3,4,5	4,70	Praktis
2	Keterbacaan	6,7,8,9	4,63	Praktis
3	Tampilan	10,11,12,13	4,70	Praktis
4	Penyajian materi	14,15,16	4,58	Praktis
Rata-rata			4,65	Praktis

Tabel di atas menunjukkan bahwa penilaian validator ahli materi diperoleh nilai rata-rata 4,85 dengan kategori "Valid" dan penilaian dari dalam penilaian validasi media 1 diperoleh nilai rata-rata 4,86 dengan kategori "Valid" dan validasi media 2 diperoleh nilai rata-rata 4,86 dengan kategori "Valid". Sedangkan uji praktikalitas pada siswa terhadap multimedia interaktif yang dikembangkannya adalah Praktis dengan nilai kepraktisannya 4,65. Pada aspek kemudahan penggunaan didapat 4,70 dengan ketertangannya "Praktis", pada aspek keterbacaan didapat 4,63 dengan ketertangannya "Praktis", pada aspek tampilan didapat 4,70 dengan ketertangannya "Praktis", dan pada aspek penyajian materi didapat

4,58 dengan keterangan “Praktis”. Berdasarkan hasil data tersebut maka multimedia Interaktif yang dihasilkan termasuk ke dalam kriteria Valid, sesuai dan Praktis

Multimedia Interaktif adalah suatu produk yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran yang dirancang oleh seorang pengembang agar memiliki interaktifitas kepada pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio.

Menurut Riyana (2007) Multimedia Interaktif adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, Batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi atau sub kompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan maka diperoleh keterangan sebagai berikut:

#### 1. Uji validitas

Berdasarkan penilaian ahli materi meliputi variable kesesuaian isi dan tujuan, penyajian materi, tes, dan efisiensi diperoleh kategori “Valid” dengan nilai sebesar 4,85. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa multimedia Interaktif yang telah dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA. Sedangkan pada penilaian ahli media meliputi variabel Tampilan, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan Tes diperoleh kategori “Valid” dengan nilai rata-rata 4,86. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa Multimedia interaktif yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA.

#### 2. Uji Praktikalitas

Uji coba terhadap praktikalitas penggunaan Multimedia interaktif dilakukan dengan melibatkan 20 orang responden yaitu siswa kelas X SMA N 2 Rambatan. Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas oleh responden meliputi variabel kemudahan penggunaan, keterbacaan, tampilan, dan penyajian materi aspek tampilan media, penyajian materi, dan kemanfaatan diperoleh skor rata-rata sebesar 4,65 dengan kriteria “Praktis”.

Berikut ini adalah hasil akhir validasi dan praktikalitas produk multimedia interaktif setelah dikembangkan dengan kategori valid dan praktis sehingga dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA.

**Tabel 4.**  
**Hasil akhir Validitas dan Praktikalitas**

Validasi				Praktikalitas	
Materi		Media		Kelayakan	
Nilai	Kategori	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
4,85	Valid	4,86	Valid	4,65	Praktis

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan telah memiliki kelayakan sebagai multimedia interaktif yang dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Diharapkan melalui media pembelajaran yang telah dikembangkan mampu mengurangi permasalahan yang dihadapi oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada, maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji validitas produk multimedia Interaktif yang telah dikembangkan pada aspek materi memperoleh nilai validator materi 4,85 dengan kategori valid dan aspek media memperoleh rata-rata 4,86 dari masing-masing validator dengan kategori valid. Hasil uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata 4,65 dengan kategori praktis pada aspek kepraktisan dengan variabel kriteria mencakup kemudahan penggunaan, keterbacaan, tampilan, dan penyajian materi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia layak untuk dikembangkan, sesuai dengan kriteria kelayakan media serta layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa.

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut: (1) Guru diharapkan dapat menerapkan multimedia yang telah dikembangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran serta referensi untuk mengembangkan multimedia Interaktif selanjutnya; (2) Siswa diharapkan menggunakan multimedia interaktif ini sebagai sarana agar lebih memahami materi dan pemicu motivasi belajar; (3) Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan keterampilan kepada guru-guru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti mendatangkan pakar ilmu Pendidikan, workshop, seminar yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan tepat sebagai media pembelajaran siswa; (4) Untuk peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian pengembangan ini agar meneliti lebih kompleks dan dalam ruang lingkup yang lebih luas.

**DAFTAR PUSTAKA.**

- Depdikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Depdikbud.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramansyah, W. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Edutic-Scientific Journal Of Informatics Education*, 1(1),1-11.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Multimedia Interaktif*. Bandung: Program P3AI UPI.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas.
- Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta