

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIPA BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN ADOBE FLASH PADA SISWA KELAS 1 SD SUPRIYADI SEMARANG

Berliyan Febriana¹⁾, Intan Rahmawati²⁾, Ferina Agustini³⁾

DOI : 10.26877/wp.v4i1.16658

¹ Prodi PGSD, FIP, UPGRIS

² Prodi PGSD, FIP, UPGRIS

³ Prodi PGSD, FIP, UPGRIS

Abstrak

Pendidikan di Indonesia memiliki visi untuk menciptakan manusia yang cerdas, berkarakter, dan berakhlak mulia. Salah satu upaya untuk mencapai visi tersebut ialah dengan memperkenalkan sila Pancasila. Untuk mempermudah siswa dalam memahami sila Pancasila digunakan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah pembuatan dan penggunaan media pembelajaran SIPA berbasis multimedia dengan *adobe flash* yang layak pakai untuk siswa kelas 1 SD Supriyadi Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Dengan melaksanakan tahapan analisis kebutuhan, desain media, pengembangan media dan melakukan validasi, melaksanakan uji coba lapangan, dan melakukan evaluasi pada semua tahap yang dilakukan. Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru kelas, dan siswa kelas 1. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket. Hasil dari uji kelayakan media SIPA berbasis multimedia dengan *adobe flash* ini adalah sangat layak digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan media, Adobe flash, Media SIPA

History Article

Received 15 Agustus 2023

Approved 18 Agustus 2023

Published 12 Februari 2024

How to Cite

Febriana, B., Rahmawati, I., & Agustini, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran SIPA Berbasis Multimedia dengan *Adobe flash* Pada Siswa Kelas 1 SD Supriyadi Semarang. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 90-101.

Coressponding Author:

Jl. Supriyadi Kalicari No. 11D, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ berlinfeb869@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam membentuk karakter individu dan membangun bangsa yang kuat. Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia memiliki visi untuk menciptakan manusia yang cerdas, berkarakter, dan berakhlak mulia. Salah satu upaya untuk mencapai visi ini adalah dengan memperkenalkan Sila Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia kepada siswa sejak dini. Pendidikan pada saat ini yaitu aset terpenting dalam kehidupan, terutama pada anak-anak yang duduk dibangku sekolah dasar. Pendidikan didalam dunia selalu ada seseorang yang berperan untuk memenuhi kewajiban sebagai seorang pendidik agar mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan yang sering terlihat dalam pemerolehan diberbagai sekolah dasar untuk sebagian besar menggunakan metode ceramah (konvensional). Dilihat dari perkembangan zaman jika teknologi semakin hari kian berkembang. Peserta didik mayoritas merasa mudah bosan dan susah konsentrasi (Kresma, 2014).

Dalam proses pembelajaran guru harus mampu memudahkan dan memaksimalkan belajar peserta didik agar pengalaman belajar peserta didik lebih bermakna. Hal tersebut dapat dilakukan guru dengan memanfaatkan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan terkuasai materi yang diajarkan. Sesuai dengan media pembelajaran saat ini yang digunakan untuk mengefektifitaskan dan mengefesienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rika, 2022). Media adalah perantara informasi dari pengirim informasi kepada penerima informasi yang dapat mempengaruhi pikiran, perhatian dan minat peserta didik, sehingga terjadi proses belajar (Sadiman, 2014).

Dalam era teknologi yang semakin berkembang, media pembelajaran berbasis multimedia menjadi pilihan yang tepat untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran berbasis multimedia juga dapat menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dengan seiring perkembangan zaman yang semakin maju, teknologi semakin mendorong upaya pembaruan dalam memanfaatkan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk bisa mengikuti kemajuan teknologi (Umar, 2017).

Kegiatan pembelajaran pada materi Sila-sila Pancasila di SD Supriyadi Semarang kurang menarik baik dalam karakteristik maupun pengembangan. Guru hanya memberikan gambaran bahwa guru menyiapkan materi yang bersumber dari buku siswa dan buku guru. Dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang cenderung mengalami kebosanan dalam belajar mengajar yang disampaikan oleh guru, sehingga peserta didik menjadi tidak maksimal dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini Peneliti mengembangkan inovasi media pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) berbasis multimedia dengan *Adobe Flash* pada siswa kelas I yang dapat membuat peserta didik lebih menyenangkan proses belajar mengajar.

Adobe Flash yaitu perangkat lunak yang sudah dikembangkan menjadi *Flash*, yang dulu pada awalnya bernama "*Makromedia Flash*". *Flash* sendiri yaitu program animasi yang sudah dikembangkan oleh *macromedia* (Rezeki, 2018). *Macromedia flash* merupakan salah satu program *software* yang mampu menyampaikan pesan secara menarik kepada peserta didik dan materi dapat disampaikan dengan cara mengoperasikan bagian yang diinginkan dengan mudah dan praktis (Fauzi et al., 2018). *Adobe Flash* adalah sebuah program aplikasi yang bisa membentuk multimedia interaktif yang menarik dengan adanya tampilan animasi, gambar, film, presentasi, game dan quiz (Arifa et al., 2014). Pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan *adobe flash* peserta didik tertarik untuk mempelajari sila-sila pancasila dan materi simbolik dikelas, dan peserta didik dapat menguasai materi dan jawaban yang diberikan oleh guru (Wulandari et al., 2017). Multimedia interaktif menggunakan *adobe flash* ini akan menyajikan sebuah video pembelajaran yang terdiri dari gambar, video, teks, musik, maupun suara yang memperjelas pada penyampaian. Adanya media yang dapat menyajikan gambar sekaligus suara, dapat membantu peserta didik akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Maryanti, 2018).

Untuk memperbaiki pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi sila-sila pancasila maka dalam hal ini dapat mengembangkan sebuah multimedia interaktif menggunakan *adobe flash*. Dengan menggunakan media *adobe flash* dapat mempermudah peserta didik mempelajari sila-sila pancasila dengan dilengkapi gambar-gambar yang dapat menambah pemahaman peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang disajikan guru sehingga mampu termotivasi untuk belajar dengan konsentrasi yang baik dan menjadikan pembelajaran yang aktif.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Menurut (Tegeh et al., 2014) dalam buku model penelitian pengembangan, Salah satu model pengembangan yang dapat digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development or Product, Implementation or Delivery and Evaluations*).

Langkah-langkah yang digunakan dalam model ADDIE memiliki keterkaitan satu sama lain dan harus dilakukan secara menyeluruh dan bertahap. Langkah-langkah model ADDIE dijabarkan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis ini merupakan tahap awal atau pendahuluan sebelum pembuatan media pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) berbasis multimedia dengan *adobe flash*. Permasalahan yang terdapat pada sekolah dasar tersebut yaitu belum memfasilitasi perangkat pembelajaran multimedia dengan *Adobe Flash* seperti halnya dalam menggunakan teknologi yang bisa digunakan di lingkup sekolah maupun luar lingkup sekolah. Penggunaan media yang sesuai akan dapat dipahami peserta didik dengan materi yang diberikan. Jadi sekolah dasar tersebut membutuhkan media pembelajaran yang bertahan lama. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas I dalam melakukan pembelajaran pada peserta didik belum menggunakan perangkat pembelajaran berbasis

multimedia berbasis *adobe flash*, serta penyampaian yang dilakukan masih menggunakan metode ceramah dan buku guru serta belum divariasikan menggunakan teknologi. Untuk mengembangkan perangkat pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* dimana didalamnya memuat media pembelajaran dan quis. Sehingga penelitian ini tertarik untuk mengembangkan Media Pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) Berbasis Multimedia Dengan *Adobe Flash* Pada Siswa Kelas I SD Supriyadi Semarang.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini dapat merancang dan mengedit bahan-bahan yang diperlukan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif. Misalnya, untuk menyusun dan mengumpulkan gambar, suara latar yang mengisi media pembelajaran SIPA. selain itu, hal penting lainnya adalah membuat sketsa tampilan media pembelajaran SIPA yang akan dikembangkan. Tahap ini dapat menyiapkan instrumen media pembelajaran SIPA untuk ahli media, ahli materi, guru pembelajaran dan peserta didik.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini dimulai dengan merealisasikan rancangan konsep, melakukan kegiatan validasi materi dan validasi media, serta diakhiri pada kegiatan evaluasi yaitu melakukan kegiatan revisi terhadap media. Produk yang akan dikembangkan berupa Media Pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) Berbasis Multimedia Dengan *Adobe Flash* Pada Siswa Kelas I SD Supriyadi Semarang. Khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila, selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Kegiatan validasi desain menggunakan angket yang telah disiapkan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Produk yang sudah direvisi akan diimplementasikan ke peserta didik melalui tahap uji coba, yaitu (Putra, 2018):

a) Uji Coba Lapangan

Untuk tahap ini produk akan diuji coba dengan keseluruhan peserta didik berjumlah 28 peserta didik di kelas I SD Supriyadi Semarang, yang akan melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) Berbasis Multimedia Dengan *Adobe Flash* Pada Siswa Kelas I SD Supriyadi Semarang.

5. *Evaluations* (Evaluasi)

Tahap perbaikan produk berdasarkan saran pada angket yang didapatkan dari ahli media dan ahli materi sehingga media dapat dikatakan valid, setelah melakukan perbaikan, dapat diketahui produk dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan Media Pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) Berbasis Multimedia Dengan *Adobe Flash* Pada Siswa Kelas I SD Supriyadi Semarang akan memperoleh hasil akhir dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 1 SD Supriyadi Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa: 1) lembar wawancara, Sugiyono (2017) berpendapat bahwa “wawancara digunakan sebagai teknik pengumpul data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Dalam hal ini peneliti hanya mengambil garis besar permasalahan yang ada pada kegiatan, wawancara dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila,

Pendidikan Pancasila untuk mendapatkan informasi terkait dengan proses Pembelajaran. 2) Lembar Angket Sugiyono (2017:142) berpendapat bahwa “kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. sedangkan angket yang diperoleh peneliti terdiri dari empat angket yaitu, angket ahli model, angket ahli materi, angket penilaian respon siswa, dan angket penilaian respon guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti menggunakan prosedur ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut:

Analisis: 1) Pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar siswa kelas I. 2) Guru kelas I dalam melaksanakan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali hanya menggunakan media buku guru dan buku siswa untuk menyampaikan materi tentang sila-sila Pancasila. 3) Guru kelas I sangat membutuhkan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami sila-sila Pancasila. 4) 100% siswa membutuhkan media pembelajaran yang mudah dibawa kemana-mana. Berdasarkan hasil wawancara dan angket kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) untuk menjawab kebutuhan siswa dan guru.

Desain: Berdasarkan tahapan analisis yang dilakukan peneliti, pemilihan Media Pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) Berbasis Multimedia Dengan *Adobe Flash* pada siswa kelas I SD dalam bentuk aplikasi yang mencakup bentuk audio (bersuara), visual (bergambar), animasi serta quiz yang ada didalam media. Dengan bantuan media berbasis multimedia dengan *Adobe Flash* dapat membantu dan mempermudah siswa dalam pemahaman materi yang disampaikan guru. produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) Berbasis Multimedia Dengan *Adobe Flash* pada siswa kelas I SD Supriyadi Semarang. Sebagai alternatif pilihan guru dalam memacu motivasi siswa agar semangat mengikuti pembelajaran dengan kehadiran media pembelajaran baru.

Pengembangan: Pada pengembangan draf produk, dalam hal ini pengembangan media pembelajaran SIPA diperlukan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Aplikasi pendukung untuk pembuatan media. 2) Proses pembuatan media pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) Berbasis Multimedia dengan *Adobe Flash*.

Uji lapangan: Tahap *implementation* dilakukan dengan tujuan untuk mempraktekan secara langsung Media Pembelajaran SIPA yang telah dikembangkan kepada siswa dan guru. Media Pembelajaran SIPA yang telah dikembangkan peneliti diuji coba pada kelas I SD Supriyadi Semarang dengan jumlah siswa yang ada pada kelas tersebut berjumlah 28 siswa dengan peserta yang hadir hanya 24 siswa. Peneliti memperkenalkan media yang telah dikembangkan berupa Media Pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) Berbasis Multimedia Dengan

Adobe Flash pada siswa kelas I SD Supriyadi Semarang dengan menjelaskan maksud dan tujuan dari kegiatan penelitian.



Gambar 1. Uji Lapangan Media SIPA

Praktik menggunakan Media Pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) Berbasis Multimedia Dengan *Adobe Flash* dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran pada materi sila-sila Pancasila. Siswa menyimak media pembelajaran SIPA yang telah disiapkan. Media SIPA dapat ditayangkan menggunakan laptop kemudian tampilan yang ada di laptop disambungkan ke dalam proyektor.



Gambar 2. Aktivitas Pembelajaran dengan Media SIPA

Evaluasi: Evaluasi berupa nilai hasil dari angket respon siswa dan guru kelas I SD Supriyadi Semarang serta masukan yang telah diberikan pada angket respon guru dan respon siswa setelah guru menguji coba media pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) berbasis multimedia dengan *Adobe Flash*. Hasil dari angket respon siswa dan guru mendapatkan nilai yang termasuk pada kategori “sangat layak”. Hasil dari respon siswa dan guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari media yang telah dikembangkan.

Hasil wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan juga guru kelas 1 SD Supriyadi Semarang yaitu Ibu Thalia Ranu Sekardiana, S.Pd. bertujuan untuk menganalisis kegiatan pembelajaran di kelas 1 pada mata pelajaran pendidikan Pancasila disajikan dalam table berikut ini:

Tabel 1. Hasil Wawancara Guru Kelas

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tersebut materi sila-sila Pancasila apakah siswa memahaminya?	Memahami, tetapi ada beberapa peserta didik kurang paham seperti pengamalan sila-sila Pancasila dan juga peserta didik sering kebalik untuk pengamalan antara sila ke-2 dan ke-5.
2.	Dalam kegiatan belajar mengajar, apakah anak selalu aktif dalam pembelajaran?	Selalu aktif, tetapi tidak semunya karena mungkin siswa itu ada yang memperhatikan ada juga yang tidak memperhatikan.
3.	Apa yang membuat siswa tidak paham dalam pembelajaran sila-sila Pancasila?	Yang belum paham bagian pengamalan sila-sila Pancasila dan tidak bisa membedakan antara sila ke-2 dan ke-5
4.	Faktor lain apa yang membuat siswa tidak paham pembelajaran pada materi sila-sila Pancasila?	Ada banyak, mungkin untuk satu sila saja mereka masih bingung. Untuk mengamalkan lima sila hanya hafal dua sampai tiga sila saja.
5.	Bagaimana peran siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas?	Anak-anak memang aktif jika diberi pertanyaan mereka akan menjawab dengan semangat dan mengikuti pembelajaran dengan baik.
6.	Apakah ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i> pada materi sila-sila Pancasila?	Belum pernah, saya selama pembelajaran ini hanya menggunakan buku guru dan buku siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diatas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 1 SD Supriyadi Semarang masih kurang dalam memahami pengamalan sila-sila Pancasila dan masih sering terbalik antara sila ke-1 dan sila ke-5. Selain itu guru kelas juga sebelumnya tidak pernah menggunakan media interaktif, hanya mengajar menggunakan buku guru dan buku siswa saja. Tidak heran jika siswa kelas 1 SD Supriyadi mudah merasa bosan dan susah untuk menyerap materi pembelajaran.

Validasi Media

Validasi ini dilakukan guna untuk mengetahui kelayakan media yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas 1 SD Supriyadi Semarang. Uji validasi media dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Semarang yaitu Bapak Prasena Arisyanto, M.Pd sebagai validator I dan Bapak Drs. Kiswoyo, MM sebagai validator II.

Tabel 2. Hasil Analisis Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	
		Ahli 1	Ahli 2
1.	Desain Media	24	23
2.	Indikator Penggunaan	19	20
3.	Keunggulan Produk	24	18
Skor Total		62	61
Skor Ideal		65	65
Presentase		$\frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% = \frac{123}{130} \times 100\% = 94\%$	
Kategori		Sangat Layak	

Hasil Penilaian ahli media oleh validator media 1 dan validator media 2 memiliki presentase kelayakan sebesar 94%. Dimana presentase tersebut termasuk dalam interval 81-100% yang menunjukkan bahwasannya presentase nilai tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Validator I dan II memberikan catatan pada kolom masukan dan saran di lembar angket validasi media yaitu “ Sudah baik, bisa dilanjutkan ke uji draf” dan “Media bagus, perlu didukung penjelasan televisi yang mudah dipahami peserta didik kelas I”.

Validasi Materi

Validasi materi ini ditujukan untuk penilaian kelayakan materi yang akan dibawakan di kelas 1 SD Supriyadi Semarang. Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen Universitas PGRI Semarang yaitu Bapak Prasena Arisyanto, M.Pd sebagai validator I dan Bapak Drs. Kiswoyo, MM sebagai validator II.

Tabel 3. Hasil Analisis Validasi Materi

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	
		Ahli 1	Ahli 2
1.	Kesesuaian	15	14
2.	Indikator Kelayakan Materi	19	18
3.	Penyajian	20	19
Skor Total		54	51
Skor Ideal		55	55
Presentase		$\frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% = \frac{105}{110} \times 100\% = 95\%$	
Kategori		Sangat Layak	

Hasil penilaian dari ahli materi oleh validator materi 1 dan validator materi 2 memiliki presentase kelayakan sebesar 95%. Dimana presentase tersebut termasuk dalam interval 81-100% yang menunjukkan bahwasannya presentase nilai tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Validator II memberikan catatan pada kolom masukan dan saran dilembar angket validasi materi yaitu “Dalam pemberian materi perlu dijelaskan, supaya istilah-istilah yang ada dapat dipahami peserta didik”.

Hasil Angket

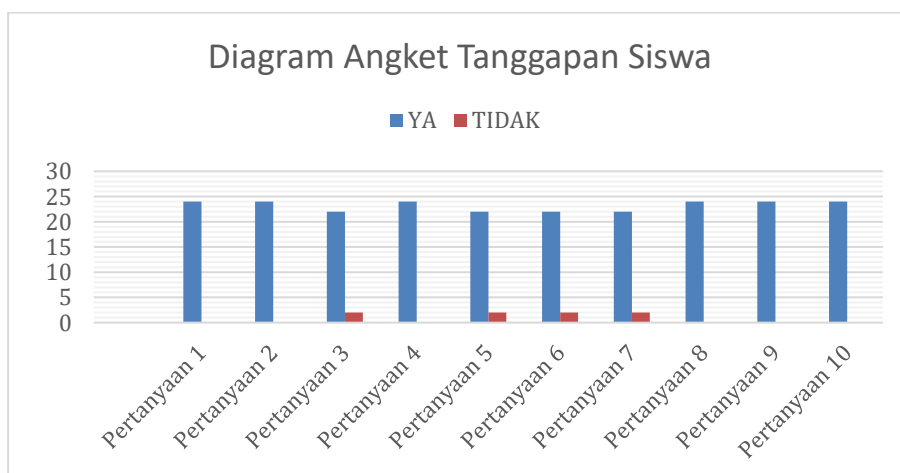
Guru yang memberikan respon terhadap media pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) Berbasis Multimedia Dengan *Adobe Flash* adalah guru kelas I SD Supriyadi Semarang yaitu Ibu Thalía Ranu Sekardiana, S.Pd. Yang dimana respon guru sangat baik dengan melihat media tersebut secara langsung pada saat peneliti melakukan penelitian dikelas.

Table 4. Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor
1.	Kemudahan Pemahaman	13
2.	Penyajian Media	12
3.	Aspek Minat Terhadap Media	10
4.	Aspek Keaktifan Terhadap Media	14
Skor Total		47
Skor Ideal		55
Presentase		Persentase = $\frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% = \frac{47}{55} \times 100\% = 85\%$
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4. Hasil angket kepraktisian yang telah diisi oleh guru kelas I SD Supriyadi Semarang Ibu Thalía Ranu Sekardiana, S.Pd memperoleh skor total 47 dari skor ideal 55 dan memperoleh presentase skor 85%. Berdasarkan angket yang telah diisi guru kelas I SD Supriyadi Semarang berada pada interval 81-100% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Selanjutnya, peneliti memberikan angket kepada 24 siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia dengan adobe flash. Berikut hasil yang disajikan dalam bentuk diagram:



Gambar 3. Diagram Angket Respon Siswa

Berdasarkan diagram diatas didapatkan presentase hasil angket respon siswa sebesar 96%. Hasil dari angket respon siswa masuk dalam rentang antara 81-100% berarti media pembelajaran SIPA ini masuk ke dalam kategori sangat layak. Hal ini membuktikan bahwa media SIPA layak digunakan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Pembahasan

Media pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) berbasis multimedia dengan *adobe flash* dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Prosedur pengembangan media ini menggunakan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementasion, evaluation*. Pengembangan Media Pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) Berbasis Multimedia Dengan *Adobe Flash* pada siswa kelas I SD Supriyadi Semarang berdasarkan wawancara terstruktur yang ditemukan oleh peneliti di SD Supriyadi Semarang. Desain Media Pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) Berbasis Multimedia Dengan *Adobe Flash* yang sudah dikembangkan kemudian divalidasi oleh pakar atau validator sebelum diuji cobakan. Validator terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Hasil dari kritik dan saran oleh ahli media dan materi digunakan peneliti untuk melakukan perbaikan-perbaikan. Peneliti mengharapkan Media Pembelajaran SIPA (Sila Pancasila) Berbasis Multimedia Dengan *Adobe Flash* dapat menjadi lebih baik setelah melakukan perbaikan. Selain itu penggunaan media pada lapangan juga membutuhkan sebuah respon dari guru kelas dan juga siswa, dan berdasarkan respon bahwa media pembelajaran SIPA berbasis multimedia dengan *adobe flash* ini layak untuk digunakan dan dapat menyelesaikan masalah yang terdapat pada kelas 1 SD Supriyadi Semarang.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari media SIPA berbasis multimedia dengan *adobe flash* ini adalah sebagai berikut:

Kelebihan : 1) Media ini mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran untuk memberikan pengetahuan serta pemahaman pada siswa, 2) Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran seperti media SIPA dengan aplikasi *adobe flash* untuk memberikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Kekurangan : 1) Pengembangan produk media pembelajaran SIPA terbatas hanya pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi sila-sila Pancasila. 2) media SIPA dapat diakses menggunakan android dengan bantuan aplikasi webgenie SWF dan flash player dan juga laptop. Namun pada saat membagikan video di android tidak muncul video lagu Garuda Pancasila. 3) Penyebar luasan media masih terbatas, hanyanmembagikan secara manual melalui link dan aplikasi transfer file.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwasannya media pembelajaran SIPA berbasis multimedia dengan *adobe flash* ini telah dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan. Dimana media ini dibutuhkan sesuai dengan kondisi yang ada dilapangan untuk mempermudah siswa dalam belajar mengenai sila-sila Pancasila. Media ini telah melalui

uji kelayakan berupa uji materi dan uji media yang dilakukan oleh validator ahli materi dan juga ahli media. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi pembelajaran SIPA sebelum melakukan uji coba lapangan dengan aspek: Indikator kesesuaian, indikator kelayakan materi, indikator penyajian materi. Berdasarkan aspek tersebut ahli materi I dan II menyatakan bahwa materi yang digunakan untuk melandasi media ini sudah sesuai dan layak, dengan penyajian yang cukup baik mendapatkan nilai presentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Sedangkan uji validasi media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran SIPA sebelum melakukan uji coba lapangan dengan aspek: Indikator kesesuaian desain media, indikator penggunaan media, indikator keunggulan produk. Dari semua aspek validasi media mendapatkan nilai presentase 94% dengan kategori sangat layak. Ketika diuji di lapangan secara langsung untuk memperkuat kelayakan media. Mendapat respon dari guru dan siswa dengan presentasi sebesar 85% dan 96%, hal ini masuk dalam kategori sangat layak digunakan. Dengan begitu media pembelajaran SIPA berbasis multimedia dengan adobe flash yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifa, N., Isnanto, R. R., & Nurhayati, O. D. (2014). Perancangan Permainan" Membuat Bioetanol dari Limbah Buah" Menggunakan Adobe Flash CS3. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 2(1), 87-95.
- Fauzi, A., Reffiane, F., & Agustini, F. (2018, July). PENGEMBANGAN MEDIA CD INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH BERBANTU METODE NHT TEMA II SELALU BERHEMAT ENERGI KELAS IV SEKOLAH DASAR. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN (SENDIKA) 2018*.
- Kresma, E. N. (2014). Perbandingan pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis masalah terhadap titik jenuh siswa maupun hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. *Educatio Vitae*, 1(1).
- Maryanti, S., & trie Kurniawan, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26-33
- Putra, T. A. (2018). *Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis macromedia flash pada materi trigonometri* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan adobe flash cs6 berbasis problem based learning pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 856-864.
- Rika, A. S. (2022). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fisika Berbasis Teknologi Macromedia Adobe Flash 8* (Doctoral dissertation), UIN Raden Intan Lampung.
- Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan Pengertian Pengembagandan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Ketut, P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Umar, U. (2017). Media pendidikan: Peran dan fungsinya dalam pembelajaran. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 11(01)*, 131-144.
- Wulandari, S., Ainy, C., & Suprpti, E. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis game interaktif menggunakan aplikasi Adobe Flash CS3 pada materi pokok trigonometri kelas X SMKN 10 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology, 2(2)*, 165-177.