

METODE ADDIE PADA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN TIK

Nurna L. Purnamasari

STKIP PGRI Tulungagung

nurna@stkippgrita.ac.id

Abstrak

Laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini semakin hari semakin pesat perkembangannya. Perkembangan tersebut disebabkan adanya tuntutan dan kebutuhan manusia yang juga semakin berkembang di berbagai bidang salah satunya adalah bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah lama dimanfaatkan untuk membantu peningkatan kualitas pembelajaran. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash yang layak serta memudahkan guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di dalam menyampaikan materi. Metode penelitian menggunakan model ADDIE karena produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bukan rekayasa perangkat lunak. Tahapan dari metode ini adalah tahap *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Metode pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara dan angket. Data yang di peroleh dari angket ahli materi, ahli media dan responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pada tahap *analysis* yaitu melakukan identifikasi kebutuhan berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran. Tahap *design* menghasilkan user interface serta *flowchart* yang akan dibuat. *Development* yaitu tahap pembuatan produk pada adobe flash cs6. Tahap *implementation* yaitu melakukan uji coba produk oleh ahli media menghasilkan presentasi nilai 90% dengan kualifikasi sangat layak dan presentasi nilai sebesar 93% dari ahli materi dengan kualifikasi sangat layak. Tahap terakhir adalah *evaluation* melakukan uji coba kelompok kecil memperoleh presentasi sebesar 92% dengan kualifikasi sangat layak, Selanjutnya pada uji coba kelompok besar mendapatkan presentasi nilai sebanyak 91% dengan kualifikasi sangat layak. Berdasarkan hasil diatas, bisa disimpulkan secara keseluruhan produk yang dikembangkan ini “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Interaktif, Adobe Flash, Mata Pelajaran TIK.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin hari semakin maju. Di zaman sekarang teknologi Informasi sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, begitu juga dalam bidang pendidikan. Banyak penggunaan aplikasi yang sesuai dan mendukung proses belajar mengajar sehingga menghasilkan suatu media yang interaktif antara guru dan siswa. Aplikasi tersebut diaplikasikan menjadi Media Pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa atau peserta didik. (Darimi:2017). Media pembelajaran sendiri banyak macamnya, terdapat media cetak, media audio maupun media audio visual. Pengembangan media juga tergantung kebutuhan, salah satunya pengembangan media berbasis komputer. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer memaksimalkan peran media gambar, suara, dan media interaktif. Media tersebut pengembang gunakan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah salah satu mata pelajaran pada SMP 1 Kauman. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru pengampu mata pelajaran TIK. Dalam penggunaan media pembelajaran bisa dikatakan masih minim. Proses pembelajaran masih berjalan satu arah. Jika ada materi yang kurang paham siswa bisa bertanya kembali kepada guru. Namun ternyata

metode mengajar yang digunakan ini kurang mampu menarik perhatian siswa. proses pembelajarannya masih terpusat pada guru sehingga siswa cenderung tidak kreatif dan kurang mandiri. Hal ini disebabkan karena pemanfaatan bahan ajar yang kurang bervariasi menjadikan siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran khususnya pelajaran TIK kelas VIII. yang telah pada SMP ini berkembang fasilitasnya dalam usaha menciptakan peserta didik yang berkompeten, Sehingga perlu diberikan inovasi baru dalam pembelajaran, selain memiliki fasilitas juga memiliki inovasi-inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu sekolah.

Oleh karena itu, dengan melihat berbagai macam permasalahan diatas, peneliti bermaksud mengembangkan media yang diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor sarana prasarana, termasuk media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik seperti pemanfaatan software Adobe Flash dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang menarik seperti pemanfaatan software Adobe Flash dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan adobe flash CS6 agar mampu menarik perhatian serta mudah dipahami agar peserta didik dapat mencapai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan yaitu 75.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Ketepatan pemilihan model pengembangan akan menghasilkan produk yang tepat. Salah satu ciri ketepatan produk hasil pengembangan yaitu produk tersebut dapat diaplikasikan dengan baik dan memberi manfaat bagi para penggunanya. Salah satu media yang memperhatikan tahapan-tahapan dasar desain pengembangan media yang sederhana dan mudah dipahami adalah model ADDIE.

Model ADDIE digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. Pengembang memilih model penelitian ADDIE karena produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bukan rekayasa perangkat lunak, sehingga metode ADDIE cocok untuk proses pengembangan produk.

Adapun Prosedur Penelitian pada model ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahapan yang pertama adalah tahap Analysis (Analisis). Tahapan ini dilakukan dengan metode observasi dan wawancara.

2. Tahap Design (Desain)

Tahap ini dikenal dengan membuat rancangan produk (blueprint). Dalam tahap ini akan menghasilkan user interface dari perancangan produk. Peneliti menentukan elemen media dengan mengumpulkan bahan pendukung seperti gambar, animasi,

suara, bahkan video dan pengumpulan tersebut bisa dilakukan dengan cara mencari di internet bisa juga dengan membuat media sendiri bila menguasai

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap dimana rancangan yang sudah dibuat diwujudkan dalam bentuk nyata. Produk yang dibuat disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dalam tahap sebelumnya. Artinya tahapan ini merupakan tahapan dalam pembuatan produk. Desain produk dirancang dengan aplikasi Adobe Flash CS6. Elemen yang telah dikumpulkan dalam tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh sesuai dengan user interface yang dibuat dalam tahap desain.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Tahapan yang keempat merupakan implementasi. Tahap ini melakukan uji coba produk yang telah dibuat dari segi tampilan atau fungsionalnya produk. Pertama akan diuji coba oleh ahli media dan materi. Apabila ahli media dan materi menyatakan layak maka akan diuji cobakan kepada peserta didik. Ahli materinya guru SMP Gondang, ahli media nya H. Abdul Haris Indrakusuma., M.Pd

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses dimana produk yang dikembangkan berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan berdasarkan kebutuhan yang ada. Jika terdapat hal yang perlu diperbaiki maka perlu diidentifikasi dan kemudian disempurnakan. Tujuannya agar menghasilkan produk yang berkualitas.

Adapun Uji Coba Produk pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba pada penelitian dilakukan kepada beberapa objek yang menunjang pembuatan dan ahli media serta materi mengenai media pembelajaran berbasis Adobe Flash, Ahli materi nya guru SMP Gondang, ahli media nya H. Abdul Haris Indrakusuma., M.Pd

b. Subjek Uji Coba

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba dilakukan dengan mengambil sampel kecil sebanyak 5 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Gondang . Peserta didik akan mencoba hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash yang telah dikembangkan.

Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 15 peserta didik kelas dalam satu kelas VIII SMP Negeri 1 Gondang. Pada pelaksanaan uji coba kelompok besar, akan disajikan hasil produk pengembangan yaitu media pembelajaran berbasis Adobe Flash.

c. Jenis Data

Berikut jenis data yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Data Materi

Data materi dalam penelitain ini diambil dari hasil observasi dan wawancara dengan guru di SMP 1 Gondang . Data materi yang diambil sesuai dengan kurikulum dan silabus yang ada di SMP Negeri 1 Gondang

2. Data Model Desain

Data model desain dalam penelitian ini diambil dari hasil observasi terhadap

ahli media. Data yang diperoleh digunakan sebagai pedoman bagaimana karakteristik atau syarat yang perlu dipenuhi dalam pengembangan produk.

d. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Pengumpulan data merupakan langkah awal dalam proses pengembangan produk, karena adanya data dapat menjadi acuan bagaimana model produk akan dibuat. Sehingga data tersebut dapat memenuhi informasi yang dibutuhkan dalam proses pengembangan.

Teknik pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket.

Instrumen pengumpul data

Instrument pengumpul data merupakan alat yang ditentukan untuk membantu proses pengumpulan data. Instrument dapat mempermudah pengembangan produk karena mempermudah perolehan data yang tepat dibutuhkan dalam proses pengembangan.

Instrument pengumpulan data yang digunakan antara lain instrument ahli media, intrumen ahli materi, dan intrumen responden setelah data diperoleh kemudian disesuaikan dengan rumus untuk menghitung presentase kelayakan masukkan ke dalam table intrepretasi skor yang tertera di tabel

Tabel I Interpretasi Skor [12]

Skor	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sajian Data, Hasil Analisis Masalah Dan Kebutuhan

Berdasarkan prosedur pengembangan yang telah dikemukakan, dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash ini memperoleh hasil yaitu :

Hasil Analisis data (Analysis)

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama dengan guru TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sedangkan observasi dilakukan di laboratorium komputer. Dari hasil wawancara dan observasi di SMP 1 Gondang diperoleh data sebagai berikut : Berdasarkan silabus yang ada di SMP 1 Gondang . Materi yang diajarkan pada kelas VIII adalah materi tentang Microsoft excel 2007.

- a. Guru pengampu mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi juga menuturkan tidak mendapatkan media pembelajaran dengan bahan ajar buku paket maupun LKS (lembar kerja siswa), hal tersebut dapat menghambat proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.
- b. Karena KD yang diambil cakupannya sangat luas maka Guru TIK selaku ahli materi memberikan bantasan pada media pembelajaran hanya mencakup materi pembelajaran tentang fungsi statistik yaitu sum, average, max, min, dan count.

B. Sajian data dan analisis Uji Coba Produk

Pada tahap ini akan dijelaskan uji coba skala kecil/ kelompok dan revisi produk dari ahli media dan ahli materi. Tahap ini dilakukan untuk menguji bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran. Untuk pengujian ini menggunakan instrumen berupa angket yang di isikan oleh peserta didik.

Uji ini dilakukan dua tahap. Yang pertama uji coba kelompok kecil, dan yang kedua uji coba kelompok besar. Subyek dari uji coba ini adalah peserta didik kelas VIII SMP N 1 Gondang. Dalam uji coba kelompok kecil membutuhkan peserta didik sebanyak 5 peserta didik. Untuk uji coba kelompok dengan membutuhkan 15 peserta didik dalam satu kelas.

Tahap Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 5 peserta didik. Subyeknya peserta didik kelas VIII semester 2 SMP 1 Gondang.

$$\text{Hasil penghitungan} = \frac{354}{384} \times 100\% = 92\%$$

Tahap Uji Coba Kelompok Besar

Dalam tahap uji coba ini dilakukan dengan 15 peserta didik. Dalam tahap ini merupakan tahap akhir untuk mengetahui hasil akhir kelayakan dari media pembelajaran.

$$\text{Hasil penghitungan} = \frac{1050}{1125} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan hasil yang didapat dari perhitungan diatas. Uji coba kelompok besar mendapatkan hasil 90% . Apabila disesuaikan dengan tabel inteprestasi skor pada tabel I, maka diperoleh kualifikasi “layak”.

Revisi Produk

Selama melakukan pengembangan, produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah mendapat beberapa masukan revisi dari ahli media dan ahli materi. Masukan dan masukan revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan produk media pembelajaran interaktif yang akan dihasilkan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka dapat diambil kesimpulan yaitu sebagai berikut :

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan adobe flash pada materi Microsoft excel di SMP 1 Gondang dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analysis yaitu menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat, design yaitu membuat rancangan produk berdasarkan hasil dari tahap analysis dan menghasilkan user interface serta flowchart, development yaitu membuat produk pada adobe flash yang disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya tahap ini menghasilkan produk media pembelajaran, implementation yaitu melakukan uji coba produk yang telah dibuat dari segi tampilan dan fungsionalnya oleh ahli media dan oleh

ahli materi untuk menguji kesesuaian isi produk dengan materi pembelajaran.

Tahap terakhir adalah evaluation yaitu melakukan evaluasi apakah produk yang dibuat layak dan sesuai dengan yang diharapkan berdasarkan kebutuhan. Hasil dari uji coba yaitu produk setelah diuji coba oleh ahli media menghasilkan prosentasi nilai 90% dengan kualifikasi sangat layak dan prosentase nilai sebesar 93% dari ahli materi dengan kualifikasi sangat layak. Pada uji coba kelompok kecil memperoleh prosentasi sebesar 92% dengan kualifikasi sangat layak , Selanjunya pada uji coba kelompok besar mendapatkan prosentasi nilai sebanyak 90% dengan kualifikasi sangat layak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang berikan peneliti adalah:

1. Agar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan adobe flash pada materi Microsoft excel ini sebagai salah satu referensi memahami materi pembelajaran.
2. Agar guru menerapkan dan mengembangkan media pembelajaran ini lebih lanjut untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan menyesuaikan dengan kurikulum sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Karena perkembangan teknologi yang sangat pesat, diharapkan penelitian berikutnya lebih menguasai soft- ware

adobe flash agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Darimi, I. (2017). Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 111–121.
<https://doi.org/10.1007/s11068-008-9037-4>.
- Mahnun, O. N. (2012). Media pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran), 37(1).
- Rosdiana. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT, 4(1), 73–88. Retrieved from <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/khwarizmi>.
- Pujayanto. (2009). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Tik Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Dan Keaktifan.
- Nursamsu, & Kusnafizal, T. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri Aceh Tamiang. *Jurnal IPA Dan Pembelajaran (JIPI)*, 1(2), 165–170.
- Nurbaiti, P. putri ganda ruqiah. (2014). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar.
- Priyadana, M. I. (2015). Penerapan media berbasis adobe flash professional cs5 untuk meningkatkan (media application based on adobe flash cs5 professional to increase student learning outcomes in learning competence straight rack gear), 16(2), 96–100.
- Busiri, M. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan adobe flash cs6 pada mata diklat rencana anggaran biaya (rab) di smk negeri 2 surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan Suraabaya*, 3, 81–91.
- Sri rezeki. (2018). Pemanfaatan adobe flash cs6 berbasis problem based learning pada materi fungsi komposisi dan fungsi, 2, 856–864.
- Priyanto, S., Pribadi, P., & Hamdi, A. (2014). Game Edukasi “Matching Three” untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Telematika*, 32–51.
- Amalia, A. R., Siswandari, & Ivada, E. (2016). Implementasi Pembelajaran Ctl Berbantu Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Akuntansi. “Tata Arta” UNS, 2(1), 148–162.
- Restika, R. R. (2016). BioEdu Validitas Media Prezi The Zooming Presentation Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia The Validity Of Prezi

The Zooming Presentation
Media BioEdu, 5(3), 213.

