

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS6 Mata Pelajaran Geografi Materi Flora dan Fauna Diindonesia dan Dunia Kelas XI SMA Negeri 1 Lemito

Ramli Latif^{*1}, Nurfaika¹, M. Iqbal Liayong Pratama¹

¹Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Negeri Gorontalo

*Email: ramlilatif80@gmail.com

Abstract

Adobe Flash is a graphic software that was originally developed by Macromedia Corporation, a company that focuses on developing web-based animation applications. This application has great potential in the world of education because of the ease of design, content management, and wide access for various user groups. This study aims to design and develop interactive learning media using Adobe Flash CS6. The method used is research and development (Research and Development) with the ADDIE model approach, which consists of five main stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. With an assessment of material experts of 80%, product experts of 97.89%, and learning experts of 88.57%, the results of the study indicate that the media created has gone through a validation process. With a response rate of 94.93% to the use of interactive media based on Adobe Flash CS6 to present Indonesian and world flora and fauna material, grade XI students of SMA Negeri 1 Lemito who participated in the media trial also showed very positive results. Thus, it can be said that the teaching materials created are considered practical and efficient to use, especially in teaching Basic Geography Knowledge content.

Keywords: Adobe Flash CS6; Flora dan Fauna; ADDIE

Abstrak

Adobe Flash merupakan salah satu perangkat lunak grafis yang awalnya dikembangkan oleh Macromedia Corporation, sebuah perusahaan yang fokus pada pengembangan aplikasi animasi berbasis web. Aplikasi ini memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan karena kemudahan dalam proses perancangan, pengelolaan konten, serta akses yang luas bagi berbagai kalangan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS6. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan pendekatan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap utama: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dengan penilaian ahli materi sebesar 80%, ahli produk sebesar 97,89%, dan ahli pembelajaran sebesar 88,57%, hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dibuat telah melalui proses validasi. Dengan tingkat respons sebesar 94,93% terhadap penggunaan media interaktif berbasis Adobe Flash CS6 untuk menyajikan materi flora dan fauna Indonesia dan dunia, siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lemito yang mengikuti uji coba media juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa bahan ajar yang dibuat dinilai praktis dan efisien untuk digunakan, khususnya dalam mengajarkan konten Pengetahuan Geografi Dasar.

Kata kunci: Adobe Flash CS6; Flora and Fauna; ADDIE

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Antusiasme masyarakat terhadap kemajuan teknologi menjadikannya sebagai sarana penyampaian materi ajar yang efektif. Selain memudahkan proses transfer ilmu dari guru kepada siswa, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga mendorong kreativitas guru dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif. Menurut pandangan Anwar (2017), pendidikan merupakan cerminan kemajuan peradaban suatu bangsa yang dibentuk berdasarkan pandangan hidup nasional, serta berperan penting dalam mewujudkan tujuan dan cita-cita kolektif bangsa tersebut.

Salah satu penyebab eksternal yang kerap menghambat siswa dalam memahami materi pelajaran adalah terbatasnya variasi metode mengajar serta kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik (Rahman & Fauziana, 2018). Sebagaimana dijelaskan oleh Hamalik dalam Arsyad (2016), penggunaan media dalam pembelajaran mampu menumbuhkan minat serta memberi

rangsangan positif terhadap aktivitas belajar siswa, bahkan memiliki dampak psikologis yang konstruktif. Pendapat tersebut sejalan dengan temuan Nofriyandi et al. (2021), yang menekankan pentingnya media sebagai komponen utama dalam menunjang pencapaian hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran seperti geografi yang memerlukan visualisasi dan pemahaman yang kuat.

Salah satu media yang dianggap mampu memberikan kontribusi positif adalah video animasi. Seperti yang dijelaskan oleh Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020), video animasi merupakan media audiovisual yang menyajikan gambar bergerak melalui efek visual, sehingga memberikan ilustrasi yang menarik dan dinamis. Media ini terbukti dapat menyampaikan materi secara rinci dan menyenangkan, yang membuat peserta didik tidak mudah merasa bosan (Ani Wahyuni, Rame Santoso, & Sidik, 2019).

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk penyampaian informasi yang memungkinkan peserta didik tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar melalui tanggapan terhadap materi yang disajikan. Menurut Arsyad (2002:36), media ini menyajikan rekaman video yang dikendalikan oleh komputer, di mana siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran tersebut

Perkembangan pesat teknologi informasi di era revolusi industri 4.0 telah membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan, dengan munculnya cara berpikir yang lebih praktis dan efisien. Tersedianya berbagai aplikasi pembelajaran menjadi bukti nyata akan terjadinya perubahan paradigma tersebut (Suripah, 2017). Salah satu aplikasi yang cukup populer digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah Adobe Flash CS6 (Hidayah et al., 2017). Kelebihan dari perangkat lunak ini terletak pada kemampuannya dalam menggabungkan berbagai elemen seperti animasi, audio, video, dan gambar menjadi satu kesatuan utuh dengan kualitas resolusi yang tinggi. Selain itu, Adobe Flash CS6 memudahkan guru dalam menyimpan dan menyampaikan materi ajar secara lebih praktis dan efisien. Rezeki (2018) menegaskan bahwa Flash CS6 merupakan aplikasi yang mudah digunakan oleh siapa pun dan telah banyak diterapkan dalam berbagai jenis materi ajar, seperti materi tematik untuk siswa Sekolah Dasar (Budi & Miaz, 2023), materi perpajakan di tingkat SMA (Hidayah et al., 2017), serta terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Zafrullah, 2021).

2. METODE

Tempat penelitian di laksanakan di SMA N 1 Lemito, Kec. Lemito, Kab. Pohuwato, Prov. Gorontalo, dengan fokus pada siswa kelas XI. Proses penelitian berlangsung selama kurang lebih enam bulan, meliputi seluruh tahapan mulai dari perencanaan sampai dengan penyusunan produk akhir berupa media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan adalah (R&D) dengan model ADDIE Implementasi melibatkan siswa kelas XI sebagai subjek uji coba. Terakhir, hasil uji coba dianalisis pada tahap evaluasi untuk perbaikan dan penyempurnaan media, sehingga dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan Adobe Flash CS6 dan diprogram dengan ActionScript 2.0. Media ini ditujukan untuk mendukung proses pembelajaran Geografi bagi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Lemito. Media yang telah dirancang dinyatakan valid dan layak digunakan setelah melalui berbagai tahapan evaluasi yang ketat, meliputi validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, serta mendapat respon positif dari siswa sebagai pengguna akhir. Oleh karena itu, seluruh proses pengujian dan validasi menjadi dasar untuk menilai kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Tahap Analisis

Pada tahapan ini, peneliti melaksanakan observasi secara komprehensif guna menggali dan mengidentifikasi berbagai hambatan yang dialami guru dan siswa di SMA Negeri 1 Lemito dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar masih tergolong sangat minim. Belum tersedia suatu desain sistem

pembelajaran yang mampu mengintegrasikan media pembelajaran interaktif secara optimal. Model pengajaran yang masih mendominasi adalah metode konvensional berupa ceramah, yang menyebabkan peran guru menjadi lebih aktif dan dominan, sementara siswa cenderung pasif serta kurang memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif. Situasi ini berdampak pada terbatasnya akses siswa terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan sebelumnya, sehingga efektivitas dan efisiensi pembelajaran saat kegiatan tatap muka berlangsung menjadi tidak maksimal. Dalam hal ini, pemanfaatan perangkat lunak Adobe Flash CS6 sebagai sarana pengembangan media pembelajaran menjadi solusi strategis yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media ini tidak hanya akan memperlancar jalannya proses belajar mengajar, tetapi juga diharapkan dapat merangsang keterlibatan aktif siswa serta membantu mereka lebih fokus dalam memahami materi ajar yang diberikan oleh tenaga pendidik.

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran geografi, menggunakan tujuan utama merancang perangkat pembelajaran yang relevan berdasarkan hasil observasi dan kajian literatur yang sudah dilakukan. Proses ini diawali menggunakan penyusunan materi pembelajaran yang sudah didesain secara sistematis melalui analisis kurikulum, analisis konten materi, serta perumusan tujuan pembelajaran. Materi-materi yg diperoleh asal sumber kitab paket serta referensi daring dikompilasi menjadi satu dokumen terpadu agar memudahkan proses penyusunan materi dengan baik, selanjutnya merancang media pembelajaran menggunakan software Adobe Flash CS6. pada tahap ini, dibuat desain menyeluruh yang meliputi judul, cakupan dan isi materi, serta rancangan evaluasi buat mengukur pemahaman siswa. Usai pengembangan media, dilanjutkan menggunakan penyusunan instrumen penelitian berupa angket yang terdiri dari angket validasi isi materi, validasi media, validasi dari pengajar mata pelajaran geografi, serta angket untuk menilai tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan. Instrumen angket yang diberikan kepada para ahli, baik itu ahli materi, ahli media, juga guru geografi, memuat beberapa aspek evaluasi mirip kualitas isi, tampilan visual, kejelasan bunyi, dan efektivitas pembelajaran. sementara itu, untuk mengukur respon siswa, indikator yang digunakan mencakup tingkat ketertarikan terhadap media, kejelasan isi materi yg disampaikan, dan kemudahan pada memahami bahasa yg dipergunakan dalam media pembelajaran tadi.

Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan berbagai sumber referensi yang diperlukan sebagai dasar dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 Professional. Referensi yang dikaji dipilih secara selektif agar sesuai dengan topik dan materi yang akan dikembangkan, sehingga dapat menunjang kualitas isi serta tampilan media yang dibuat. Sumber utama yang digunakan berupa buku teks pelajaran geografi untuk tingkat SMA kelas XI semester 1, yang dijadikan acuan dalam menyusun materi ajar secara sistematis dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, peneliti juga melengkapi kebutuhan pengembangan media dengan mengumpulkan elemen pendukung seperti gambar ilustratif, latar belakang visual (background), serta musik latar (background) yang diperoleh dari berbagai sumber, termasuk buku referensi, platform berbagi video seperti YouTube, dan situs-situs penyedia konten di internet. Seluruh referensi tersebut dipilih berdasarkan relevansi, kualitas, dan kemampuannya dalam memperkuat penyajian materi dalam bentuk media interaktif yang menarik dan informatif.



Gambar 1. Tampilan Halaman Beranda Media Pembelajaran



Gambar 2. Tampilan awal (menu utama) Media Pembelajaran



Gambar 3. Tampilan Awal Materi pembelajaran

Tahap Implementasi

Media belajar yang berbasis Adobe Flash CS6 yang dikembangkan pada topik "Flora dan Fauna melalui serangkaian tahapan validasi serta revisi sebagai bagian dari prosedur ilmiah yang bertujuan memastikan kelayakan dan kualitas produk yang dihasilkan. Proses validasi ini merupakan langkah esensial dalam menjamin bahwa media pembelajaran tidak hanya layak digunakan, tetapi juga sesuai dengan standar akademik dan kebutuhan peserta didik. Penilaian kelayakan dilakukan oleh tiga pihak yang berkompeten, yaitu ahli materi yang mengevaluasi kebenaran dan ketepatan isi, ahli media yang menilai aspek visual, teknis, serta interaktivitas, serta guru mata pelajaran Geografi sebagai ahli pembelajaran yang meninjau keterpaduan media dengan proses belajar di kelas. Hasil dari seluruh proses validasi tersebut disajikan secara sistematis dalam Tabel 3 sebagai bentuk dokumentasi dan dasar evaluasi pengembangan selanjutnya.

Pada Tahap ini penilaian media terdiri dari 5 penilaian skor (Sukardi, 2009) yaitu:

Table 1. Skor Penilaian.

Keterangan Nilai	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2

Dalam menentukan presentasi hasil dari data dapat menggunakan rumus presentasi dari (Arikunto, 2003) yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Presentasi

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban validator (nilai riil)

$\sum xi$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai yang diharapkan)

100% = Angka konstan

Setelah hasilnya diperoleh dari perhitungan presentase, kemudian menentukan kelayakan produk dari hasil pengembangan. Penentuan tingkat kelayakan produk menggunakan kualifikasi dengan kriteria pada Tabel 2.

Table 2. Kualifikasi Tingkat Kelayakan

Presentasi	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
84% < Skor < 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
68% < Skor < 84%	Valid	Tidak Revisi
52% < Skor < 68 %	Cukup Valid	Perlu Revisi
36 % < Skor < 52%	Kurang Valid	Revisi
20% < Skor < 36 %	Sangat Kurang Valid	Revisi

Sumber :(Arikunto, 2003)

Table 3. Hasil Validasi Media Vlog (*Video Blogging*)

Validasi	Presentasi	Kategori
Ahli Materi / Isi	86,66%	Sangat Valid
Ahli Media	95,55%	Sangat Valid
Guru Geografi	88,57%	Sangat Valid

Sumber: hasil analisis, 2025

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan atau isi yang ditampilkan pada Tabel tiga, media pembelajaran multimedia berbasis Adobe Flash CS6 memperoleh tingkat validasi sebanyak 80%. Persentase ini memberikan bahwa media termasuk dalam kategori sangat valid dan secara umum tidak memerlukan revisi signifikan. Namun, dari hasil analisis records kualitatif berupa saran dan masukan, terdapat beberapa aspek yang disarankan untuk ditingkatkan, seperti penambahan materi pendukung, penyempurnaan gambar ilustratif, perbaikan penjelasan, serta perbaikan pada aspek penulisan teks. Meskipun demikian, tingkat validasi yang telah dicapai dianggap cukup tinggi sehingga media dapat digunakan tanpa revisi mayor.

Sementara itu, penilaian awal dari ahli desain produk atau ahli media menunjukkan bahwa media memperoleh persentase validasi sebesar 74,73%, yang dikategorikan sebagai valid dengan keterangan tidak perlu revisi, meskipun nilainya masih tergolong rendah dibanding kriteria ideal. Beberapa catatan penting yang diberikan meliputi perlunya penambahan unsur visual seperti video, serta penyempurnaan audio atau penambahan backsound agar lebih menarik. Menanggapi masukan tersebut, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran, dan setelah perbaikan dilakukan, tingkat validasi meningkat signifikan menjadi 97,89%, yang termasuk kategori sangat valid. Adapun hasil evaluasi dari guru mata pelajaran Geografi menunjukkan tingkat validasi sebesar 88,57%, yang juga tergolong sangat valid dan mengindikasikan bahwa media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu revisi tambahan.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba media di Kelas XI SMA Negeri 1 Lemito. Analisis data siswa menggunakan deskripsi kuantitatif dengan metode persentase di bawah ini: menggunakan deskripsi kuantitatif dengan metode persentase di bawah ini:

$$= \frac{\sum n}{n} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

X = Rata-rata persentase skor peserta didik

$\sum n$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Nilai skor tertinggi

Selanjutnya Penentuan taraf kelayakan produk memakai kualifikasi menggunakan kriteria di Tabel 5.

Table 4. kualifikasi Tingkat kelayakan

Presentasi	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
84% < Skor < 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
68% < Skor < 84%	Valid	Tidak Revisi
52% < Skor < 68 %	Cukup Valid	Perlu Revisi
36 % < Skor < 52%	Kurang Valid	Revisi
20% < Skor < 36 %	Sangat Kurang Valid	Revisi

Sumber : (Arikunto, 2003)

Berdasarkan hasil kajian terhadap tanggapan 25 siswa kelas XI, materi pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 diterima dengan baik, dengan persentase skor 94,93. Persentase tanggapan yang tinggi menunjukkan bahwa materi pembelajaran interaktif yang dibuat dengan Adobe Flash CS6 mampu menarik perhatian siswa.

Tahap Evaluasi

Evaluasi akhir menggabungkan hasil validasi dan respon siswa dalam meningkatkan kualitas. Media ini berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi flora dan fauna dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Implikasi dari penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan teknologi pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran secara optimal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan validasi media pembelajaran interaktif dengan Adobe Flash CS6 diperoleh temuan yang merefleksikan tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari berbagai aspek penilaian. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi menghasilkan persentase sebesar 80%, yang berada dalam kategori “sangat valid”, menunjukkan bahwa isi materi telah memenuhi standar substansi pembelajaran. Penilaian dari ahli media bahkan mencapai angka 97,89%, memperkuat bahwa dari segi visualisasi, tampilan, dan aspek teknis, media ini sangat layak digunakan. Sementara itu, guru mata pelajaran Geografi memberikan persentase sebesar 88,57%, termasuk dalam kategori “sangat setuju”, yang berarti media ini sesuai dan mendukung proses pembelajaran di kelas. Tak kalah penting, respon dari siswa kelas XI terhadap penggunaan media ini menunjukkan antusiasme yang tinggi, dengan skor persentase sebesar 94,93%, yang diklasifikasikan sebagai “sangat baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. (2017). *Filsafat Pendidikan*. Kencana.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Ani Wahyuni, R., Santoso, R., & Sidik. (2019). Pengembangan animasi interaktif berbasis Adobe Flash CS 6.0 untuk pembelajaran tata cara shalat pada PAUD. *Journal Speedentra Penelitian Engineering Dan Edukasi (Speed)*, 11(4), 56–64.
- Budi, S. S., & Miaz, Y. (2023). Penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi Adobe Flash CS6 dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 264–272. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i2.63129>
- Hidayah, S., Wahyuni, S., & Ani, H. M. (2017). Implementasi media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS6 untuk meningkatkan motivasi belajar pada kompetensi dasar analisis peran, fungsi, dan manfaat pajak. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(1), 117.
- Nofriyandi, N., Andrian, D., Effendi, L. A., Firdaus, F., Ariawan, R., Qudsi, R., Wahyuni, R., Sthephani, A., & Indriani, M. (2021). Peningkatan keterampilan desain media pembelajaran matematika berbasis Education For Sustainable Development bagi guru. *Community Education Engagement Journal*, 2(2), 21–26. <https://doi.org/10.25299/ceej.v2i2.6682>
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 dengan pendekatan Problem Based Learning pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 856–864.
- Rahman, A. A., & Fauziana, F. (2018). Analisis faktor eksternal yang menyebabkan kesulitan belajar siswa SMP melalui pendekatan pembelajaran scientific approach. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(2), 29–40.

- Suripah. (2017). Pengembangan keterampilan mengajar berbasis ICT untuk calon guru di abad ke-21. *Prosiding KMP Education Research Conference*, 678-684. UNY Press.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Peran penting media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Zafrullah, Z. (2021). Studi tentang minat belajar siswa kelas VII terhadap media pembelajaran matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 114–123.