



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE
FLASH**

Khasanatu Nisa¹, Imam Syafe'i², Yahya AD³

Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung^{1,2,3}

e-mail: hasanatunnisa78@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash sebagai perangkat pendukung. Menggunakan pendekatan *Narrative Literature Review*, penelitian ini bersifat kualitatif dengan menganalisis artikel-artikel berbahasa Indonesia yang relevan, yang diperoleh dari *Google Scholar*. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran krusial dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, yang pada hakikatnya merupakan interaksi dinamis antara guru dan siswa. Adobe Flash, sebagai *software* multimedia, memungkinkan pembuatan media interaktif yang menarik secara visual dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, khususnya media interaktif berbasis TIK, terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong kemandirian belajar. Media pembelajaran berbasis Adobe Flash menawarkan potensi untuk menghadirkan materi pelajaran secara lebih dinamis, tidak monoton, serta memfasilitasi eksplorasi konsep secara mandiri oleh siswa. Pengembangan media ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik.

Kata Kunci : *penembangan, media pembelajaran interaktif, adobe flash*

ABSTRACT

This study aims to provide a comprehensive overview of the development of interactive learning media using Adobe Flash as a supporting device. Using the Narrative Literature Review approach, this study is qualitative by analyzing relevant Indonesian language articles obtained from Google Scholar. The results of the study indicate that learning media has a crucial role in supporting the success of the teaching and learning process, which is essentially a dynamic interaction between teachers and students. Adobe Flash, as multimedia software, allows the creation of interactive media that is visually appealing and can increase student engagement. The use of technology in education, especially interactive ICT-based media, has been shown to increase student interest in learning and encourage independent learning. Adobe Flash-based learning media offers the potential to present learning materials more dynamically, not monotonously, and facilitate independent exploration of concepts by students. The development of this media is in line with the demands of 21st century learning which emphasizes the use of technology to create a more effective and interesting learning experience.

Keywords: *development, interactive learning media, adobe flash*

PENDAHULUAN

Pendidikan bagian penting yang selalu ada dalam kehidupan karena pendidikan menjadikan manusia lebih baik. Tidak diragukan lagi, pendidikan telah mewarnai kehidupan manusia dari awal hingga akhir. melalui upaya pengajaran, latihan, proses perbuatan, dan metode pembelajaran, karena merupakan pekerjaan yang menangani manusia. Pada abad ke-21, peran guru dan pendidik harus lebih unggul. Mereka harus produktif, kreatif, inovatif, dan mandiri. Mereka juga harus dapat menggunakan teknologi modern untuk membuat suasana belajar yang menarik, kreatif, dan tidak membosankan. Ini akan membantu para siswa lebih

aktif dalam mengembangkan potensi diri mereka dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami (Rochmania & Restian, 2022).

Dunia pendidikan tidak lepas dari kegiatan belajar. Menurut Hamalik, mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar, dan kegiatan belajar hanya bermakna apabila kegiatan belajar murid terjadi. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan cocok bagi murid-muridnya, guru harus memahami sepenuhnya proses belajar siswa. Orang yang bertanggung jawab untuk menjalankan pendidikan adalah pendidik atau guru. Dalam pendidikan, guru merencanakan, mengorganisasikan, memimpin, dan mengawasi (Pamungkas, 2020).

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, ada perencanaan. Perencanaan ini terdiri dari persiapan siswa dan guru, serta persiapan guru. Perencanaan guru memerlukan bantuan alat belajar atau media belajar. Media belajar adalah bagian penting dari perancangan pembelajaran. Media belajar dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik serta untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, pendapat lain mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan pendidik selama proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi berfungsi sebagai bagian dari sistem pembelajaran, meningkatkan peran strategi pembelajaran (Muhaimin et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah Adobe Flash.

Adobe Flash adalah program aplikasi authoring standar profesional yang digunakan untuk membuat animasi, web, dan multimedia interaktif. Bahkan aplikasi yang selalu berubah dan interaktif. Flash dapat digunakan untuk memberikan efek animasi pada website, media interaktif, film animasi, game, dan lainnya, karena dirancang untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan. Ada beberapa keuntungan dari Adobe Flash CS6, seperti kemampuan untuk membuat animasi dengan mudah dan bebas, kemampuan untuk menghasilkan file berukuran kecil, kemampuan untuk mengkonversi file ke berbagai jenis file FLA, seperti swf, html, jpg, png, exe, mov, dan sebagainya (Nandari et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran umum secara luas terkait pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan adobe flash.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash menjadi semakin relevan di era digital ini, di mana siswa cenderung lebih tertarik pada konten visual dan interaktif. Media pembelajaran konvensional seringkali dianggap kurang menarik dan kurang efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi para pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan secara umum.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Systematic Literature Review*. SLR adalah metode penelitian yang melakukan tinjauan pustaka dengan memetakan fase-fase tertentu. Metode SLR menggunakan tiga fase untuk melakukan tinjauan pustaka: merencanakan dan menentukan pertanyaan penelitian; melakukan tinjauan, yang mencakup identifikasi string dan sumber data pencarian; memilih studi; penilaian kualitas; dan akhirnya, pelaporan tinjauan (Larasati et al., 2021). Data dikumpulkan melalui Google Scholar berupa artikel yang memenuhi ketentuan rentang waktu tahun 2020-2024, membahas topik pengembangan pembelajaran interaktif, Penggunaan Adobe Flash, dan Hasil belajar siswa. Analisis data akan menghasilkan penjelasan deskriptif yang berisi kata-kata, gambar, atau simbol yang terkait dengan subjek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Hasil Penelusuran Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Hasil
1	Lenni Khotimah Harahap dan Anggi Desviana Siregar (Harahap & Siregar, 2020)	Hasil yang didapatkan yaitu, Media pembelajaran untuk pokok bahasan kesetimbangan kimia di SMA kelas XI semester 1 dengan nilai rata-rata 4,5 sangat layak. digunakan, hasil belajar siswa dengan media pembelajaran Adobe Flash CS6 sebesar 87,17 lebih baik daripada hasil belajar siswa dengan media pembelajaran Adobe Flash yang beredar di internet pada topik bahasan kesetimbangan kimia sebesar 79,67, dan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran Adobe Flash CS6 sebesar 94,7 %.
2	Ayani, dkk. (Kwintiana et al., 2023)	Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut : 1. Media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan software Adobe Flash Professional yang dikembangkan sudah dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. 2. Animasi ini dibangun dengan cara pengembangan aplikasi yang terdiri beberapa tahap yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan dan pengujian. 3. Aplikasi animasi media pembelajaran dengan materi tentang narkoba ini menjadi media belajar mengajar yang lebih menarik dibandingkan dengan media buku
3	Udi Budi Harsiwi dan Liss Dyah Dewi Arini (Harsiwi & Arini, 2020)	Berdasar hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : 1. Secara umum model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif (video swf) dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. 2. Siswa memberikan respon positif terhadap implementasi model pembelajaran interaktif (video swf).
4	Nurul Hasanah, M. Rusdi, dan Bunga Ayu Wulandari (Hasanah et al., 2021)	Media pembelajaran bahasa inggris berbasis android ini mendapat penilaian yang positif dari Ahli Materi, Ahli Media, Guru dan siswa yaitu Media pembelajaran bahasa inggris berbasis android ini sangat baik untuk dikembangkan. Media pembelajaran bahasa inggris berbasis android ini dapat meningkatkan komunikasi dasar sebesar 85,5 % dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari rata-rata hasil belajar (pretest) sebesar 59 menjadi rata-rata hasil belajar (posttest) 88,5 sehingga peningkatan terjadi sebesar 29,5.
5	Jumasari Siregar (Siregar, 2022)	Penggunaan Adobe Flash CS4 Profesional dalam pengembangan multimedia pembelajaran yang bersifat interaktif sangat layak. Sesuai hasil penelitian ini bahwa Multimedia pembelajaran interaktif khususnya pada mata pelajaran kimia menunjukkan hasil yang memuaskan. Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif ini efektif jika digunakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif kimia.
6	Diana Nur Septiyawati, dkk. (Putri et al., 2022)	Hasil penelitian ini adalah: 1) media pembelajaran interaktif seperti powerpoint, video pembelajaran, quiz online, dan sebagainya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 2) membuat semangat dan motivasi belajar peserta didik sehingga berujung pada peningkatan pencapaian hasil belajar.
7	Zesra (Zesra, 2020)	Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media yang



- dikembangkan dapat membantu siswa menemukan kesalahpahaman dalam menemukan konsep terbaik untuk memotivasi belajar yang lebih baik, pengajaran dan pembelajaran dapat menjadi efektif, dan efisien serta menarik. Keterbaruan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran menggunakan adobe flash yang mampu meningkatkan kompetensi geometri 3D.
- 8 Putri Gea Aryanti, dkk. (Aryanti et al., 2024) Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan mengamati dan menganalisis projek media pembelajaran tersebut, dengan begitu penulis dapat menyimpulkan beberapa hal diantaranya: 1) Dengan adanya media pembelajaran ini, penulis berharap akan ada generasi yang berminat untuk terjun ke dunia animasi, dalam pembuatan media interaktif untuk pembelajaran atau sejenisnya. 2) Animasi membuat anak-anak lebih giat dalam proses belajar, dengan adanya animasi menumbuhkan perkembangan otak agar tidak jenuh dalam proses belajar. Dengan proses mengajar, dan guru dengan menggunakan animasi akan menghemat waktu, karena selain dapat memberikan peserta didik kenyamanan dalam belajar, juga dapat menghemat waktu seefisien mungkin.
- 9 Wahyu Rahmadhan, Sardjijo, dan Murnaria Manalu (Rahmadhai et al., 2022) Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk yaitu multimedia interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran yang memadukan antara video, teks, animasi dan audio menjadi satu kesatuan dan dikembangkan dengan memanfaatkan program Adobe Flash CS 6 sehingga sangat tepat untuk dipakai dalam mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif.
- 10 Deni Romadhani Saputri, Rissa Prima Kurniawati, dan Pinkan Amita Tri Prasasti (Saputri et al., 2024) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada pembelajaran matematika dibuat dengan desain pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash yang sudah dihasilkan tergolong pada kategori layak serta mapu diimplementasikan menjadi media pembelajaran. Nilai kelayakan yang didapat dari validasi ahli materi diperoleh skor 80 %, ahli media 90 %, dan ahli bahasa 87,5 %. Produk dinyatakan layak untuk digunakan.
- 11 Nessira Gestiani¹, Tin Indrawati (Gestiani & Indrawati, 2024) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa validasi rata-rata sebesar 93,33% dalam kategori valid, angket respons guru sebesar 93,18% dalam kategori sangat praktis, angket respons siswa terhadap penerapan media di UPT SDN 01 Asam Kumbang sebesar 91,45% dalam kategori sangat praktis, dan angket respons siswa terhadap penerapan media di UPT SDN 42 Kubang sebesar 97,91%. Efektifitas interaksi media pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash Professional CS6 pada materi teks deskripsi yang dikembangkan untuk kelas IV Sekolah Dasar adalah valid, praktis, dan efektif untuk digunakan selama proses pembelajaran
- 12 Nurfadila Abubakar, Wiwy Triyanty Pulkadang, Andi Marshanawiah (Abubakar et al., 2024) Penelitian serta pembahasan terkait pengembangan media pembelajaran bangun ruang berbasis adobe flash memberikan kesimpulan yaitu (1) Media pembelajaran bangun ruang berbasis adobe flash pada siswa kelas V SDN 16 Pulubala dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), (2) Kelayakan media pembelajaran bangun berbasis adobe flash pada siswa kelas V SDN 16 Pulubala mempunyai kategori "Sangat Layak".

- 13 Ulya Nelawati dan Saliman (Nelawati & Saliman, 2021) Hasil penelitian menunjukkan: 1) pengembangan mult imedia pembelajaran interaktif melalui tahap persiapan, produksi, uji coba, dan revisi. 2) hasil akhir validasi ahli materi yakni 4,28 dengan kategori “Sangat Baik”, 3) hasil akhir validasi ahli media yakni 4,00 dengan kategori “Baik”, 4) hasil uji coba lapangan awal oleh guru dikategorikan “Sangat Baik” dengan skor 4,56, serta 5) hasil uji lapangan oleh 29 siswa dikategorikan “Sangat Baik” dengan skor 4, 22. Hasil ujicoba di SMP Negeri 1 Jetis Bantul menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mempunyai pengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik.
- 14 Laila Raudatul Fauziah, Nizwardi Jalinus, Wakhinuddin S (Fauziah, 2020) Berdasarkan studi pendahuluan dan hasil pengamatan dan wawancara, dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah; 1) masih ada siswa yang belum mencapai skor KKM karena siswa belum maksimal dalam pembelajaran 2) Dalam pembelajaran belum ada media pembelajaran interaktif yang membantu siswa sehingga siswa mencapai KKM 3) Media interaktif perlu ditingkatkan dan dikembangkan di mata pelajaran dasar desain grafis.
- 15 Dian Oktafiani, Lukman Nulhakim, danTrian Pamungkas Alamsyah (Oktafiani et al., 2020) hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan adobe flash pada materi gaya (macam-macam gaya) sangat baik dan layak digunakan di sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan adobe flash ini berimplikasi pada meningkatnya motivasi belajar, memudahkan siswa dalam memahami materi di masa pandemi covid-19, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pembahasan

Media Pembelajaran dalam Menunjang Proses Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu proses belajar atau sebagai aktivitas penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pembelajaran dilakukan dengan adanya interaksi dari pendidik dan peserta didik dengan menggunakan sumber belajar pada lingkungan belajar sebagai proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan sebuah interaksi yang memiliki nilai normatif dengan memiliki tujuan, dimana guru berpegang teguh pada ketentuan dan pedoman yang berlaku disekolah dalam pelaksanaan pembelajaran (Syafrin et al., 2023). Dalam kegiatan pendidikan, proses belajar dan pembelajaran adalah dua elemen yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan yang memungkinkan interaksi antara guru dan siswa (Anisa et al., 2020). Proses pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru tidak hanya harus menyampaikan pelajaran, tetapi juga harus membantu siswa berkembang secara fisik dan mental (Wulandari et al., 2023).

Media pembelajaran didefinisikan sebagai "alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses." Media pembelajaran juga membantu anak-anak memahami konsep abstrak (Nurfadhillah et al., 2021). Media didefinisikan sebagai perantara atau pengantar pesan antara pengirim dan penerima. Para ahli berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk mempertahankan proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah kombinasi bahan dan alat atau software dan hardware (Trisiana, 2020). Alat media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran karena sangat penting dan berdampak besar



pada pencapaian tujuan pendidikan: 1). Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, di antaranya media pembelajaran dapat mengurangi verbalitas dengan memperjelas pesan, 2) Media pembelajaran dapat membatasi ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya, objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan gambar, realitas, filmbingkai, film, atau model, 3) Dengan menggunakan media pembelajaran dengan tepat dan bervariasi, sikap pasif anak didik dapat diatasi. Oleh karena itu, ketika pembelajaran digunakan sebagai lingkungan atau media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, peserta didik akan memahami materi dengan baik. Dengan memperhatikan lingkungan/media pembelajaran, tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien. Mengubah lingkungan menjadi tempat belajar yang menyenangkan, mendukung pembelajaran yang tidak membosankan, dan menjadikan pembelajaran lebih efektif.

proses pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Pembelajaran yang efektif membutuhkan adanya interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Guru tidak hanya berperan dalam penyampaian materi, tetapi juga dalam mendukung perkembangan fisik dan mental siswa. Media pembelajaran menjadi elemen penting dalam proses ini, karena mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan siswa sehingga dapat memudahkan pemahaman, terutama untuk konsep abstrak. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat membantu mengurangi sikap pasif siswa, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Dengan memanfaatkan media yang tepat, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan.

Adobe Flash Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran

Adobe Flash, yang sebelumnya dikenal sebagai Macromedia Flash, adalah salah satu produk utama Adobe Systems untuk komputer. Gambar vektor dan animasi gambar dapat dibuat dengan Adobe Flash. File yang dihasilkan oleh program ini berbentuk file.swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player (Siagian, 2024). Program Adobe Flash CS5 Professional adalah yang paling fleksibel untuk membuat animasi seperti animasi interaktif, game, profil perusahaan, presentasi, film, kartu e-card, dan animasi yang digunakan di situs web. Selain itu, Adobe Flash CS5 Professional memiliki banyak fungsi yang bagus dan buruk. Salah satunya adalah bahwa program ini sangat bermanfaat untuk mendukung presentasi dan proses belajar mengajar (PBM). Dengan program ini, Anda dapat memasukkan elemen seperti gambar atau film, animasi, presentasi, dan game. Sangat cocok untuk desain web dan aplikasi multimedia lainnya (Salahuddin et al., 2020).

Media dapat digunakan untuk berbagai hal, menurut Wina Sanjaya, seperti pengantar, pesan, dan media penyampaian. magnetik atau panas dalam teknik. Media digunakan dalam pendidikan, jadi istilahnya adalah media pendidikan. Media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar, kata Dina Indriana. Namun, pada tahun 1979, AECT mengatakan bahwa media adalah cara untuk mengirimkan informasi. Berdasarkan beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Wacanno, 2022).

Menurut Latuheru (1988) penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk memastikan bahwa pembelajaran berlangsung dengan tepat dan efektif dan bahwa kualitas pendidikan dapat ditingkatkan. Menurut Hamalik, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, dan bahkan memiliki efek psikologis positif pada mereka. Selain itu, penggunaan media mempengaruhi kognitif siswa, yang dapat



membangun pengetahuan mereka, sehingga pembelajaran yang bermakna dapat terjadi (Salahuddin et al., 2020).

Adobe Flash, sebelumnya dikenal sebagai Macromedia Flash, merupakan perangkat lunak yang sangat fleksibel dalam pembuatan berbagai jenis animasi dan aplikasi multimedia, seperti game, presentasi, dan animasi interaktif. Program ini, khususnya Adobe Flash CS5 Professional, memiliki banyak fitur yang mendukung kegiatan pembelajaran dan presentasi dengan memungkinkan pengguna untuk memasukkan elemen-elemen multimedia. Di sisi lain, media dalam konteks pendidikan berperan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, serta minat siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media dalam pembelajaran, menurut beberapa ahli, efektif meningkatkan kualitas pendidikan dengan mendorong partisipasi aktif siswa, mengembangkan pengetahuan kognitif, serta memberikan pengaruh psikologis yang positif bagi mereka.

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa adalah prestasi akademik yang dicapai siswa melalui tugas dan ujian, serta keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung hasil belajar. Dikalangan akademis sering berpikir bahwa keberhasilan akademik tidak ditentukan oleh nilai siswa yang dicatat dalam raport atau ijasah. Sebaliknya, ukuran keberhasilan dalam bidang kognitif dapat diukur melalui hasil belajar siswa. "Daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan," kata Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. Nana Sudjana menyatakan bahwa ranah kognitif mencakup hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam komponen: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah ini lebih menekankan pada kemampuan berpikir logis dan rasional (Dakhi, 2020).

Tujuan pendidikan, menurut Benjamin S. Bloom, dibagi menjadi tiga kategori: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu penjelasan indikator hasil belajar adalah sebagai berikut: "Ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi." Proses belajar mencakup kegiatan yang dimulai dengan penerimaan stimulus, penyimpanan, dan pengolahan informasi di dalam otak. Bloom menyatakan bahwa tingkatan hasil belajar kognitif berkisar dari yang paling rendah dan sederhana, yaitu hafalan, hingga yang paling tinggi, dan tingkatan hasil belajar kompleks, yaitu evaluasi. Dalam ranah afektif, hasil belajar disusun dari yang paling rendah hingga yang tertinggi. Dengan demikian, ranah afektif mengacu pada nilai-nilai yang memengaruhi sikap dan perilaku. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah (Nabillah & Abadi, 2020).

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diperlukan model pembelajaran yang melibatkan teknologi pembelajaran. Teknologi ini termasuk media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja oleh siswa. Meningkatkan minat siswa dalam belajar juga penting untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini akan berkonsentrasi pada bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android mempengaruhi hasil belajar siswa. Dimana guru hanya berfungsi sebagai pembimbing atau fasilitator dan di mana siswa dapat meningkatkan pengetahuannya secara mandiri (Kartini & Putra, 2020). Ada beberapa jenis media pembelajaran. Yang pertama adalah media auditif, yang hanya menggunakan suara (seperti radio atau kaset rekorder), dan yang kedua adalah media visual, yang hanya menggunakan mata (seperti TV) dan tanpa suara (film, bingkai, foto, gambar, atau lukisan), (c) media audiovisual, yaitu media yang mengandung suara dan gambar, lebih baik. Media pembelajaran berbasis TIK memiliki banyak manfaat bagi siswa. Ini memungkinkan siswa untuk menjadi lebih mandiri dan memungkinkan mereka berinteraksi dengan media dengan cara yang sama seperti mereka berinteraksi dengan guru (Harvianto, 2021).



Hasil belajar siswa tidak hanya diukur dari nilai akademik formal seperti raport, tetapi juga melalui pencapaian dalam ranah kognitif yang melibatkan kemampuan berpikir logis, pemahaman, dan aplikasi pengetahuan. Menurut beberapa ahli, hasil belajar juga mencakup aspek afektif yang berkaitan dengan sikap dan nilai, serta ranah psikomotorik yang mencakup keterampilan fisik. Peningkatan hasil belajar dapat dicapai dengan penggunaan teknologi dan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Media pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) memfasilitasi siswa untuk lebih mandiri dan memungkinkan interaksi belajar yang mendalam, baik melalui media auditif, visual, maupun audiovisual.

KESIMPULAN

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran, yang merupakan interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan dalam ruang dan waktu, memudahkan pemahaman, serta membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Adobe Flash, salah satu contoh perangkat lunak yang digunakan dalam pendidikan, dapat menghasilkan media interaktif yang menarik dan bermanfaat bagi pembelajaran. Penggunaan teknologi pembelajaran, termasuk media interaktif berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri. Hasil belajar siswa tidak hanya diukur dari nilai akademik, tetapi juga dari perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan ini dapat memberikan dampak positif pada pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan, dengan guru yang berperan sebagai fasilitator dalam proses tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, N., et al. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Adobe Flash Pada Siswa Sekolah Dasar Pulubala. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 673–683.
- Anisa, F. W., et al. (2020). Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Nusantara*, 2(1), 158–163.
- Aryanti, P. G., et al. (2024). Media Interaktif Pembelajaran Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash untuk TK dan PAUD. *Ajad: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 61–75.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468.
- Fauziah, L. R. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash cs6. *Jurnal Al-Murabbi*, 5(2), 1–7.
- Gestiani, N., & Indrawati, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Professional Cs6 Pada Materi Teks Deskripsi Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 263–272.
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash cs6 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kesetimbangan kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1910–1924.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.



- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pendidikan jasmani selama masa pandemi covid-19. *Jurnal Porkes*, 4(1), 1–7.
- Hasanah, N., et al. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Untuk Meningkatkan Komunikasi Dasar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 914–921.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8–12.
- Kwintiana, B., et al. (2023). Perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash professional. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 132–142.
- Larasati, I., et al. (2021). Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), 369–380.
- Muhaimin, M. R., et al. (2023). Peranan media pembelajaran komik terhadap kemampuan membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Nandari, K., et al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 235 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 654–661.
- Nelawati, U., & Saliman, S. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis adobe flash untuk pembelajaran IPS SMP. *Jipsindo (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 8(2), 103–117.
- Nurfadhillah, S., et al. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243–255.
- Oktafiani, D., et al. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540.
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57–68.
- Putri, D. N. S., et al. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374.
- Rahmadhani, W., et al. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444.
- Salahuddin, M., et al. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Flash berupa Alur Cerita Anime Pokok Bahasan Aritmatika Sosial. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2).
- Saputri, D. R., et al. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Pembelajaran Matematika. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 619–624.
- Siagian, N. A. (2024). Revolusi Pembelajaran Akuntansi Dengan Memanfaatkan Teknologi Interaktif Baru dalam Media Pembelajaran dengan Adobe Flash. *Jurnal Masyarakat Indonesia (Jumas)*, 3(01), 38–47.



Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/learning>

- Siregar, J. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS4 Profesional Pada Mata Pelajaran Kimia SMA. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1).
- Syafrin, Y., et al. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–41.
- Wacanno, O. A. (2022). Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Sebagai Game Edukasi Dalam Pengenalan Mata Uang Rupiah Pada Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS)*, 11(3).
- Wulandari, A. P., et al. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Zesra, Z. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash dalam kompetensi geometri 3D. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1(2), 50–53.