

PENGEMBANGAN MEDIA ADOBE FLASH BERBASIS KONTEKS LUBUKLINGGAU DITINJAU DARI SEGI KEVALIDAN

*Lissa Anggraini*¹, *Rani Refianti*², *Idul Adha*³

¹ STKIP PGRI Lubuklinggau, Indonesia, lissaangraini99@gmail.com

² STKIP PGRI Lubuklinggau, Indonesia, ranirefianti834@yahoo.com

³ STKIP PGRI Lubuklinggau, Indonesia, Idul_adha12@yahoo.com

ARTICLE INFORMATION

Received: May 03, 2021

Revised: June 16, 2021

Available online: June 30, 2021

KEYWORDS

Pengembangan, *adobe flash*, konteks

Development, *adobe flash*, *context*

CORRESPONDENCE

Idul Adha

E-mail:

Idul_adha12@yahoo.com

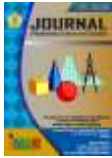
A B S T R A C T

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis konteks Lubuklinggau dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* yang valid. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu: tahap analisis (*Analyze*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar angket dan *walkthrough*. Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh tiga ahli yaitu: ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis konteks Lubuklinggau menggunakan aplikasi *Adobe Flash* memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor 4,05.

This study aims to produce a context-based mathematics learning media in Lubuklinggau using a valid Adobe Flash application. This research is a development research using the ADDIE model. This model consists of 5 stages, namely: the analysis stage (Analyze), planning (Design), development (Development), implementation (Implementation), and evaluation (Evaluation). Data collection was carried out using a questionnaire sheet and a walkthrough. Based on the results of the assessment analysis by three experts, namely: linguists, material experts, and media experts, it showed that the Lubuklinggau context-based mathematics learning media using the Adobe Flash application met the valid criteria with an average score of 4.05.

PENDAHULUAN

Tidak sedikit siswa yang beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Beberapa penyebabnya yaitu salah satunya kurangnya media pembelajaran yang menjadi salah satu faktor pemicu rendahnya motivasi siswa untuk belajar (Novitasari, 2016:8).



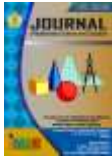
Rahman & Amri (2013:156) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirancang. Pada era industri 4.0 yang serba teknologi seperti saat ini, sudah seharusnya guru kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis ilmu teknologi. Media pembelajaran berbasis IT yang dibutuhkan oleh siswa saat ini adalah media pembelajaran yang interaktif. Hal tersebut dikarenakan akan menyebabkan timbulnya komunikasi dua arah yang memudahkan siswa untuk memahami serta mempermudah proses pembelajaran.

Aplikasi media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan salah satunya yakni aplikasi *Adobe Flash*. Rezeki (2018:856) berpendapat bahwa *Adobe Flash* merupakan salah satu aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah dan dapat digunakan. Aplikasi *Adobe Flash* memiliki banyak fitur sehingga mampu menghubungkan gambar, suara, dan animasi secara bersamaan.

Dalam penelitian Huda (2020:144) menyatakan bahwa perkembangan TIK telah menjalar di bidang pendidikan. Guru sebagai pendidik diharapkan untuk melek terhadap perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Kurikulum K13 berada pada pembelajaran era teknologi dalam rancangannya disebutkan bahwa dalam kurikulum SMA, komputer akan menjadi sarana pada mata pelajaran. Hal ini menjadi pendorong perlunya media pembelajaran berbasis komputer. Berdasarkan kompetensi tersebut seharusnya guru dapat menciptakan pembelajaran matematika yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Agar menghasilkan suatu media pembelajaran yang menarik dan sesuai tujuan maka animasi *Adobe Flash* harus dirancang dengan baik salah satunya dengan menerapkan materi kedalam kehidupan sehari-hari yang bertujuan untuk memudahkan siswa memahami maksud dari materi yang akan dipelajari.

Khairani & Febrinal (2016:95) berpendapat bahwa pentingnya mempelajari matematika tidak menjamin siswa untuk senang mempelajarinya, sebab siswa beranggapan matematika sebagai pelajaran yang sulit. Agar siswa dapat membayangkan konsep dari materi aturan sinus dan cosinus dibutuhkannya media yang dapat menyajikan materi aturan sinus dan cosinus dalam tampilan penerapannya di kehidupan.

Menurut Adha & Refianti (2019:2) konteks merupakan bentuk cara pandang terhadap suatu permasalahan matematika yang dikaitkan dalam keseharian siswa, penggunaan konteks yang disesuaikan dengan lingkungan siswa dapat mempermudah siswa memahami suatu permasalahan



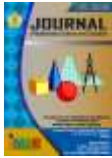
matematika yang diberikan. Salah satu contoh yang dapat diambil dari kehidupan sehari-hari atau lingkungan siswa yaitu kota Lubuklinggau. Hal ini dikarenakan kota Lubuklinggau menjadi tempat budaya, tempat wisata, juga menjadi tempat edukasi dalam belajar masyarakat, yang mendukung penerapan pembelajaran matematika yakni salah satunya materi aturan sinus dan cosinus sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka diperlukan suatu pengembangan media *Adobe Flash* berisi materi aturan sinus dan cosinus yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis mengambil judul tentang Pengembangan Media *Adobe Flash* Berbasis Konteks Lubuklinggau Ditinjau dari Segi Kevalidan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *adobe flash* berbasis konteks Lubuklinggau. Langkah-langkah pengembangan model ADDIE diantaranya yakni: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, (2015:210)). Tahap analisis bertujuan mengetahui kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait, dan materi yang sesuai dengan tuntutan kompetensi. Kegiatan tahap desain yaitu membuat *draf* materi, *draf* media, dan *draf* angket. Selanjutnya tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan yaitu pengembangan *prototype* awal, validasi oleh tiga pakar ahli (ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media) (Viktor Pandra, Badrun Kartowagiran, Sugiman, 2021). Kegiatan tahap keempat adalah implementasi. Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Dan terakhir yaitu evaluasi, dimana pada tahap ini dilakukan pada setiap tahapan penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan kuesioner atau angket dan *Walkthrough*. Teknik analisis data pengembangan media pembelajaran matematika berbasis konteks Lubuklinggau menggunakan aplikasi *adobe flash* ditinjau dari segi kevalidan. Kategori kevalidan dilakukan dengan mencocokkan rata-rata total dengan kriteria berikut.

**Tabel 1. Kategori Rata-Rata Skor Penilaian**

Rentang Skor	Kategori
$4,2 \leq \bar{V} < 5$	Sangat Valid
$3,4 \leq \bar{V} < 4,2$	Valid
$2,6 \leq \bar{V} < 3,4$	Cukup Valid
$1,8 \leq \bar{V} < 2,6$	Kurang Valid
$0 \leq \bar{V} \leq 1,8$	Sangat Kurang Valid

Sumber: (modifikasi (Aini, 2017:75))

Berdasarkan Tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis konteks Lubuklinggau menggunakan aplikasi *adobe flash* dikatakan valid apabila skor rata-rata yang didapatkan adalah $\geq 3,4$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

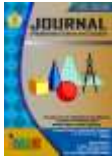
Setelah perancang menghasilkan rancangan awal media pembelajaran menggunakan aplikasi *adobe flash*, tahap selanjutnya dilakukannya validasi oleh tiga pakar ahli (ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media). Validasi bahasa dilakukan untuk menilai ketepatan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran menggunakan aplikasi *adobe flash* yang telah dirancang. Validasi materi dilakukan untuk menilai kemampuan media pembelajaran *adobe flash* yang telah dirancang dalam mencapai kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan. Validasi media dilakukan untuk menilai kesesuaian antara format dan bagian-bagian yang ditetapkan dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *adobe flash* yang dirancang. Secara umum penilaian, penilaian terhadap rancangan media pembelajaran *adobe flash* oleh para ahli yaitu “media pembelajaran *adobe flash* dapat digunakan dengan revisi sesuai saran” dan hasil perhitungan validitas dari semua para ahli adalah “valid”.

Kisi-kisi angket kevalidan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi penilaian angket validasi bahasa

Aspek	Indikator Penilaian
Penilaian Bahasa	Lugas
	Komunikatif
	Dialogis dan Interaktif
	Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik
	Penggunaan istilah, simbol atau ikon

(Modifikasi (Arigiyati, 2018))

**Tabel 3.** Kisi-kisi penilaian angket validasi ahli materi

Aspek	Indikator Penilaian
Kualitas Isi dan Tujuan	Kesesuaian dengan KD
	Kesesuaian materi
	Kejelasan materi yang disajikan
	Kemudahan memahami materi
Kualitas Pembelajaran	Kemudahan dalam belajar

(Modifikasi (Apsari (2018:163))

Tabel 4. Kisi-kisi penilaian angket validasi ahli media

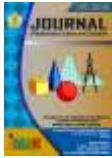
Aspek	Indikator Penilaian
Keterpaduan	Perpaduan warna
	Kemudahan navigasi
	Kejelasan Petunjuk
Keseimbangan	Penempatan Tombol
Bentuk Huruf	Kesesuaian Jenis Huruf
	Kesesuaian Ukuran Huruf
	Keterbacaan Teks/Kalimat
Warna	Kesesuaian Warna <i>background:</i>
	Kemenarikan gambar dan animasi

(Modifikasi (Apsari (2018:164))

Adapun hasil validasi dari ketiga ahli terhadap media pembelajaran *adobe flash* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil penilaian Seluruh Validator

No	Validator	Jumlah butir pertanyaan	Skor yang diperoleh	Rata-rata skor	Kriteria
1	Ahli bahasa	12	48	4,00	Valid
2	Ahli materi	12	49	4,08	Valid
3	Ahli media	13	53	4,07	Valid
	Jumlah	37	150	4,05	Valid



KESIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis konteks Lubuklinggau menggunakan aplikasi *adobe flash*. Berdasarkan kualitas dari media pembelajaran matematika berbasis konteks Lubuklinggau menggunakan aplikasi *adobe flash* yang tergolong dalam kategori valid dengan rata-rata skor 4,05 dilihat dari hasil penilaian para ahli yang terdiri dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media.

Media pembelajaran matematika berbasis konteks Lubuklinggau menggunakan aplikasi *adobe flash* yang dikembangkan dalam penelitian ini dari segi kevalidan telah memenuhi kriteria sehingga dapat digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Adha, I., & Refianti, R. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia Berbasis Konteks Sumatera Selatan. *Jurnal Pendidikan Matematika : Judika Education* , 1-10.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* , 143-149.
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal IPTEKS TERAPAN* , 95-102.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI* , 8-18
- Rahman, M., & Amri, S. (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai 2* , 856-864.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Jurnal Seminar Nasional Riset Inovatif IV* , 208-216.
- Viktor Pandra , Badrun Kartowagiran , Sugiman (2021). Instrument Test Development of Mathematics Skill on Elementary School. *Mathematics and Statistics*, 9(2), 106 - 111. DOI: 10.13189/ms.2021.090204.