



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH BERBASIS BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN IPS SISWA KELAS V SDN KERTOMULYO 01 KABUPATEN PATI

Wahyu Pratama Aribowo , Sukarjo

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2022

Disetujui Februari 2022

Dipublikasikan Maret 2022

Keywords:

Development; Adobe Flash; Interactive Multimedia

Abstrak


Berdasarkan dari pra penelitian yang dilakukan di kelas V SDN Kertomulyo 01 Kabupaten Pati, diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang ada hanya sebatas media bantuan dari pemerintah seperti peta Indonesia, atlas dan globe. Penggunaan media tersebut tidak memiliki keterkaitan dengan materi pembelajaran IPS "Kedatangan Bangsa Barat di Indonesia". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan keefektifan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya pada muatan IPS SDN Kertomulyo 01 Kabupaten Pati. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Model Pengembangan yang digunakan adalah model 4D dari Thiagarajan, dkk (dalam Yuniastuti, 2021:80) dengan 4 langkah penelitian yaitu: (1) *define*; (2) *design*; (3) *development*; (4) *disseminate*. Subjek penelitian dalam uji coba produk kelompok kecil dipilih berdasarkan *purposive sampling* yaitu 9 siswa dari 30 siswa kelas V SDN Kertomulyo 01. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian ahli media sebesar 95%, dan kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 88%. Keefektifan penggunaan media ditunjukkan oleh hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji-t diperoleh hasil sig (2-tailed) = 0,000 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Peningkatan rata-rata (*n-gain*) hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,72 dengan kategori tinggi. Simpulan penelitian ini yaitu multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya efektif dan sangat layak digunakan dalam muatan IPS kelas V SDN Kertomulyo 01 Kabupaten Pati.

Abstract

Based on the pre-research conducted in class V SDN Kertomulyo 01 Pati Regency, it is known that students' social studies learning outcomes are still relatively low. This is because the existing learning media are limited to media assistance from the government such as maps of Indonesia, atlases and globes. The use of these media has no connection with the social studies learning material "The Arrival of the West in Indonesia". This study aims to develop and test the feasibility and effectiveness *adobe flash* on social studies content at SDN Kertomulyo 01 Pati Regency. This type of research is development research (R&D). The development model used is the 4D model from Thiagarajan, et al (in Yuniastuti, 2021:80) with 4 research steps, namely: (1) *define*; (2) *designs*; (3) *development*; (4) *disseminate*. The research subjects in the small group product trial were selected based on *purposive sampling*, namely 9 students from 30 students of class V SDN Kertomulyo 01. The data collection techniques used were tests, interviews, documentation, and questionnaires. *interactive multimedia adobe flash* is culture-based very feasible to use with a percentage of media expert presentation feasibility of 95%, and content feasibility by material experts of 88%. The effectiveness of the use of media is shown by the results of the average difference test using the t-test. The result is sig (2-tailed) = 0.000, so there is a significant difference between learning outcomes in *pretest* and *posttest*. The average increase (*n-gain*) of the *pretest* and *posttest* was obtained by 0.72 in the high category. The conclusion of this research is that interactive multimedia *adobe flash* based on culture is effective and very suitable for use in social studies class V SDN Kertomulyo 01 Pati Regency.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

 Alamat korespondensi:

Karanglegi RT 02/ RW 01, Trangkil, Pati

E-mail: wahvupratamaaribowo97@students.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 ruang lingkup IPS meliputi: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Sedangkan menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan kompetensi yang harus dicapai dalam muatan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Sekolah Dasar, yaitu: (1) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia; (2) mengenal konsep ruang, waktu, dan aktifitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi; (3) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia; (4) menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat; (5) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati dirinya sebagai warga negara Indonesia; (6) menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; (7) meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa, dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia; (8) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.

Menurut Arga, dkk (2019:27) IPS adalah mata pelajaran yang ditempuh mulai dari pendidikan dasar sampai menengah untuk mengkaji peristiwa-peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang terkait dengan isu-isu sosial yang ditemui di lingkungan masyarakat serta mengkaji tentang ilmu-ilmu geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi dan ekonomi. Tujuan pembelajaran IPS di Indonesia pada dasarnya yaitu untuk mempersiapkan para siswa menjadi warga negara yang mampu menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) untuk digunakan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya, mengambil keputusan secara tepat dan turut serta dalam berbagai kegiatan yang ada di masyarakat sehingga menjadi warga negara yang baik (Sapriya, 2017:12).

Penelitian yang dilakukan oleh Permana (2018:55) menemukan beberapa permasalahan yang sering ditemui dalam pencapaian tujuan pendidikan IPS yaitu: (1) banyaknya materi pembelajaran IPS yang harus dipelajari dan dipahami oleh siswa; (2) sebagian besar guru masih menerapkan pembelajaran konvensional seperti ceramah tanpa memberikan selingan pembelajaran yang konstruktif; (3) guru belum melibatkan siswa dalam pembelajaran dan belum mengajak siswa untuk berpikir secara kritis; (4) siswa kurang antusias dalam menerima pembelajaran IPS yang disampaikan oleh guru;

(5) siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran IPS.

Permasalahan pembelajaran IPS juga terjadi di SD Negeri Kertomulyo 01. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan data dokumen berupa data hasil belajar siswa kelas V, peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran IPS di kelas V. Dari hasil wawancara dengan guru kelas, ditemukan fakta bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran IPS. Permasalahan tersebut berlatar belakang karena belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung dalam penyampaian materi pembelajaran IPS yang luas. Dari hasil pengamatan, peneliti memperoleh data bahwa masalah pembelajaran yang ada di SD Negeri Kertomulyo 01 hanya sebatas media bantuan dari pemerintah seperti peta Indonesia, atlas dan globe. Penggunaan media tersebut tidak memiliki keterkaitan dengan materi pembelajaran IPS "Kedatangan Bangsa Barat di Indonesia". Hal tersebut menjadikan siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan untuk memahami materi pembelajaran IPS yang disampaikan oleh guru. Permasalahan tersebut diperkuat dengan adanya data hasil belajar siswa kelas V SDN Kertomulyo 01 pada muatan pembelajaran IPS dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan sebesar 75 menunjukkan bahwa dari 30 orang siswa, jumlah siswa yang mencapai KKM (tuntas) yaitu sebanyak 12 siswa (40%), jumlah siswa yang belum mencapai KKM (tidak tuntas) yaitu sebanyak 18 siswa (60%).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SDN Kertomulyo 01 diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya. Menurut Yaumi (2018:7), media pembelajaran merupakan segala bentuk peralatan fisik seperti benda, bahan cetak, audio, visual, audio-visual, multimedia maupun situs *website* yang telah didesain secara terencana dengan fungsi tertentu untuk membangun interaksi dan menyampaikan sebuah informasi. Menurut Kadaruddin (2018:13) multimedia interaktif adalah suatu sistem presentasi yang dibuat menggunakan *software* tertentu yang merupakan penggabungan dari beberapa aplikasi media audio dan visual serta dapat dioperasikan secara interaktif melalui tombol-tombol navigasi. *Software* yang digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif pada penelitian ini adalah *software adobe flash*. Menurut Wibowo (2017:8), *Adobe Flash* adalah program untuk mengolah animasi yang dapat menjadikan berbagai

pekerjaan terlihat sangat menarik, seperti untuk keperluan presentasi, profil perusahaan, CD tutorial interaktif maupun situs website. Agar tampilannya terlihat menarik, peneliti akan memasukkan unsur-unsur budaya kedalam media pembelajaran yang akan dibuat. Budaya merupakan tata cara hidup yang sudah berkembang dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi terdahulu kepada generasi sekarang dimana didalamnya mengandung unsur-unsur agama, bahasa, adat istiadat, pakaian, bangunan, karya seni, alat kesenian dan politik (Sarinah, 2019:11).

Penelitian yang mendukung penelitian ini dilakukan oleh Kunchayono dan Sudarmatin pada tahun 2018 dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahya Negriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Dari penelitian tersebut ahli media menyatakan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga multimedia interaktif tersebut layak digunakan. Penelitian yang dilakukan Toto Sugiarto, Ary Sutantyo dan Singgih Adhi Prasetyo pada tahun 2018 dengan judul "Keefektifan Media Pembelajaran *Adobe Flash* Pada Model Pembelajaran Inkuiri Kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 02". Dari hasil analisis penelitian tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *software adobe flash* untuk pembuatan media pembelajaran dan model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Pedurungan Kidul 02. Penelitian yang dilakukan Lilis Retno Sundari, Suroso, dan Yustinus pada tahun 2018 dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD". Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sesudah menggunakan multimedia lebih tinggi daripada hasil belajar siswa sebelum menggunakan multimedia. Sehingga multimedia yang dikembangkan menggunakan *software adobe flash* layak digunakan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan menguji keefektifan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya pada muatan IPS kelas V SD Negeri Kertomulyo 01.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif pada muatan IPS. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D dari Thiagarajan,

dkk (dalam Yuniastuti, 2021:80) dengan 4 langkah yaitu: (1) *define*; (2) *design*; (3) *development*; 4) *disseminate*. Subjek penelitian dalam uji coba produk kelompok kecil dipilih berdasarkan *purposive sampling* yaitu 9 siswa dari 30 siswa kelas V SDN Kertomulyo 01. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, wawancara, dokumentasi, dan angket.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Kertomulyo 01 yang berjumlah 30 siswa. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar muatan IPS siswa kelas V SD Negeri Kertomulyo 01. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah teknik tes dan non tes. Teknik tes berupa soal *pretest* dan *posttest*, sedangkan teknik non tes meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Adapun teknik analisis data meliputi analisis data produk diperoleh dari penilaian kelayakan media oleh validator ahli materi dan media menggunakan skala *likert*, analisis data awal dengan uji normalitas, analisis data akhir dengan uji *n-gain* dan uji *t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya mengkaji beberapa hal meliputi: (1) multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya; (2) kelayakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya; (3) keefektifan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya.

Pengembangan Multimedia Interaktif Adobe Flash Berbasis Budaya

Pengembangan produk multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya dilaksanakan guna melengkapi media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran pada muatan pelajaran IPS materi kedatangan bangsa barat di Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Peneliti mengembangkan produk dengan menggunakan *software adobe flash*. Desain multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya yang dikembangkan sesuai dengan hasil angket kebutuhan siswa dan guru. Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya yang peneliti kembangkan terdiri atas beberapa menu, yaitu: (1) Menu utama yang terdiri atas: menu kompetensi, menu petunjuk, menu materi, menu kuis, menu profil dan menu referensi; (2) menu kompetensi memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran; (3) menu petunjuk memuat tombol petunjuk penggunaan media; (4) menu materi berisi menyajikan materi tentang "Kedatangan Bangsa Barat di Indonesia"; (5) menu kuis berisi refleksi berupa kuis dengan

tujuan untuk merefleksikan materi yang sudah dipelajari agar dapat mengetahui sejauh mana materi yang disampaikan dipahami oleh siswa; (6) menu profil berisikan biodata pengembang dan biodata pembimbing; (7) menu referensi berisikan daftar pustaka yang memuat berbagai sumber yang digunakan untuk menyusun media dan materi yang ada pada multimedia interaktif.

Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya dapat digunakan melalui perangkat *mobile* seperti *handphone android* dan laptop yang memudahkan siswa mengaplikasikannya dari rumah masing-masing. Selain itu, multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya memuat 2 BAB materi pelajaran yang sesuai dengan 2 pembelajaran pada kelas V tema 8 subtema 1 yang dilengkapi dengan kuis.

Kelayakan Multimedia Interaktif Adobe Flash Berbasis Budaya

Kelayakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya diketahui melalui hasil validasi oleh validator ahli materi dan ahli media. Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi, sedangkan validasi media dilakukan untuk mengetahui kualitas tampilan dan fungsi tombol-tombol navigasi pada media pembelajaran. Persentase penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Kelayakan oleh Validator Ahli

No	Parameter	Ahli Materi	Ahli Media
1.	Perolehan skor	56	61
2.	Skor maksimal	64	64
3.	Persentase	88%	95%
4.	Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak

Hasil validasi materi dan validasi media tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil tersebut didukung dengan angket tanggapan guru dengan persentase skor sebesar 100% dan angket tanggapan siswa dengan persentase skor sebesar 100%. Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dian Oktaviani, Lukman Nulhakim dan Trian Pamungkas Alamsyah pada tahun 2020 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* Pada Kelas IV", bahwa validator ahli materi memberikan persentase nilai sebesar 91,66%. Sedangkan validator ahli media memberikan persentase nilai sebesar 89,71%. Penelitian lain yang mendukung juga dilakukan oleh Sholikhul Anwar dan Moh.

Badiul Anis pada tahun 2020 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Profesional* Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang", bahwa validator ahli materi memberikan persentase nilai sebesar 100%. Sedangkan validator ahli media memberikan persentase nilai sebesar 90%. Maka peneliti memberikan kesimpulan bahwa multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran.

Keefektifan Multimedia Interaktif Adobe Flash Berbasis Budaya

Sebuah penelitian dikatakan berhasil jika penelitian tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Peneliti melakukan uji keefektifan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya melalui uji coba pemakaian skala kecil. Uji ini dilakukan oleh 9 siswa kelas V SDN Kertomulyo 01. Hasil belajar *pretest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 52,78 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 86,67. Untuk mengetahui data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak, maka harus dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dihitung menggunakan rumus uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS 26. Berikut merupakan hasil uji normalitas *pretets* dan *posttest* uji coba kelompok kecil menggunakan rumus uji *Shapiro-Wilk*.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Data	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.911	9	.326
<i>Posttest</i>	.917	9	.364

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil uji normalitas *pretest* memiliki signifikansi 0,326 dan uji normalitas *posttest* memiliki signifikansi 0,364. Normalitas dikatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,050$. Data hasil uji normalitas nilai *pretest* menunjukkan bahwa $0,326 > 0,050$. Nilai signifikan lebih besar dari nilai tabel. Maka dapat dinyatakan bahwa nilai *petest* berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai *posttest* menunjukkan bahwa $0,364 > 0,050$ sehingga dinyatakan bahwa nilai *posttest* berdistribusi normal. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa nilai *pretest* dan nilai *posttest* berdistribusi normal.

Setelah data dinyatakan normal, maka selanjutnya dilakukan uji t-test untuk menguji hipotesis. H_0 diterima apabila t-hitung lebih kecil dari t-tabel atau nilai sig. lebih besar dari 0,05.

Sebaliknya, jika t -hitung lebih besar dibanding t -tabel atau nilai sig. lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 26, hasil t -test menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya.

Peneliti melakukan uji n -gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya. Berikut data uji coba kelompok kecil pemakaian multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Kelas	Rata-	Rata-	N-	Kriteria
	Rata	Rata		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain	
Kelompok Kecil	52,78	86,67	0,72	Tinggi

Data tersebut menunjukkan hasil uji N -gain pada uji coba produk kelompok kecil yaitu 0,72 dengan kriteria tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya dikelas V SDN Kertomulyo 01. Penelitian yang mendukung penelitian ini dilakukan oleh Gihari Eko Prasetyo, Ajad Sudrajat dan E. Elvis Napitupulu yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 050660 Kwala Bingai”. Hasil belajar siswa berdasarkan *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan menggunakan N -Gain diperoleh nilai rata-rata gain sebesar 0,7 dimana nilai tersebut dalam kategori tinggi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran menggunakan *adobe flash* layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD.

Sesuai dengan hasil *pretest* dan *posttest*, multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya yang digunakan pada muatan IPS materi “Kedatangan Bangsa Barat di Indonesia” dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya dapat menjadi alternatif media yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Melalui multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya, siswa dapat

mengontrol sendiri laju kegiatan belajar dan memilih urutan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan sehingga memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya layak digunakan pada pembelajaran IPS materi “Kedatangan Bangsa Barat di Indonesia” kelas V SDN Kertomulyo 01 berdasarkan validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta angket tanggapan guru dan siswa. Kelayakan materi divalidasi oleh ahli materi dan mendapatkan skor sebesar 88% dengan kriteria sangat layak. Kelayakan media divalidasi oleh ahli media dan mendapatkan skor 95% dengan kriteria sangat layak. Kelayakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya juga didukung dengan hasil angket tanggapan guru dan siswa kelas V SDN Kertomulyo 01 yang memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Nilai rata-rata *pretest* pada uji coba kelompok kecil yaitu 52,78 sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 86,67. Hasil t -test menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya. Sedangkan hasil perhitungan N -Gain kelompok kecil sebesar 0,72 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya efektif meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Kertomulyo 01. Sehingga multimedia interaktif *adobe flash* berbasis budaya efektif dan layak digunakan pada muatan pelajaran IPS materi “Kedatangan Bangsa Barat di Indonesia” kelas V SDN Kertomulyo 01.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S., & Anis, M, B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Profesional* pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1): 83-98.
- Arga, H, S, P., Rahayu, G, D, S., Altaftazani, D, H., & Pratama, D, F. 2019. *Sumber Belajar IPS Berbasis Lingkungan*. Sumedang: UPI Sumedang Press

- Kadaruddin. 2018. *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Power Point*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kuncahyono., & Sundarmatin. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahya Negriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3(2): 156-163
- Oktaviani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* Pada Kelas IV. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3): 527-540.
- Permana, E, P. (2018). Pengaruh Media Sosial sebagai Sumber Belajar IPS Terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pinus*, 4(1): 54-59.
- Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. 2016. Jakarta.
- Prasetyo, G, E., Sudrajad, A., & Napitupulu, E, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 050660 Kwala Bingai. *Jurnal Tematik*. 8(2): 200-206.
- Sarinah. 2019. *Ilmu Sosial Budaya Dasar (Di Perguruan Tinggi)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiarto, T., Sutantyo, A., & Prasetyo, S, A. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran *Adobe Flash* Pada Model Pembelajaran Inkuiri Kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 02. *Jurnal Sekolah*, 2(4): 295-300.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, L, R., Suroso., & Yustinus. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS3 Profesional* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*. 1(1): 271-279.
- Wibowo, E, H. 2017. *Flash Book – Menciptakan Company Profile Dengan Adobe Flash*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yaumi, M. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada media Group.