

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS6
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH NGLUWAR**

Amanda Kurnia Rahmadini¹, Ari Wibowo²

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

²PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

Alamat e-mail : 1amandakurniaa22@gmail.com, Alamat e-mail :

2ariwibowo@upy.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop interactive learning media based on Adobe Flash CS6 to improve feasible, practical, and effective student learning outcomes. The research and development method is Research and Development with the ADDIE model. Based on the study, it shows that interactive learning media based on Adobe Flash CS6 has been developed as a learning medium for Pancasila education. The results of the media expert validation test obtained a score of 81% (very feasible) and material experts 80% (feasible). Based on the practicality test, the assessment of teacher responses obtained a percentage of 80% (practical) and students 93.7% (very practical). The effectiveness of the learning media was determined by the Paired Sample t-Test test, obtained pretest and posttest results have a Sig. (2-tailed) value of 0.000, so the Sig. (2-tailed) value <0.05. These results indicate a difference between the pretest and posttest results. Thus, the interactive learning media based on Adobe Flash CS6 that has been refined based on input from validators and experts is considered feasible, practical, and effective as a learning medium for Pancasila education.

Keywords: *Adobe Flash CS6, Learning Outcomes, Interactive Learning Media, Pancasila Education.*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis *Adobe Flash CS6* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang layak, praktis dan efektif. Metode penelitian dan pengembangan ini adalah Research and Development dengan model ADDIE. Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa telah dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran pendidikan pancasila. Hasil uji validasi ahli media mendapatkan skor 81% (sangat layak) dan ahli materi 80% (layak). Berdasarkan uji kepraktisan penilaian dari respon guru presentase penilaian memperoleh 80% (praktis) dan siswa sebesar 93,7% (sangat praktis). Keefektifan

media pembelajaran di tentukan dengan uji Paired Sample t-Test diperoleh hasil nilai pretest dan posttest memiliki nilai Sig. (2-tailed) 0,000, sehingga nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Hasil tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS6 yang telah disempurnakan berdasarkan masukan validator dan para ahli dinilai layak, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *Adobe Flash CS6, Hasil Belajar, Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Pancasila.*

A. Pendahuluan

Pendidikan memberikan kesempatan untuk memaksimalkan potensi seseorang untuk menjadi individu yang berbakat dan bermartabat. Pendidikan ialah salah satu upaya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan diberikan melalui interaksi di antara pendidik dan peserta didik selama proses belajar mengajar. Jika siswa telah memperbaiki sikap dan perilaku menjadi lebih baik, dikatakan bahwa mereka telah mengalami proses belajar. Hasil belajar siswa mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran (Sholihah & Kurniawan, 2016). Hasil belajar yang baik adalah sebuah keinginan bagi para siswa, orang tua atau wali murid, maupun bagi sekolah. Tetapi siswa akan menghadapi masalah pembelajaran yang berbeda kenyataannya.

Pendidikan Pancasila diberikan pada di segala jenjang, mulai dari tingkat SD sampai dengan SMA. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan komponen penting dari paket kurikulum yang bertanggungjawabkan untuk menjadikan salah satu aspek

kepribadian (Wibowo, 2014). Pendidikan Pancasila adalah upaya sistematis guna menanamkan nilai-nilai dasar yang bersumber dari Pancasila sebagai landasan moral, ideologis, dan filosofis dalam aktivitas nasional, regional, dan internasional (Anni Yuliah et al., 2025). Sejalan dengan pendapat (Nurgiansah, 2021) karakteristik Pendidikan Pancasila adalah sebagai nilai dan moral. Tujuan pembelajaran pendidikan Pancasila adalah untuk mengintegrasikan ketiga komponen Pendidikan yaitu pemahaman, sikap dan tingkah laku. Dengan memahami materi pembelajaran siswa diharapkan untuk berperilaku dan bersikap seperti warga negara yang baik serta berbudi pekerti yang luhur (Wibowo, 2015). Setelah memahami nilai-nilai yang diajarkan dalam Pendidikan Pancasila, diharapkan akan memperoleh kesadaran tersebut.

Meskipun pelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting, peserta didik menganggapnya monoton karena hanya diulang-ulang dan tidak diingat. Selain itu, banyak siswa yang tidak puas dengan pelajaran Pendidikan Pancasila (Anggulian et

al., 2024). Sedangkan menurut Puspitosari, dkk (2024:188) mengatakan bahwa ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila terbilang kurang.

Menurut temuan guru kelas IV di SD Muhammadiyah Ngluwar, siswa sering mengalami kesulitan saat belajar Pendidikan Pancasila karena hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Bahwa di bab 1 “Negaraku Indonesia” materi Upaya Menjaga Keutuhan NKRI hanya terdapat 10 peserta didik dengan KKM penuh dari 27 siswa. Bahwa di SD Muhammadiyah Ngluwar memiliki banyak media pembelajaran yang bisa digunakan namun guru belum memanfaatkannya dengan maksimal. Sebaliknya, guru lebih mengutamakan variasi dalam pendekatan pembelajaran. Penggunaan sumber pembelajaran berbasis teknologi masih jarang digunakan sedangkan proyektor dan komputer sudah tersedia. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara guru pada tanggal 17 Februari 2025.

Untuk mengatasi kesulitan tersebut dibutuhkan media yang

menarik siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Keberadaan media dapat mengembangkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran melibatkan interaksi antara pendidik dengan siswa. Ini pasti tidak akan berhasil dengan baik tanpa alat bantu belajar atau media, seperti yang disebutkan sebelumnya. Media berfungsi sebagai perantara dan penghubung pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran untuk meningkatkan keefektifitasan serta efesiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran berkaitan dengan penggunaan teknologi Pendidikan, pembelajaran konperhensif harus mempertimbangkan tipe siswa yang berbeda, seperti peserta didik visual, kinestik dan auditif. Dengan menggunakan teknologi Pendidikan, pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan menghubungkan ketiga tipe peserta didik tersebut. Menurut (Widyaningsih et al., 2021) media pembelajaran berbasis teknologi, menjadikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pentingnya pengembangan terhadap media pembelajaran dalam

pembelajaran dilatarbelakangi karena zaman berjalan dan tingkat kebutuhan meningkat, sehingga diperlukan banyak perubahan dan inovasi dalam pemanfaatan suatu media dalam pembelajaran guna menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Menurut Nurfadillah (2021:7) mengatakan bahwa itu adalah jamak dari kata latin “medium”, yang berarti pembawa pesan. Sedangkan menurut (Kustandi, 2020:5) dalam proses belajar mengajar, media digunakan untuk menangkap, mengubah, dan mengatur ulang informasi visual atau verbal.

Berdasar uraian tersebut, dipahami bahwa media pembelajaran yakni sebuah perlengkapan pendidikan yang bisa digunakan untuk menunjang siswa dalam belajar bagi guru serta meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran selama belajar karena dapat membantu materi pelajaran. Namun dalam penggunaannya, media perlu disesuaikan dengan bahan yang hendak diajarkan, agar siswa tertarik serta termotivasi untuk belajar.

Para ahli telah berusaha keras untuk menentukan jenis media pembelajaran. Salah satu diantaranya yaitu multimedia. Multimedia adalah kombinasi dari berbagai media. Menurut Akbar (2023:1) multimedia merupakan gabungan dua atau lebih jenis media. Secara istilah definisi multimedia merupakan kumpulan pesan yang diantaranya terdiri atas grafik, suara, video, teks, dan animasi yang disajikan secara intraktif kepada pengguna dengan cara elektronik atau dimanipulasi secara digital. Multimedia menjadi lebih populer di era modern karena kelebihanannya yang kompleks dan berbasis program seperti *Adobe Animate*, *Adobe Flash*, *Power Point* dan sebagainya.

Adobe Flash CS6 adalah program grafis dan animasi yang dirancang untuk desainer dan animator, memungkinkan mereka membuat web interaktif, film animasi, dan kuis yang menarik. Program animasi *vector* ini mampu membuat animasi, presentasi, game, film dan media pembelajaran interaktif. Salah satu manfaat utama menggunakan multimedia adalah bahwa pembelajaran dalam pelaksanaannya menjadi semakin menarik dan

interaktif, peserta didik dapat memperoleh nilai yang lebih tinggi, dan pembelajaran dapat dilakukan kapan saja. Apabila dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional seperti buku paket, LKS (Lembar Kerja Siswa) dan modul ajar, penggunaan program dengan *Adobe Flash CS6* dapat dimanfaatkan sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran yang menarik, praktis serta efektif sehingga materi pelajaran dapat mudah dimengerti oleh peserta didik. Menurut (Daniswari & Drajat, 2020) *adobe flash* atau *macromedia flash* guru dapat memberikan materi dengan mudah dan siswa akan lebih mudah memahami materi dengan tampilan yang menarik.

Berdasarkan hal diatas, peneliti ingin membuat presentasi multimedia dengan memakai aplikasi *Adobe Flash CS6* tersebut memiliki tampilan dan animasi yang menarik untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD. Presentasi ini akan diuji coba dalam proses belajar mengajar dengan proyektor di bawah pengawasan guru. Alasan pemilihan *Adobe Flash CS6* karena perlu adanya

keterbaruan, tentunya juga terdapat efek sound dan dilengkapi dengan *Action Skript*. Efek gerak animasi ini lebih mengagumkan dengan memakai Bahasa script *adobe flash cs6*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE. Beberapa tahap dalam metode ini dengan model ADDIE di antaranya adalah *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Berdasarkan tahapan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut. (1) tahap *analisis*, yang meliputi tahap analisis peserta didik, analisis kebutuhan, serta analisis kurikulum; (2) tahap *design*, yang mencakup Menyusun gambaran awal meliputi flowchart dan storyboard; (3) tahap *development*, dimana rancangan desain produk menjadi nyata dan produk divalidasi dengan bantuan ahli media dan materi; (4) tahap *implementation*, termasuk uji coba produk terbatas serta uji coba produk luas; (5) tahap *evaluation*, yang dilakukan melalui angket yang berisi tanggapan atau respon yang diberikan

kepada siswa dan guru tentang media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6*.

Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Ngluwar Kabupaten Magelang pada semua siswa kelas IVA yang terdiri sebanyak 27 siswa. Uji coba produk dilaksanakan tanggal 6 Agustus 2025. Data diperoleh dengan cara menggunakan kuesioner dan ujian. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan informasi yang akurat dari para ahli media dan ahli materi, serta tanggapan dari siswa sekaligus tanggapan guru. Instrumen tes digunakan untuk mendapatkan data nilai pretest dan posttest. Pada penelitian ini kuesioner berbentuk checklist melalui skala likert 1-5. Skala tersebut digunakan untuk mengetahui hasil validasi dan kelayakan menjadi nilai dalam bentuk presentase.

Setelah melakukan validasi, langkah berikutnya yaitu diuji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan melalui uji coba skala terbatas. Hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan data kevalidan, kepraktisa, dan keefektifan melalui angket respon siswa, respon guru dan soal pretest-posttest. Hasil respon tersebut berupa skor yang diubah

menjadi bentuk presentase. Sedangkan hasil tes tersebut berupa nilai. Adapun, hasil penilaian oleh ahli dianalisis dengan perhitungan rumus sebagai berikut (Halimah, 2021):

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Skor Rata-rata

N = Jumlah validator

$\sum x$ = Skor total masing-masing

R umus presentasi hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Langkah selanjutnya untuk perhitungan hasil dari penilaian skor ahli media dan materi dihitung rata-ratanya kemudian diubah kepernyataan penilaian. Tujuan dari dikonversikan pertanyaan adalah agar peneliti dapat menentukan kualitas produk yang telah dihasilkan apakah sudah layak digunakan atau masih memerlukan revisi. Berikut tabel penilaian kelayakan media pembelajaran menurut Arikunto dalam (Halimah, 2021):

Tabel 1 Skala Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Rentang Skor (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Layak
<20%	Sangat Tidak Layak

Produk yang dikembangkan dihitung tingkat kepraktisan berdasar pada respon guru beserta peserta didik dengan rumus penilaian yang sama dan kriteria presentase yang berbeda (Tanjung & Faiza, 2019).

Tabel 2 Skala Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran

Rentang Skor (%)	Kriteria
86% - 100%	Sangat Praktis
76% - 85%	Praktis
60% - 75%	Cukup Praktis
55% - 59%	Kurang Praktis
0% - 54%	Sangat Praktis

Sementara itu untuk tes bersifat data kuantitatif digunakan sebagai analisis keefektifan media pembelajaran. Tes ini dapat diperoleh dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Jadi dikatakan efektif jika media pembelajaran ini telah memenuhi syarat yaitu hasil belajar peserta didik memiliki kriteria minimum 75. Adapun prosedur analisis:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Skor tes awal dan akhir dikategorikan, lalu dikonversikan ke nilai menggunakan rumus:

Untuk mengetahui apakah hasil belajar menggunakan media *adobe flash* di SD Muhammadiyah Ngluwar telah meningkat atau tidak, dilakukan perbandingan antara hasil dari pelaksanaan tes awal dan akhir sesuai dengan kriteria. Selain itu, menjalankan uji berupa uji normalitas serta uji *paired sample t-test*, untuk menguatkan hasil tes.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa telah dikembangkan *Adobe Flash CS6* sebagai media interaktif yang digunakan untuk mempelajari pendidikan Pancasila. Adapun, pengembangan ini mempergunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Pertama, pada tahapan analisis menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV SD Muhammadiyah Ngluwar belum sepenuhnya efektif dalam menggunakan alat untuk belajar.

Proses belajar mengajar pendidikan Pancasila masih menggunakan metode tanya jawab dan ceramah, buku dan buku LKS, sehingga peserta didik bosan dengan cepat dan kurang bersemangat dalam pembelajaran. Media yang digunakan guru dan peserta didik masih berpatokan pada LKS dan buku. Hal ini juga menjadi masalah yang menyulitkan siswa untuk memahami materi upaya menjaga keutuhan NKRI. Berdasarkan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Hasil wawancara dengan wali kelas IV, karakteristik siswa kelas IV SD Muhammadiyah Ngluwar memiliki respon yang cenderung tidak aktif. Sebagian peserta didik tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebagian siswa juga tidak fokus pada apa yang diajarkan oleh guru, menguap, dan ada juga yang ditinggal bermain dengan teman sebangkunya. Oleh karena itu, beberapa analisis tersebut menjadi inovasi dalam proses pengembangan media interaktif yang memanfaatkan *software Adobe Flash CS6* sebagai media dalam pembelajaran pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa SD Muhammadiyah Ngluwar mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Adapun capaian pembelajaran pada akhir fase B adalah, peserta didik dapat memahami lingkungan sekitar yang mencakup RT, RW, desa, kelurahan, maupun kecamatan sebagai bagian integral dari wilayah negara.

Kedua, tahap desain. Setelah melakukan analisis langkah selanjutnya yaitu merancang draft media yang dikembangkan berupa *flowchart*, *storyboard*, modul ajar serta instrument pengumpulan data yang nantinya akan divalidasikan dengan validator. Rancangan tersebut meliputi modul ajar dan media pembelajaran yang akan dibuat. Media pembelajaran akan mengandung konten seperti petunjuk penggunaan media, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, video pembelajaran, kuis dan profil penulis. Adapun perancangan modul ajar yang sesuai dengan kurikulum merdeka, meliputi identitas modul ajar, alokasi waktu, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, model pembelajaran, sumber belajar yang

akan digunakan, kegiatan pembelajaran dan penilaian.

Ketiga, tahap pengembangan ini terdiri atas pembuatan produk dan penilaian kevalidan produk yang dilakukan untuk menunjukkan bahwa produk tersebut layak digunakan. Media pembelajaran interaktif ini dirancang memakai program *Adobe Flash CS6* serta *Canva* untuk memanfaatkan elemen gambar yang menarik. Sesuai dengan pendapat (Yazid Fatkhul Mujib et al., 2025) bahwa *canva* merupakan media pembelajaran interaktif yang sangat menarik perhatian siswa. *Adobe Flash CS6* adalah program yang memungkinkan anda membuat media interaktif dan dapat ditambahkan video, gambar, animasi, dan suara sehingga tampil lebih menarik. Seleta selesai membuat media interaktif dengan media *Adobe Flash CS6* tersebut dipublikasikan ke tipe *exe* agar dapat langsung menjadi sebuah aplikasi media interaktif. Sebelum diuji cobakan di sekolah, seluruh rancangan media dan instrument yang divalidasi terlebih dahulu oleh validator. Validasi instrument penelitian dilakukan oleh seorang validator, sementara media yang telah

dibuat sudah diuji oleh pakar dalam bidang media dan materi.

Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	N	P	Kategori
Ahli Media	61	81%	Sangat Layak
Ahli Materi	48	80%	Layak

Berdasarkan hasil penilaian ahli media presentase penilaian memperoleh 81% sehingga media ini dapat dikategorikan sebagai media yang “Sangat Layak” serta hasil penilaian pakar materi sebesar 80% maka media ini dikategorikan “layak” sebagai media pembelajaran.

Keempat, tahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahapan berikutnya setelah produk yang dibuat memenuhi syarat kelayakan akan diuji coba. Uji coba produk meliputi uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilaksanakan untuk memberikan respon kepraktisan serta keefektifan tentang media pembelajaran *Adobe Flash CS6* melalui pemberian angket kepada 5 siswa sedangkan uji coba luas dilaksanakan pada 22 siswa. Angket berisi pertanyaan dengan menggunakan skala Likert pilihan jawaban 1-5. Dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Penilaian Respon Guru dan Respon Siswa

Respon	N	P	Kategori
Siswa	1546	93,7%	Sangat praktis
Guru	48	80%	Praktis

Berdasarkan hasil penilaian respon siswa presentase penilaian memperoleh 93,7% sehingga media ini dapat dikategorikan sebagai media yang “Sangat Praktis” dan hasil penilaian respon guru sebesar 80% maka media ini dapat dinyatakan “Praktis” untuk pembelajaran.

Kelima, evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi media pembelajaran interaktif yang disusun telah menunjukkan bahwa uji validasi oleh ahli media memperoleh nilai 61 persentase penilaian memperoleh sebesar 81% dikategorikan “sangat layak” serta uji validasi oleh pakar materi mendapat nilai 48 dengan persentase sebesar 80% dikategorikan “layak”. Adapun, berdasarkan uji kepraktisan media pembelajaran yang didapatkan melalui respon siswa dan guru menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon sebesar 97,3% dapat dikategorikan “sangat praktis” serta respon guru memberikan respon sebesar 80% dapat dikategorikan “praktis”. Dengan demikian, media

yang dikembangkan telah teruji kelayakan dan kepraktisannya.

Keefektifan media *Adobe Flash CS6* dilihat dari data hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* ini bertujuan untuk menentukan keterampilan awal siswa dalam hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila materi upaya menjaga keutuhan NKRI sebelum diberikan perlakuan. Setelah dilaksanakan *pretest*, peserta didik menjalani perlakuan yang sudah ditentukan. Kegiatan ini merupakan kegiatan *posttest*, dimana peserta didik mendapatkan perlakuan dengan tujuan mendapatkan data *posttest*. Hasil belajar kognitif pada siswa merupakan variabel yang akan diukur, maka jenis *pretest* yang diberikan berupa soal tes.

Soal *pretest* dan *posttest* memiliki 15 butir soal yang sudah diuji validitasnya yang diberikan kepada 5 siswa dalam uji coba terbatas adalah sebanyak 22 siswa kelas uji coba luas. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dapat dijadikan sebagai gambaran jelas mengenai hasil belajar kognitif siswa yang meningkat sesudah penerapan *Adobe Flash CS6* sebagai inovasi media pembelajaran yang interaktif.

Data perolehan *pretest* serta *posttest* sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Uji Coba Terbatas

Soal	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Pretest	73	53
Posttest	93	80

Berdasarkan tabel hasil pada uji terbatas mendapatkan *pretest* dengan skor perolehan tertinggi 73 dan perolehan skor terendah 53. Sedangkan *posttest* mendapatkan skor perolehan tertinggi 93 dan skor perolehan terendah 80.

Tabel 6 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Uji Coba Luas

Soal	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Pretest	80	40
Posttest	100	73

Berdasarkan tabel hasil pada uji coba luas mendapatkan *pretest* skor perolehan tertinggi 80 dan skor perolehan terendah terendah 40 dan *posttest* mendapatkan skor tertinggi 100 dan nilai terendah 73.

Untuk menguji normalitas peneliti menggunakan uji *one sample Shapiro-Wilk* menggunakan program *software SPSS statistic 25*. Hasilnya sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas Uji Coba Terbatas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Pretest	.965	5	.842
Hasil Belajar Posttest	.883	5	.325

Tabel 8 Hasil Uji Normalitas Uji Coba Luas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Pretest	.923	22	.087
Hasil Belajar Posttest	.922	22	.084

Uji *Paired Sample t-Test* digunakan untuk menghitung peningkatan hasil belajar kognitif pada siswa setelah diberi perlakuan dalam uji coba terbatas. Peningkatan hasil belajar bisa dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa yang sama. Hasilnya sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil Uji Paired Sample T-Test Uji Coba Terbatas							
Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Pretest - Hasil Belajar Posttest	-11.200	4.629	1.406	-27.191 -4.209	-12.513	5	.000

Tabel 10 Hasil Uji Paired Sample T-Test Uji Coba Luas							
Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Pretest - Hasil Belajar Posttest	-36.773	17.228	2.903	-42.191 -31.355	-12.678	21	.000

Penelitian ini selaras dengan penelitian (Khotimah Harahap & Desviana Siregar, 2020) membuat produk yang sama guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian mereka menyatakan media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan. Penelitian ini juga sejalan temuan penelitian sebelumnya

oleh (Maulida & Khikmah, 2024) yang menunjukkan bahwa media adalah alat bantu pembelajaran yang ideal pada pelajaran pendidikan pancasila. Media tersebut dinilai efektif dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Sarana pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran pendidikan Pancasila memiliki kelebihan, diantaranya yaitu: (1) media pembelajaran ini mudah digunakan dan mudah dikembangkan, (2) media pembelajaran interaktif ini menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (3) gambar dan video di dalamnya sesuai dengan materi dan sesuai dengan tipe siswa SD sehingga menarik perhatian peserta didik. Adapun, kelemahan dari produk ini adalah jika menggunakan action script 2.0 pada saat di publikasi dalam bentuk exe maka video pembelajaran tidak bisa diputar sehingga di publikasi dalam bentuk swf tetapi harus mempunyai program *Adobe Flash CS6* terlebih dahulu.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian, hasil pengembangan media interaktif yang

menggunakan *Adobe Flash CS6* menunjukkan bahwa media dalam pembelajaran pendidikan Pancasila yang berhasil untuk mengajarkan materi tentang menjaga keutuhan NKRI, yang juga efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah Ngluwar. Pertama, validitas produk ini diuji melalui angket yang diisi oleh pakar media dan materi. Penilaian dari ahli media yang memperlihatkan media interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* memperoleh rerata skor yang sangat baik dengan persentase 81%. Sementara itu, penilaian oleh ahli materi menunjukkan perolehan skor dengan persentase 80%, sehingga media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dinilai "Layak". Kedua, efektivitas media ini diuji menggunakan paired sample t-test. Uji ini membuktikan bahwa nilai pretest dan posttest memiliki nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka, kesimpulannya secara statistik terdapat perbedaan nilai pretest serta posttest peserta didik kelas IV setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan secara interaktif berbasis *Adobe Flash CS6*. Ketiga, kepraktisan media

tersebut dinilai berdasarkan respon dari siswa dan guru. Dari hasil respon guru, media interaktif ini diberi skor 48 dari 60, yang setara dengan 80% jika dalam persentase. Sedangkan berdasarkan hasil respon peserta didik mendapatkan skor 1546 dari jumlah skor maksimal 1650, jika dalam presentase maka total keseluruhan sebesar 93,7%.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R. (2023). *MULTIMEDIA : Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anggulian, F. Y., Purwosaputro, S., & Hartanti, P. T. (2024). Implementasi Media Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 2 Semarang. *Journal on Education*, 06(03), 17642–17648.
- Anni Yuliah, Loso Judianto, Mohammad Maiwan, Aniek Irawatie, & H. Ikhwanudin. (2025). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Daniswari, H. P., & Drajat, K. E. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA BK INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH UNTUK MENANAMKAN NILAI KARAKTER PADA SISWA SD. *Elementary School*, 7(1), 124–131.
- Halimah, N. (2021). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS HIGHER ORDER THINKING SKILL (HOTS) PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Khotimah Harahap, L., & Desviana Siregar, A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS6 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATERI KESETIMBANGAN KIMIA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sains*, 10(01), 2549–1597. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps>
- Kustandi, C. , & D. D. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "Konsep & Aplikasi Pengembangan Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Prenada media.
- Maulida, H., & Khikmah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pembelajaran Pkn. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(4), 4009–4016. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Nurfadillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian

- Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.* CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurgiansah, T. H. (2021). PENDIDIKAN PANCASILA SEBAGAI UPAYA MEMBENTUK KARAKTER JUJUR. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Puspitosari, S., Asriyanti, D., Guru, P., & Dasar, S. (2024). Pengaruh Minat Baca terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V SDN 7 Kampungdalem Tulungagung. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(3), 186–194. <https://jipied.org/index.php/JSPG>
- Sholihah, A., & Kurniawan, Y. R. (2016). ANALISIS PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4(3), 1–5.
- Tanjung, R. A., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Wibowo, A. (2014). The Effectiveness Of The Cooperative Learning Model Type STAD With Type TGT Towards Students' Achievement And Characters in Elementary School Students. *Universitas PGRI Yogyakarta*, 1.
- Wibowo, A. (2015). KEEFEKTIFAN METODE KLARIFIKASI NILAI DALAM MENINGKATKAN KARAKTER SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN. *JIPSINDO*, 2(1), 66–82.
- Widyaningsih, N., Dea Komalasari, M., & Purnomo, H. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ONLINE PADA GURU SEKOLAH DASAR. 1(2), 374–361.
- Yazid Fatkhul Mujib, M., Asna, H., Yuliana Hingi Koten, M., & Dea Komalasari, M. (2025). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Arah : Analisis Riset Dan Aplikasi Pendidikan Humanistik*, 1(1), 29–34.