

Analisis Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka pada Tingkat Sekolah Dasar Menggunakan Adobe Flash Professional CS6

Muhammad Bobbi Kurniawan Nasution¹, Theresia Rosalina Ritonga², Ridho Kurniawan³, Sangkot Idris Ritonga⁴, Muhammad Munawir Pohan⁵

^{1,3,4} Universitas Al Washliyah Labuhanbatu, Indonesia

² Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

⁵ Institut Agama Islam Negeri Kerinci, Indonesia

Corresponding Author : mhdbobbi@gmail.com

ABSTRACT

Learning at the primary school level is an important stage for instilling strong basic concepts for students, especially in the introduction of letters and numbers. The use of appropriate learning media can improve student understanding. Adobe Flash Professional CS6 is one of the applications that can be used as interactive learning media for letter and number recognition. This study aims to analyze the use of Adobe Flash Professional CS6 in the introduction of letters and numbers in elementary schools. The method used is qualitative with a phenomenological study design, involving interviews, observation, and documentation. The research was conducted at a public elementary school in Labuhanbatu Regency, North Sumatra, with informants being the principal, school operator, and several classroom teachers. The results show that Flash-based learning media can visualize abstract concepts to be more concrete and interesting through animation and interactive features, thus helping students understand the material better and increasing their learning motivation. However, the use of digital-based learning media requires parental assistance to supervise children's use of technology. Training and capacity building of teachers in using information technology is also very important.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

25 April 2024

Revised

13 May 2024

Accepted

13 June 2024

Kata Kunci

Learning Media, Letters and Numbers, Adobe Flash Professional CS6

PENDAHULUAN

Pembelajaran di tingkat sekolah dasar sangat penting untuk menanamkan konsep dasar yang kuat bagi siswa. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah pengenalan huruf dan angka. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep huruf dan angka (Sukma et al., 2020). *Adobe Flash Professional CS6* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif untuk pengenalan huruf dan angka di tingkat sekolah dasar (Rozana et al., 2022). Media pembelajaran berbasis *Flash* dapat menyajikan konten yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Selain itu, pembelajaran menggunakan multimedia dapat membantu siswa mengingat materi lebih baik

dibandingkan hanya dengan mendengar atau membaca saja. Pemanfaatan teknologi digital seperti *Adobe Flash* dalam pembelajaran di sekolah dasar merupakan suatu kebutuhan yang selaras dengan perkembangan teknologi saat ini. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dan multimedia dapat meningkatkan kemampuan kognitif, bahasa, dan pembelajaran pada anak sekolah dasar (Ulfadhilah & Suyadi, 2021). Hal ini dikarenakan komputer dan multimedia mampu menyajikan informasi secara interaktif dan menarik bagi siswa.

Dalam konteks pengenalan huruf dan angka, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dapat menjadi solusi yang efektif. Dengan menggunakan *Flash*, guru dapat membuat animasi, gambar, dan aktivitas interaktif yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Animasi dan visualisasi yang disajikan dalam media *Flash* juga dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep huruf dan angka. Selain itu, konten pembelajaran yang dikemas dalam format multimedia memungkinkan siswa untuk tidak hanya mendengar atau membaca, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan materi. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa manusia dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* di tingkat sekolah dasar juga dapat mengatasi permasalahan terbatasnya pengetahuan guru dalam membuat bahan ajar digital yang menarik. Dengan adanya panduan dan pelatihan, para guru dapat memanfaatkan *Adobe Flash* untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Selain itu, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dapat membantu meningkatkan motivasi, kemampuan, dan pemahaman siswa terhadap materi pengenalan huruf dan angka (Dewi & Haryanto, 2019). Melalui visualisasi, animasi, dan fitur interaktif yang disediakan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *Adobe Flash* harus didukung dengan pendampingan orang tua. Peran orang tua dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam menggunakan media digital sangat penting, khususnya pada usia dini (Iskandar et al., 2022). Penggunaan media digital yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif bagi perkembangan anak, seperti kecanduan gadget atau kurangnya interaksi sosial. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua dalam mengoptimalkan pemanfaatan media digital untuk pembelajaran anak perlu diperhatikan dengan baik. Salah satu aspek penting dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* adalah kemampuan guru dalam merancang dan mengoperasikannya. Melalui pelatihan dan pendampingan, guru dapat

meningkatkan kompetensinya dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, orang tua juga harus terlibat aktif dalam memantau dan membimbing penggunaan media digital oleh anak-anak mereka, terutama pada usia dini. Dengan kolaborasi yang baik antara guru dan orang tua, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan pengenalan huruf dan angka pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada awal Januari 2024 di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Labuhanbatu Provinsi Sumatera Utara, ditemukan beberapa permasalahan di antaranya: siswa mudah kehilangan fokus selama pembelajaran, siswa menunjukkan minat yang rendah dalam belajar huruf dan angka, dan siswa mengalami kesulitan dalam menghafal huruf dan angka secara urut.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, termasuk *Adobe Flash*, dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa (Oktarini, 2022). Animasi, visualisasi, dan fitur interaktif yang disediakan oleh aplikasi *Flash* dapat membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif (Pitriyana & Hevitria, 2023). Pembelajaran menggunakan multimedia juga dapat membantu siswa mengingat materi lebih baik dibandingkan hanya dengan mendengar atau membaca saja. Integrasi teknologi digital seperti *Adobe Flash* dalam pembelajaran di sekolah dasar merupakan suatu kebutuhan yang sejalan dengan perkembangan zaman saat ini. Guru dapat memanfaatkan *Flash* untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta dapat membantu meningkatkan motivasi, kemampuan, dan pemahaman siswa terhadap materi pengenalan huruf dan angka (Sarmini et al., 2023). Namun, penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *Adobe Flash* harus didukung dengan pendampingan orang tua, karena peran orang tua dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam menggunakan media digital sangat penting, khususnya pada usia dini. Melalui kolaborasi yang baik antara guru dan orang tua, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan pengenalan huruf dan angka pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* dalam pengenalan huruf dan angka di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan rancangan studi fenomenologi. Penulis memilih jenis penelitian kualitatif ini karena lebih mengutamakan analisis peristiwa atau proses yang alamiah untuk memperoleh makna yang mendalam di mana peneliti sebagai instrumen kuncinya (Creswell, 2016). Waktu penelitian dilaksanakan tanggal 15 Januari 2024. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Negeri Di Kabupaten Labuhanbatu Provinsi Sumatera Utara. Informan pada penelitian ini terdiri dari kepala sekolah, operator sekolah, dan beberapa guru kelas. Peneliti memilih Informan di atas sebab seluruh informan lebih mengetahui seluruh kegiatan yang ada di Sekolah Dasar tersebut.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Prosedur penelitian meliputi: pemilihan tema, pembacaan literatur, perumusan fokus dan masalah penelitian, pengumpulan data, penyempurnaan data, pengolahan data, analisis data, dialog teoritik, triangulasi temuan, dan simpulan hasil peneliti. Teknik analisis data yang digunakan antara lain: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tes kredibilitas, ketergantungan, dan konfirmasi dapat digunakan untuk menentukan apakah data tersebut akurat. Dengan menggunakan pengamatan yang diperluas, triangulasi, dan pemeriksaan anggota, uji kredibilitas dilakukan (Leavy, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* dapat memberikan manfaat signifikan dalam pengenalan huruf dan angka pada tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis *Flash* dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menarik melalui animasi, grafis, dan fitur interaktif. Hal ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan motivasi dan antusiasme mereka dalam belajar.

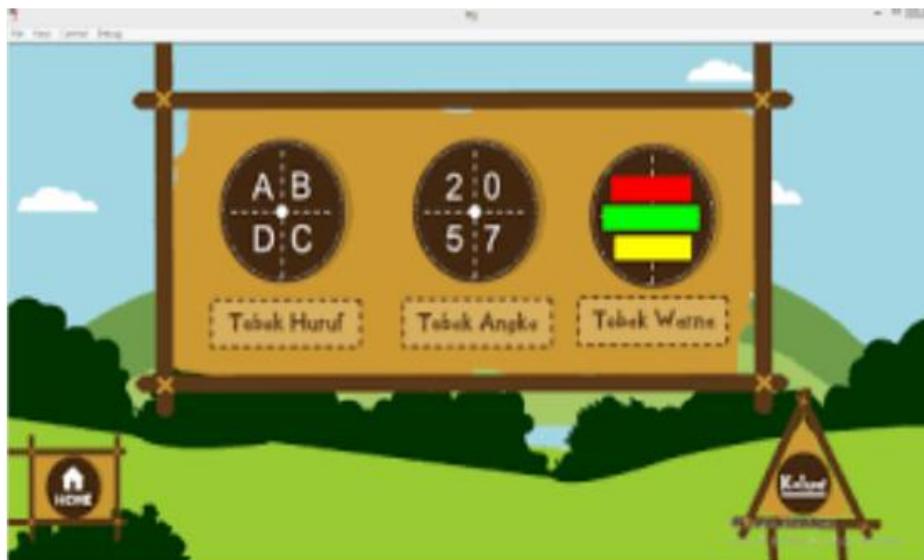
Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, termasuk *Adobe Flash*, dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak usia dini dalam mengenal huruf. Animasi dan visualisasi yang disediakan oleh aplikasi *Flash* memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi pengenalan huruf dan angka. Selain itu, integrasi teknologi digital seperti *Adobe Flash* dalam pembelajaran di sekolah dasar juga sejalan dengan perkembangan zaman saat ini, di mana siswa telah terbiasa dengan penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari (Informan 1).

Namun, penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *Adobe Flash* harus didukung dengan pendampingan orang tua, karena peran orang tua dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam menggunakan media digital sangat penting, khususnya pada usia dini. Melalui kolaborasi yang baik antara guru dan orang tua, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan pengenalan huruf dan angka pada siswa sekolah dasar (Informan 2)

Meskipun media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* memiliki banyak potensi, terdapat beberapa tantangan dan kendala yang harus dihadapi dalam pengembangan dan implementasinya. Salah satu tantangan utama adalah masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi informasi untuk mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pengembangan kapasitas guru agar mereka mampu memanfaatkan fitur-fitur *Adobe Flash* secara optimal untuk men-ciptakan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, ketersediaan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah dasar juga menjadi faktor penting yang dapat menghambat implementasi media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*. Untuk mengatasi tantangan ini, sekolah dan pemerintah perlu berinvestasi dalam menyediakan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai, serta memberikan dukungan teknis yang berkelanjutan bagi guru-guru (Informan 3).



Gambar 1.
Tampilan Aplikasi Adobe Flash Professional CS6



Gambar 2.

Menu dan Fitur Aplikasi Adobe Flash Professional CS6

Lebih lanjut, peran aktif orang tua juga sangat dibutuhkan untuk memastikan penggunaan media digital seperti *Adobe Flash* dapat dimanfaatkan secara bijak dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak-anak menggunakan media digital dapat meningkatkan literasi digital anak dan mengurangi dampak negatif dari penggunaan teknologi yang berlebihan. Dengan adanya kolaborasi yang erat antara guru, sekolah, dan orang tua, maka media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dapat dioptimalkan untuk menunjang pengenalan huruf dan angka pada siswa sekolah dasar (Informan 1).

Di sisi lain, beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam pengimplementasian media pembelajaran *Adobe Flash* di sekolah dasar antara lain adalah masih terbatasnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam penggunaan teknologi informasi untuk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia, serta ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah-sekolah. Untuk mengatasi tantangan tersebut, upaya peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional, serta investasi pemerintah dalam penyediaan sarana dan prasarana teknologi yang memadai di sekolah dasar menjadi kunci penting (Wernely, 2018).

Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan peng-enalan huruf dan angka pada tingkat sekolah dasar. Penggunaan fitur-fitur animasi, grafis, dan interaktivitas yang ditawarkan oleh aplikasi *Adobe Flash* dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkrit dan menarik minat siswa untuk

belajar. Hal ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, serta antusiasme belajar siswa.

Penelitian sebelumnya telah mendokumentasikan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, termasuk *Adobe Flash*, dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak usia dini dalam mengenal huruf. Visualisasi yang menarik dan animasi yang disediakan oleh *Flash* memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi pengenalan huruf dan angka. Selain itu, integrasi teknologi digital seperti *Adobe Flash* dalam pembelajaran di sekolah dasar juga sejalan dengan perkembangan zaman saat ini, di mana siswa telah terbiasa dengan penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari (Janawati et al., 2021).

Namun, penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *Adobe Flash* harus didukung dengan pendampingan orang tua, karena peran orang tua dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam menggunakan media digital sangat penting, khususnya pada usia dini. Melalui kolaborasi yang baik antara guru dan orang tua, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan pengenalan huruf dan angka pada siswa sekolah dasar.

Selain itu, ketersediaan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah dasar juga menjadi faktor penting yang dapat menghambat implementasi media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*. Untuk mengatasi tantangan ini, sekolah dan pemerintah perlu berinvestasi dalam menyediakan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai, serta memberikan dukungan teknis yang berkelanjutan bagi guru-guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan pengenalan huruf dan angka pada tingkat sekolah dasar. Fitur-fitur animasi, grafis, dan interaktivitas yang ditawarkan oleh aplikasi *Adobe Flash* dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkrit dan menarik minat siswa untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, serta antusiasme belajar siswa.

Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, termasuk *Adobe Flash*, dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak usia dini dalam mengenal huruf. Visualisasi yang menarik dan animasi yang disediakan oleh *Flash* memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih

menyenangkan dan efektif, sehingga dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi pengenalan huruf dan angka. Selain itu, integrasi teknologi digital seperti *Adobe Flash* dalam pembelajaran di sekolah dasar juga sejalan dengan perkembangan zaman saat ini, di mana siswa telah terbiasa dengan penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *Adobe Flash* harus didukung dengan pendampingan orang tua, karena peran orang tua dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam menggunakan media digital sangat penting, khususnya pada usia dini. Melalui kolaborasi yang baik antara guru dan orang tua, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan pengenalan huruf dan angka pada siswa sekolah dasar. Meskipun media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* memiliki banyak potensi, terdapat beberapa tantangan dan kendala yang harus dihadapi dalam pengembangan dan implementasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Dewi, S R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Universitas PGRI Madiun*, 9 (1), 9-9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Iskandar, B., Syaodih, E., & Mariyana, R. (2022). Pendampingan Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini dalam Menggunakan Media Digital. *Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 6(3), 4192-4201. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2781>
- Janawati, D P A., Pradnyana, P B., & Darmayanti, N W S. (2021). Developing Interactive E-Book for Early Reading-Writing Stage at Class I Elementary School. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v11i1.1466>
- Leavy, P. (2017). *Research design Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*. The Guilford Press.
- Mubarok, R A., Supriatna, A D., & Rahayu, S. (2022). Perancangan Apliaksi Edukasi Pengenalan Alfabet Berbasis Augmented Reality menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. <https://doi.org/10.33364/algorithm/v.18-2.979>
- Oktarini, W. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif untuk Peningkatan Keterampilan Guru Anak Usia Dini. *Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan (LPIP) Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 6(2), 373-373. <https://doi.org/10.30595/jppm.v6i2.10347>

- Pitriyana, S., & Hevitria, H. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Calistung Sebagai Upaya Menumbuhkembangkan Kemampuan Anak Usia Dini. *Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 4(3), 6255-6259. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i3.17405>
- Rozana, S., Widya, R., & Tasril, V. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Interaktif Dalam Pendidikan Kesehatan Dan Nutrisi Anak Di Kota Pari, 16 (4), 855-863. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2439>
- Sarmini, S., Insan, M U P., Susantari, A A., Mauludhi, J., Putra, N R., & Listiana, Y R. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Guru SD Negeri 3 Jatilawang. 7(2), 1471-1471. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.14965>
- Suhada, S., Setiawan, E., & Alamri, T. (2019). Adobe Flash-Based Multimedia Learning System in Basic Analog and Digital Electronics Subject. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012012>
- Sukma, A., Kurnia, R., & Febrialismanto, F. (2020). Pengaruh Media Alphabet Smart terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 3(1), 29-35. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.50>
- Ulfadhilah, K., & Suyadi, S. (2021). Penggunaan Media Box of Number and Alfabeth untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif, Bahasa dalam Mengenal Angka, dan Abjad. *Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 4(1), 67-77. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.93>
- Ulum, U F. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Teori Bilangan Berbasis Macromedia Flash. <https://doi.org/10.21067/pmej.v3i2.4828>
- Wernely, W. (2018). Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di TK Aisyiyah Kota Dumai. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i3.5539>