

# Pengembangan Media Pembelajaran Budaya Minangkabau Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Minat Dan Antusiasme Siswa

Dimas Putra Priyanto<sup>1</sup>, Firdaus Annas<sup>2</sup>, Muhammad Husein Al Hafidz<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

## Informasi Artikel

### Sejarah Artikel:

Submit : 18 Januari 2024

Direvisi : 19 Maret 2024

Diterima : 27 Mei 2024

Diterbitkan : 30 Juni 2024

### Kata Kunci

Media Pembelajaran, Adobe Flash, Budaya Minangkabau

### Correspondence

E-mail: [putrapriyantodimas1@gmail.com](mailto:putrapriyantodimas1@gmail.com)\*

## A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif menggunakan Adobe Flash agar siswa lebih tertarik dan memahami pelajaran Budaya Minangkabau. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran itu, yang disebabkan oleh cara mengajar tradisional yang hanya menggunakan ceramah dan kurangnya alat pembelajaran yang menarik. Penelitian ini memakai metode Riset dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D, yang terdiri dari tahap Menentukan, Merancang, Mengembangkan, dan Menyebarkan. Pada tahap Menentukan, dilakukan analisis kebutuhan untuk menemukan masalah dan tujuan belajar. Tahap Merancang menghasilkan desain alat pembelajaran interaktif yang memasukkan elemen visual khas Budaya Minangkabau, seperti pola songket dan rumah gadang. Pada tahap Mengembangkan, alat pembelajaran ini dibuat dengan fitur interaktif seperti kuis dan permainan edukatif, serta diuji oleh para ahli media dan materi. Tahap Menyebarkan mencakup penyebaran alat pembelajaran melalui pelatihan untuk guru, distribusi secara digital, dan seminar pendidikan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran yang dibuat sudah valid dan dapat digunakan, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media ini juga membantu guru dalam mengajarkan materi dengan cara yang lebih kreatif dan interaktif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan bisa menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Budaya Minangkabau.

### Abstract

*This research aims to create interactive learning media using Adobe Flash so that students are more interested and understand the lessons of Minangkabau Culture. The background of this research is the low interest of students in learning the lesson, which is caused by traditional teaching methods that only use lectures and the lack of interesting learning tools. This research uses the Research and Development (R&D) method with the 4D development model, which consists of the Determine, Design, Develop, and Deploy stages. At the Defining stage, a needs analysis was conducted to find problems and learning objectives. The Designing stage produces an interactive learning tool design that incorporates visual elements typical of Minangkabau Culture, such as songket patterns and gadang houses. At the Developing stage, this learning tool is created with interactive features such as quizzes and educational games, and tested by media and material experts. The Deploy stage includes the dissemination of learning tools through training for teachers, digital distribution, and educational seminars. The results of the study show that the learning media made are valid and can be used, and can increase students' interest in learning. This media also helps teachers in teaching the material in a more creative and interactive way. Thus, this research is expected to be a solution to improve the quality of learning Minangkabau Culture.*

This is an open access article under the CC-BY-SA license





## 1. Pendahuluan

Perubahan zaman telah membawa kemajuan yang cepat di bidang teknologi dan ilmu pengetahuan. Berbagai penemuan baru dalam teknologi telah memberikan pengaruh besar pada kehidupan orang-orang di zaman sekarang. Dengan adanya kemajuan teknologi, orang-orang saat ini sangat terbantu dalam banyak aspek kehidupan, mulai dari komunikasi, Pendidikan, Kesehatan, hingga masalah ekonomi. Teknologi memudahkan orang untuk mendapatkan informasi, menyelesaikan tugas lebih cepat, dan menjaga hubungan dengan orang lain tanpa terhalang oleh jarak. Selain itu, perkembangan teknologi juga memicu munculnya cara-cara baru untuk mengatasi masalah rumit yang sebelumnya sulit dipecahkan. Kehidupan manusia saat ini menjadi lebih efisien, praktis, dan saling terhubung berkat dukungan teknologi (Prista et al., 2024).

Perkembangan teknologi di dunia pendidikan sangat penting di zaman digital saat ini (S. Handayani & Hidayat, 2024). Teknologi telah mengubah cara orang belajar dan mengajar secara mendasar, memberikan akses pendidikan yang lebih luas bagi semua orang (Karimah et al., 2024). Dengan menggunakan platform pembelajaran online, pelajar dapat mengakses bahan pelajaran kapan pun dan di mana pun mereka mau, tanpa terikat oleh waktu dan lokasi. Selain itu, teknologi pendidikan memungkinkan pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan setiap siswa, hal yang sulit dilakukan dengan cara belajar tradisional. Penggunaan media, simulasi, dan virtual reality juga membuat belajar jadi lebih menarik dan interaktif, meningkatkan semangat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Paling et al., 2024).

Berdasarkan beberapa survei yang ada, kemajuan teknologi yang cepat ternyata belum memberikan pengaruh besar terhadap cara siswa belajar di kelas. Hal ini menjadi aneh karena banyak uang dan harapan yang diberikan untuk menggabungkan teknologi dalam pendidikan. Salah satu alasan utama untuk ini adalah ketidakmampuan guru dalam menyajikan materi belajar dengan cara yang menarik dan interaktif, meskipun ada banyak alat teknologi modern yang mendukung (Herlina & Jaya, 2024). Penggunaan alat ajar yang membosankan dan tidak kreatif menjadi hambatan utama dalam memaksimalkan manfaat teknologi di kelas. Sering kali, pengajar hanya mengganti papan tulis dengan presentasi PowerPoint tanpa mengubah cara mengajar yang dasar, sehingga tidak ada perubahan berarti dalam pengalaman belajar siswa (Candra & Rahayu, 2021). Sebenarnya, teknologi seharusnya bisa digunakan untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik, seperti dengan menggunakan simulasi yang interaktif, permainan edukatif, atau proyek kolaborasi secara digital (Ar et al., 2024). Masalah ini semakin serius karena kurangnya pelatihan menyeluruh untuk guru dalam menggabungkan teknologi ke dalam cara mereka mengajar. Banyak guru masih merasa kurang percaya diri atau bahkan menolak untuk menggunakan teknologi baru, yang membuat penggunaan teknologi di kelas menjadi tidak maksimal. Selain itu, beberapa guru sering kali terlalu bergantung pada teknologi tanpa memikirkan seberapa efektifnya dalam meraih tujuan pembelajaran tertentu (Pelawi, 2021).

Menurunnya ketertarikan dan semangat siswa terhadap pelajaran Sejarah dan budaya, terutama Budaya Minangkabau, adalah masalah serius yang perlu perhatian. Cara mengajar yang hanya berdasarkan ceramah yang membosankan dan sedikitnya pemakaian alat pembelajaran menjadi penyebab utama hal ini (Repelino et al., 2024). Situasi ini berpengaruh buruk pada pemahaman siswa, menjadikan proses belajar yang tidak menarik, dan akhirnya mengurangi rasa cinta mereka terhadap warisan budaya negara. Salah satu penyebab utama masalah ini adalah metode mengajar yang masih banyak mengandalkan ceramah. Guru biasanya hanya berdiri di depan kelas dan membaca materi tanpa berinteraksi dengan siswa. Cara ini tidak efektif karena siswa menjadi pasif, cepat merasa bosan, dan kesulitan dalam memahami informasi dengan baik. Proses belajar mengajar tidak melibatkan siswa, sehingga mereka tidak memiliki kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, atau menggali materi lebih dalam. Akibatnya, pelajaran sejarah dan budaya yang seharusnya menarik dan penuh nilai justru menjadi beban dan sesuatu yang membosankan bagi siswa (Panggabean & Andriani, 2020).

Minimnya penggunaan media pembelajaran juga membuat keadaan semakin buruk. Alat pembelajaran yang bervariasi dan menarik sangat penting untuk meningkatkan ketertarikan serta pemahaman siswa terhadap pelajaran (Wulandari et al., 2023). Dengan memanfaatkan alat seperti video, gambar, lagu, permainan edukasi, atau bahkan melakukan kunjungan langsung ke tempat-tempat bersejarah dan budaya, proses belajar akan menjadi lebih hidup dan berkesan. Siswa akan lebih mudah memahami ide-ide yang rumit, mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, serta meningkatkan rasa ingin tahu mereka. Tanpa adanya alat pembelajaran, materi sejarah dan budaya akan terlihat kering dan jauh dari kenyataan yang dialami siswa (Rohmah, 2021). Jadi penggunaan media pembelajaran sangatlah berguna dan krusial perannya dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan media pembelajaran dalam subject Budaya Minangkabau supaya bisa memicu ketertarikan dan semangat anak-anak dalam belajar. Penelitian ini dilakukan untuk merancang alat pembelajaran Budaya Minangkabau dengan menggunakan Adobe Flash. Adobe Flash memiliki banyak fitur yang cukup kompleks, yang dapat membantu dalam membuat alat pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang dibuat dengan Adobe Flash dapat dibagikan kepada siapa saja dan mudah dipahami. Pengembangan alat pembelajaran dengan Adobe Flash juga memerlukan biaya yang cukup rendah. Media pembelajaran yang akan dikembangkan tentu harus sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, juga harus memiliki kemudahan dalam menggunakan dan mengakses media pembelajaran yang diciptakan.

Banyak studi telah membuktikan bahwa memakai media pembelajaran yang tepat bisa meningkatkan minat dan semangat siswa terhadap pelajaran itu. Seperti, Ina (2021) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media pengajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap belajar. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan melalui wawancara di Zoom. Fokus dari penelitian ini menggunakan lima jurnal yang berkaitan dengan variabel sesuai dengan judul penelitian. Media pengajaran sangat penting untuk menarik perhatian siswa di sekolah dasar, khususnya di kelas-kelas awal, karena siswa di kelas-kelas tersebut masih sulit untuk berpikir secara abstrak. Dengan demikian, materi yang disampaikan oleh guru harus disajikan dalam cara yang lebih nyata dan jelas. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat berdampak pada tiga hal, yaitu pada guru, pada siswa, dan pada proses pembelajaran itu sendiri (Magdalena et al., 2021).

Penelitian ini berasal dari masalah kurangnya minat dan semangat belajar siswa, terutama dalam pelajaran Budaya Minangkabau. Metode pengajaran yang membosankan serta kurangnya penggunaan alat bantu belajar menjadi penyebab utama. Situasi ini membuat suasana belajar terasa tidak menyenangkan dan pasif, yang berdampak buruk pada pemahaman siswa serta menurunkan rasa ingin tahu mereka tentang budaya Minangkabau. Siswa sering kesulitan memahami materi yang hanya dijelaskan secara lisan, dan kurang termotivasi untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk menemukan cara baru yang bisa meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mempelajari Budaya Minangkabau. Dengan cara ini, diharapkan pembelajaran Budaya Minangkabau akan menjadi lebih efektif dan bermanfaat, sehingga siswa bisa lebih mengerti dan menghargai kekayaan budaya di daerah mereka. Penelitian ini diharapkan bisa membantu menciptakan metode pengajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk pelajaran Budaya Minangkabau (Sari & Ginting, 2023). Jadi penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran Budaya Minangkabau menggunakan adobe flash, yang dapat mudah digunakan oleh guru dan juga siswa.

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif, yaitu cara yang bertujuan untuk memahami secara mendalam suatu fenomena atau isu, dengan menggunakan informasi yang berbentuk kata-kata, gambar, atau benda-benda. Metode ini berfokus pada arti, pengalaman, dan sudut pandang

orang yang diteliti (Waruwu, 2023). Dengan metode R&D (*Research and Development*) atau yang bisa disebut penelitian dan pengembangan, adalah merupakan cara terencana yang dipakai untuk menciptakan serta meningkatkan barang, cara, atau sistem baru. Cara ini meliputi serangkaian langkah yang teratur untuk memastikan bahwa hasil yang didapat berkualitas dan sesuai dengan keinginan pengguna (Zakariah et al., 2020). Menggunakan model 4d (*Define, Design, Develop, Disseminate*) atau definisi, desain, develop, diseminasi.

1. Definisi (*Define*)

Pada tahap ini dilakukanlah analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dan menunjukkan tujuan yang ingin dicapai, pada tahap ini lebih berfokus pada pemahaman yang mendalam tentang masalah, kebutuhan pengguna dan juga konteks pengembangan.

2. Desain (*Design*)

Tahap ini melibatkan perancangan konsep produk atau sistem yang akan dikembangkan, peneliti merumuskan spesifikasi dan desain detail, termasuk fitur-fitur, fungsi, dan tampilan, prosesnya melibatkan brainstorming, prototyping, dan uji coba desain awal. Hasil dari tahap ini adalah desain yang terstruktur dan siap untuk diimplementasikan.

3. Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk atau sistem sesuai dengan desain yang telah dibuat, prosesnya melibatkan pembuatan prototipe, pengujian, dan perbaikan. Peneliti melakukan evaluasi dan revisi berkelanjutan untuk memastikan bahwa produk atau sistem memenuhi standar yang ditetapkan, hasil dari tahap ini adalah produk atau sistem yang telah berfungsi dengan baik dan siap diuji coba (Nurshobiha, 2023).

4. Desiminasi (*Dessiminate*)

Tahap terakhir ini bertujuan untuk menyebarkan alat pembelajaran yang sudah dibuat ke tempat yang lebih banyak, seperti sekolah-sekolah lain. Aktivitas yang dilakukan termasuk penyebaran informasi, pelatihan, dan penerapan yang lebih luas (Juariyah et al., n.d.).

Dengan melaksanakan langkah-langkah yang ada dalam model 4D ini, diharapkan penelitian ini bisa menghasilkan materi pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga berhasil dalam meningkatkan minat dan semangat siswa terhadap pelajaran Budaya Minangkabau. Penelitian ini juga dapat dilakukan kembali oleh peneliti lain dengan mengikuti metode dan teknik yang telah dijelaskan dengan rinci.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Berdasarkan langkah-langkah dari model 4D (Tentukan, Rancang, Kembangkan, Sebarkan) yang digunakan dalam penelitian ini, di bawah ini adalah hasil yang didapat dari setiap langkah:

1. Tahap Definisi (*Define*)

Langkah awal dalam model 4D adalah menjelaskan kebutuhan, masalah, dan tujuan dari pembuatan media pembelajaran tentang budaya Minangkabau dengan menggunakan Adobe Flash.

- Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil percakapan dan pengamatan, terungkap bahwa siswa biasanya tidak terlalu tertarik dalam mempelajari budaya Minangkabau. Ini terjadi karena cara mengajarnya yang membosankan, seperti hanya mengajar dengan ceramah tanpa menggunakan alat bantu yang menarik.

- Identifikasi Masalah

Guru sering kali tidak memiliki alat bantu ajar yang menarik, sehingga pengajaran menjadi kurang efektif. Di samping itu, siswa merasa sulit untuk mengerti materi tentang budaya Minangkabau yang hanya dijelaskan dengan kata-kata dan tanpa adanya gambar.

- Penentuan Tujuan

Tujuan inti dari proyek ini adalah menciptakan alat belajar yang interaktif menggunakan Adobe Flash, yang bisa menarik perhatian siswa dan mempermudah mereka untuk memahami budaya Minangkabau. Di samping itu, alat ini juga diharapkan dapat mendukung para guru dalam menyampaikan pelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan efisien.

## 2. Tahap Desain (Design)

Tahap perancangan merupakan bagian yang sangat penting dalam model pengembangan 4D karena menentukan struktur dan dasar dari produk yang akan dibuat. Dalam penelitian ini, fokus tahap perancangan adalah menciptakan desain alat pembelajaran interaktif yang berbasis Adobe Flash sesuai dengan kebutuhan pengajaran tentang budaya Minangkabau. Di awal, peneliti memulai proses dengan melakukan diskusi untuk menentukan elemen-elemen utama yang akan ada dalam alat pembelajaran tersebut. Elemen-elemen ini meliputi:

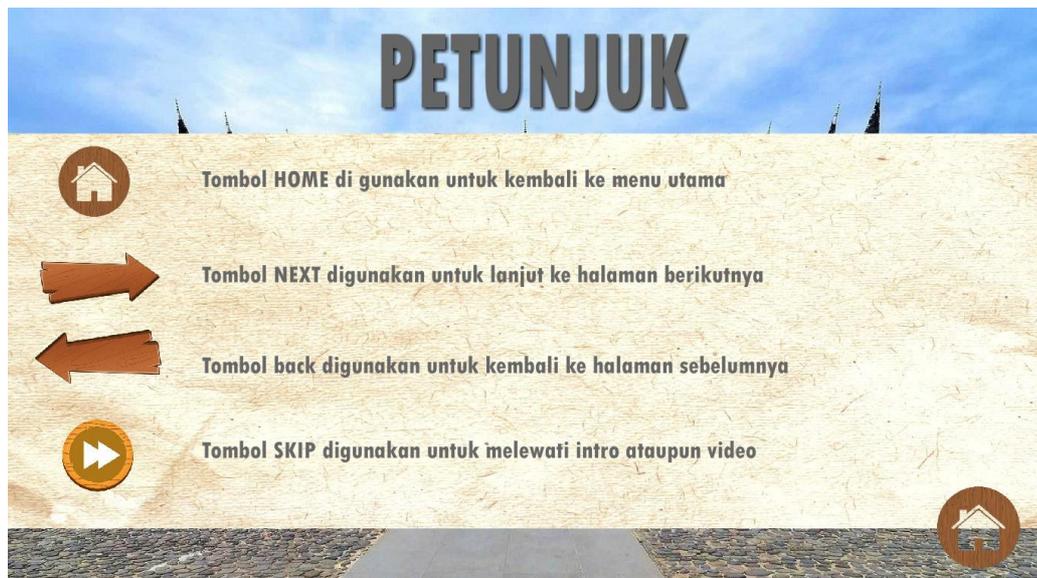
Interaksi, Fitur ini memberi kesempatan bagi siswa untuk berhubungan langsung dengan materi, seperti mengisi kuis, bermain game pembelajaran, dan menjelajahi isi melalui tampilan yang mudah digunakan. Visual yang Menarik, Desain alat belajar dibuat dengan menggabungkan unsur-unsur visual yang menunjukkan budaya Minangkabau, seperti pola songket, gambar rumah gadang, dan gambar cerita rakyat Minangkabau. Aksesibilitas, Alat belajar dibuat agar guru dan siswa bisa menggunakannya dengan mudah, memiliki desain yang simpel tetapi tetap berguna, sehingga dapat digunakan tanpa perlu pelatihan teknis yang rumit.

## 3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ini melibatkan pembuatan media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya.

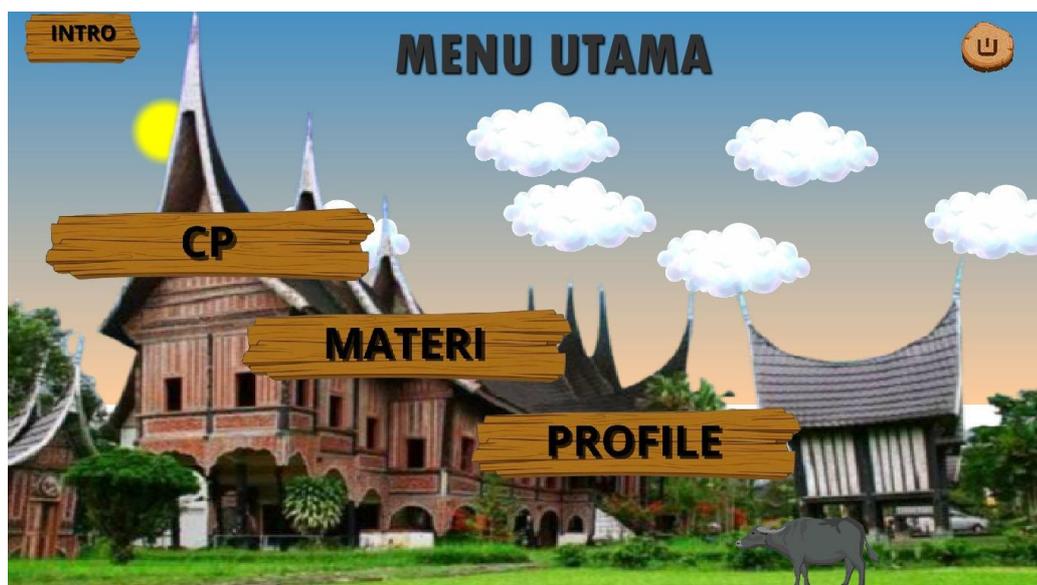
- Pembuatan konten

Konten media pembelajaran disusun dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan guru. Materi yang disajikan mencakup sejarah Minangkabau, adat istiadat, tarian tradisional, makanan khas, dan arsitektur rumah gadang. Konten ini dikemas dalam format interaktif dengan elemen visual yang menarik. Berikut adalah gambar setelah media pembelajaran dibuat:



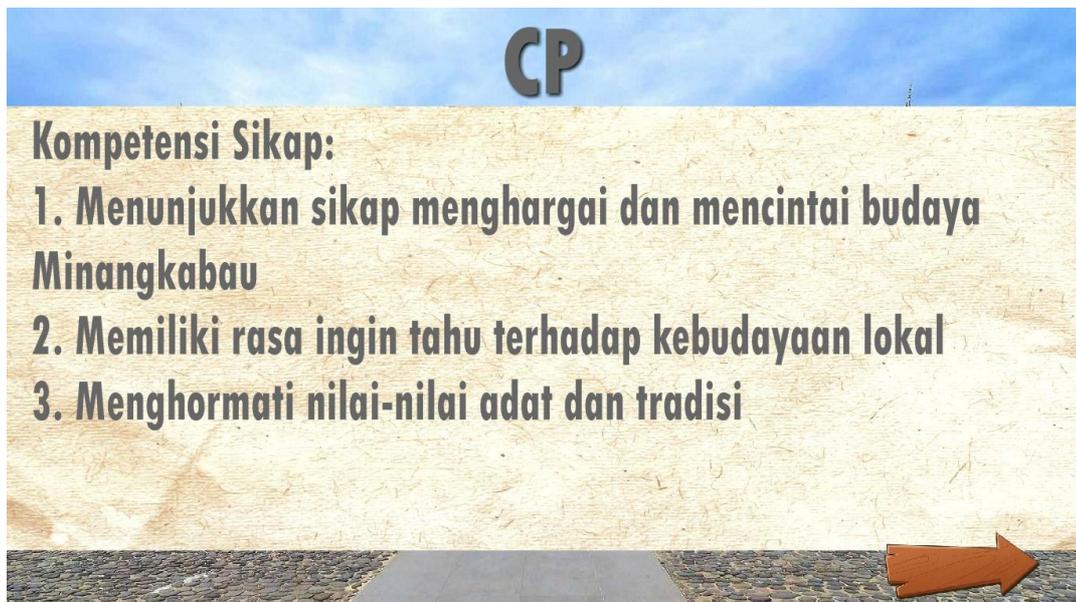
**Gambar 1.** Tampilan Doaling dan Petunjuk

Gambar 1 memperlihatkan halaman loading (intro) dari media pembelajaran, lalu ada petunjuk tombol dari media pembelajaran ini, lalu ada tombol Home yang dapat ditekna.



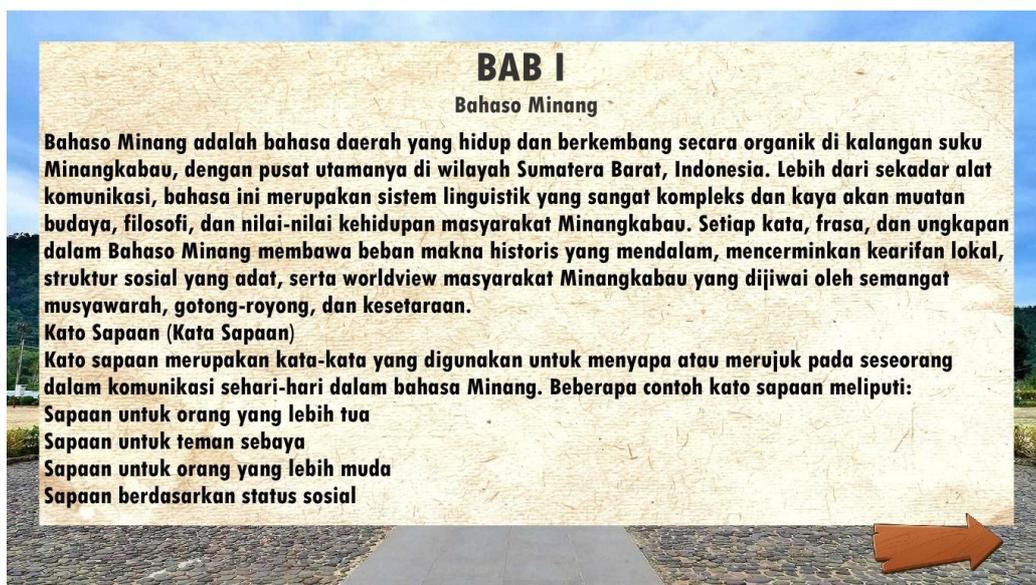
**Gambar 2.** Tampilan Utama

Gambar 2 adalah gambar yang menampilkan halaman utama dari media pembelajaran, pada halaman utama ini ada beberapa elemen yang ada, seperti ada beberapa tombol pada halaman tersebut, seperti Intro, CP, Materi, Profile dan Exit.



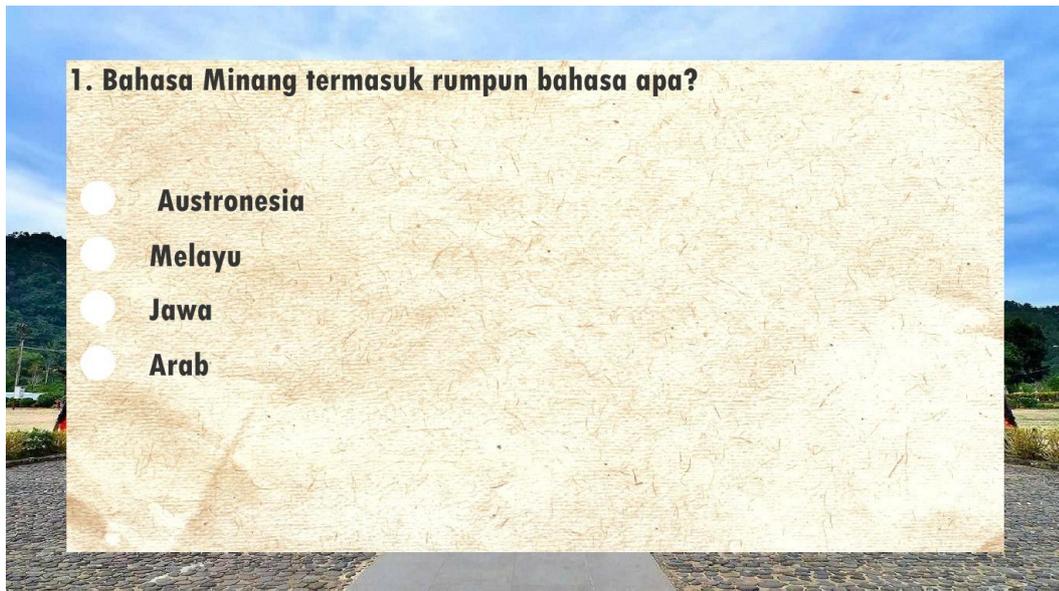
Gambar 3 Tampilan CP

Gambar 3 adalah gambar yang menampilkan halaman CP yang dimana dihalaman CP adalah informasi mengenai CP yang terdapat pada media pembelajaran ini.



Gambar 4 Tampilan Maeteri

Gambar 4 adalah gambar yang menampilkan halaman Materi yang dimana dihalaman Materi adalah informasi mengenai Materi yang terdapat pada media pembelajaran ini.



**Gambar 5 Tampilan Soal Per Materi**

Gambar 5 adalah gambar yang menampilkan halaman Materi bagian Latihan yang dimana dihalaman.

#### 4. Tahap Penyebarluasan (*Dessiminate*)

Tahap distribusi merupakan langkah terakhir dalam model pengembangan 4D yang bertujuan untuk memperkenalkan alat belajar yang telah dibuat kepada lebih banyak orang. Pada tahap ini, alat pembelajaran tentang Budaya Minangkabau yang menggunakan Adobe Flash, setelah diuji coba dan divalidasi, dikenalkan kepada para pengguna, seperti guru, siswa, dan sekolah. Tujuan utama dari tahap penyebaran adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran ini bisa diakses dan digunakan dengan baik, serta memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa tentang Budaya Minangkabau. Selain itu, tahap ini juga meliputi pengumpulan masukan dari pengguna untuk perbaikan di masa depan.

Pada tahap ini, diseminasi dilakukan melalui beberapa langkah berikut:

- Distribusi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang sudah selesai dibuat kemudian disebar dalam bentuk digital, seperti file executable atau CD-ROM, dan juga melalui internet. Dengan menggunakan platform digital seperti Google Drive, situs web sekolah, atau sistem manajemen pembelajaran (LMS), media pembelajaran dapat diakses dengan mudah oleh guru dan siswa. Sebaran juga dilakukan ke sekolah-sekolah yang dekat dengan lokasi penelitian, terutama di daerah yang berkaitan dengan budaya Minangkabau. Beberapa salinan media pembelajaran juga diberikan kepada pihak-pihak terkait, seperti Dinas Pendidikan, untuk penilaian lebih lanjut.

- Pelatihan Guru

Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara maksimal, pelatihan untuk guru menjadi langkah penting dalam tahap diseminasi. Pelatihan ini mencakup, Cara mengoperasikan media pembelajaran berbasis Adobe Flash, Strategi penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, dan Pengintegrasian media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku. Pelatihan dilakukan melalui lokakarya atau webinar dengan melibatkan guru-guru di wilayah penelitian. Pendekatan ini memastikan bahwa guru memiliki keterampilan yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran secara efektif di kelas.

- **Penyebarluasan Informasi**

Penyebarluasan informasi mengenai media pembelajaran dilakukan melalui seminar, artikel ilmiah, dan publikasi lainnya. Kegiatan seminar melibatkan banyak orang, seperti guru, kepala sekolah, dan pejabat pendidikan setempat, untuk meningkatkan pemahaman mengenai keuntungan media pembelajaran ini. Selain itu, artikel ilmiah yang menjelaskan cara membuat dan menilai media pembelajaran dipublikasikan di jurnal pendidikan baik lokal maupun nasional, sehingga bisa menjadi acuan bagi peneliti atau pembuat media lainnya.

## **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan alat pembelajaran untuk mata pelajaran Budaya Minangkabau menggunakan Adobe Flash yang mudah digunakan dan efektif. Dalam proses pembuatannya, peneliti mengikuti model 4D, yaitu Mendefinisikan, Merancang, Mengembangkan, dan Mendiseminasikan. Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah banyak guru yang masih menggunakan cara mengajar dengan ceramah dan tidak memanfaatkan alat bantu saat menyampaikan materi, sehingga siswa merasa bosan. Hal ini berdampak pada menurunnya minat siswa terhadap pelajaran Budaya Minangkabau. Pada tahap pertama, yaitu Mendefinisikan, peneliti mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan kebutuhan. Pada tahap kedua, yaitu Merancang, peneliti membuat gambaran umum dari alat yang akan dibuat. Kemudian, pada tahap Mengembangkan, peneliti mulai membuat alat pembelajaran tersebut. Setelah alat selesai, lalu dilakukan pengujian validitas dari beberapa pihak, dan akhirnya alat pembelajaran yang telah dibuat dapat disebar.

Penelitian menunjukkan hasil keberhasilan dalam membuat suatu media pembelajaran untuk mata Pelajaran Budaya Minangkabau, karena hasil yang didapatkan adalah media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan dan juga fitur yang juga menarik. Selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (H. Handayani et al., 2018) bahwa penilaian terakhir dari Ahli materi mendapatkan skor rata-rata 3,5, Ahli media 3,3, dan Ahli bahasa mencapai nilai rata-rata 4. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan adalah valid dan pantas digunakan sebagai alat pembelajaran..

Dan juga media pembelajaran telah memenuhi manfaat sebagai media pembelajaran yaitu yang menjelaskan bahwa ada beberapa keuntungan dari media pembelajaran yaitu 1) dapat meningkatkan semangat belajar siswa, 2) cara belajar menjadi lebih beragam, 3) pemahaman materi menjadi lebih baik, dan 4) para siswa menjadi lebih terlibat karena alat yang baru menjadikan mereka lebih interaktif dan berpartisipasi dalam media pembelajaran yang digunakan, Menurut (Azmi et al., 2024).

Karena itu, alat pembelajaran sangat penting dalam kegiatan mengajar dan belajar. Alat ini bisa menjadi penghubung yang baik antara apa yang diajarkan oleh guru dan pemahaman para siswa. Dengan menggunakan alat pembelajaran yang menarik dan interaktif, penyampaian materi menjadi lebih gampang dimengerti oleh siswa. Selain itu, alat pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar, terutama pada pelajaran yang sering dianggap sulit atau tidak menarik, seperti sejarah dan budaya. Dengan memakai alat yang kreatif, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Ini tidak hanya membantu siswa lebih memahami pelajaran, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

#### 4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil menciptakan dan mengembangkan sebuah alat pembelajaran interaktif dengan menggunakan Adobe Flash untuk pelajaran tentang Budaya Minangkabau. Alat ini dirancang dengan berbagai fitur menarik yang membuatnya mudah digunakan oleh siswa dan guru. Proses penelitian ini mengikuti langkah-langkah 4D, yaitu Mendefinisikan, Merancang, Mengembangkan, dan Mendiseminasikan, yang memastikan alat ini sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penggunaannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat pembelajaran yang telah dibuat memiliki tampilan yang menarik dan fitur interaktif yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Alat ini juga memiliki akses yang mudah sehingga dapat digunakan dengan sederhana oleh siswa dan guru. Dengan adanya alat ini, minat siswa terhadap pelajaran Budaya Minangkabau meningkat, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, alat ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan efisien, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih hidup dan interaktif.

Dengan adanya alat pembelajaran ini, diharapkan siswa bisa lebih memahami dan menghargai Budaya Minangkabau serta lebih aktif terlibat dalam belajar. Penggunaan alat pembelajaran ini menunjukkan betapa pentingnya inovasi dalam pendidikan untuk memperbaiki kualitas belajar-mengajar. Alat pembelajaran ini bisa digunakan di banyak sekolah yang memiliki pelajaran mengenai Budaya Minangkabau, baik di tingkat dasar maupun menengah. Selain itu, alat ini juga bisa digabungkan dalam kurikulum lokal atau digunakan dalam pelatihan budaya untuk masyarakat di luar sekolah. Dengan sedikit modifikasi, alat ini juga memiliki potensi untuk mempelajari budaya lain di berbagai daerah. Pemakaian alat belajar yang interaktif ini bisa mendorong cara mengajar yang baru, terutama untuk pelajaran yang berhubungan dengan budaya setempat. Ini dapat membantu siswa mengerti dan menghargai budaya mereka sendiri, serta membantu menjaga budaya di zaman digital. Lebih jauh lagi, alat ini menunjukkan bagaimana teknologi bisa dimanfaatkan untuk mendukung pendidikan yang berfokus pada lokal, sehingga membantu memperkuat identitas budaya negara.

#### Ucapan Terimakasih

Alhamdulillah puji Syukur kepada Allah SWT yang telah meridhoi dalam pembuatan dan penyelesaian karya ilmiah ini, tak lupa pula ucapan terimakasih kepada orang tua yang telah memberikan dukungan berupa dana dan moril, lalu terimakasih kepada bapak dosen pengampu perkuliahan yaitu bapak Firdau Annas yang menjadi penulis ketiga sekaligus pendamping akademik, dan terimakasih pula kepada seluruh pihak yang telah membantu memberikan data-data yang diperlukan dalam pembuatan karya ilmiah ini, semoga karya ilmiah ini dapat menjadi dalang pahala bagi banyak manusia.

#### Daftar Pustaka

- Ar, M. M., Aini, K., & Hidayatillah, Y. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi-Numerasi Digital Guru Sekolah Dasar Di Era Merdeka Belajar. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(01), 111-125.
- Azmi, S. A., Junaidi, J., & Sripatmi, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Classpoint pada Materi Matematika SMP. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384-399.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311-2321.
- Handayani, H., Putra, F. G., & Yetri, Y. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 186-203.
- Handayani, S., & Hidayat, N. (2024). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN HIBRID DI PERGURUAN TINGGI PASCA PANDEMI COVID-19: STUDI KASUS TENTANG TANTANGAN DAN STRATEGI MANAJEMEN PENDIDIKAN INDONESIA. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 16804-16809.

- Herlina, S., & Jaya, I. (2024). Kendala guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di kelas rendah pada sekolah dasar. *Journal of Educational Administration and Leadership*, 4(4), 143-147.
- Juariyah, J., Hermawan, R., & Somantri, M. (n.d.). Pengembangan Media Buku Aktivitas untuk Meningkatkan Pemahaman Hak dan Kewajiban di Rumah dan di Sekolah Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 19-26.
- Karimah, I., Lestari, S. T., Romadloni, N., Rifki, M. B., Roda, A. A., Alfarah, N. N., Ashfiya, C., & Prayogi, A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta. *Malewa: Journal of Multidisciplinary Educational Research*, 2(01), 29-34.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Nurshobiha, S. L. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Mental Piaget pada Anak Usia 5-8 Tahun Berdasarkan Konsep Hukum Kekekalan Bilangan. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 506-512.
- Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. TOHAR MEDIA.
- Panggabean, L., & Andriani, L. (2020). Perbandingan Metode Diskusi Kelompok Dan Metode Ceramah Terhadap Hasil Pembelajaran Bidang Studi Ekonomi Di SMA N 8 Kota Jambi. *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)*, 4(1), 25-31.
- Pelawi, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja. *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 87-101.
- Prista, D., Haq, M. N., & Winarno, A. (2024). Peran aksiologi sains terhadap kehidupan sehari-hari. *Jurnal Bintang Manajemen*, 2(4), 151-160.
- Repelino, B. C., Paradisa, C. J., Aulya, C. N., Nurhayati, T. F., Devi, T. N., & Setiawan, B. (2024). Perbandingan Efektivitas Video Pembelajaran Ceramah dan Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(4), 392-404.
- Rohmah, N. (2021). Media pembelajaran masa kini: aplikasi pembuatan dan kegunaannya. *Awwaliah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 176-181.
- Sari, N. A., & Ginting, M. T. H. (2023). Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas VII SMP Negeri 3 Palangka Raya. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 3(2), 141-152.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.