



Penerapan Aplikasi *Macromedia Flash* dan *Google Form* sebagai Media Pembelajaran dan Pembuatan Soal

Dewi Leyla Rahmah^{1*}, Een Juhriah²

^{1,2}Universitas Indraprasta PGRI

dewileyla.dl@gmail.com

Info Artikel

Kata kunci:

Implementasi, Sistem pembelajaran, *Macromedia Flash*, *Google Form*, Guru.

Abstrak

Implementasi Sistem Pembelajaran *Macromedia Flash* dan *Google Form* dalam perkembangan dunia teknologi semakin pesat di dunia pendidikan. Sekolah Dasar Integral membutuhkan suatu media pembelajaran untuk mendukung perkembangan teknologi informasi agar lebih kreatif melalui guru. Ada beberapa kendala yang dihadapi oleh guru selama dalam pengajaran di kelas antara lain masalah keterbatasan alat yang digunakan dan pengajaran yang statis. Peneliti melalui aplikasi *software Macromedia Flash* mengembangkan *tools* pembelajaran interaktif berupa aplikasi *software* berbasis edukasi dan memberikan sosialisasi pengetahuan dan penggunaannya di Sekolah Dasar Integral untuk bisa dijadikan sebagai media pembelajaran bagi guru agar siswa lebih memahami materi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu pengembangan media pembelajaran yang dibuat melalui media audio dan visual sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. Dan penerapan *google form* sebagai media dalam pembuatan soal. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan metode *Research & Development (R&D)*. Penelitian ini dapat diterima dengan baik terbukti dengan jumlah persentase dari media pembelajaran animasi *flash* edukasi dapat membantu anak dalam memahami pelajaran sebesar 85%. Aplikasi huruf hijaiyah ini membantu sistem belajar mengajar dengan nilai persentase sebesar 86%. Dan tampilan media pembelajaran animasi *flash* ini menarik dengan jumlah persentase sebesar 73%.

How to Cite: Rahmah, D.L. & Juhriah, E.(2020). Penerapan Aplikasi *Macromedia Flash* dan *GoogleForm* sebagai Media Pembelajaran dan Pembuatan Soal. *Prosiding Seminar Nasional Sains 2020*, 1(1): 512-521.

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dunia pendidikan tidak dapat lepas dari perkembangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Komputer berperan penting dalam aspek perkembangan kemajuan teknologi informasi. Perkembangan TIK ini tidak bisa lepas dari semakin luasnya jaringan internet di Indonesia. Saat ini kita bisa dengan mudah mengakses berbagai informasi dalam waktu yang singkat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini juga memberi dampak perubahan bagi kehidupan masyarakat, termasuk pada dunia pendidikan. Program komputer atau aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar ditingkat pendidikan seperti SD atau Madrasah Ibtidaiyah melalui sebuah aplikasi pembelajaran interaktif untuk mendukung kemampuan siswa agar dapat belajar lebih baik lagi dan siswa tidak merasa cepat bosan dengan cara belajar yang telah ada sebelumnya. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran (Wibowo, 2015). Media pembelajaran adalah merupakan faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya (Khairani, 2016). Melalui media digital dan berbagai jenis teknologi pendidikan dapat mendukung

siswa dengan berbagai kemampuan belajar, memberikan kesempatan pendidikan yang lebih (Molnar, 2014). Tidak adanya media pembelajaran dapat menghambat proses pembelajaran (Sumarsih, 2016). Maka dituntutnya untuk melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada saat ini kebanyakan sistem pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah masih menggunakan sistem lama yakni menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Begitu pula dengan sistem pembelajaran di Sekolah Dasar Integral XYZ Depok, siswa diajarkan pelajaran bahasa Arab dengan materi dasarnya pengenalan huruf Hijaiyah setelah hafal dan mengenal huruf Hijaiyah mereka diajarkan mengenal benda dengan menggunakan bahasa Arab. Walaupun bahasa Arab salah satu bagian utama dari tradisi dunia Islam namun tetap saja kesulitan demi kesulitan dalam belajar bahasa Arab senantiasa mengemuka. Inovasi pembelajaran seiring dengan kesulitan ini juga tumbuh untuk menjawab tantangan problematika tersebut. Ganjalan pertama, pembelajaran bahasa arab senantiasa dipandang sebagai bagian dari belajar agama semata mata. Sehingga ketika belajar bahasa arab, anggapan yang muncul adalah itu belajar agama. Padahal, sebagai bahasa yang juga digunakan dalam komunikasi antarbangsa, bahasa arab menempati posisi yang tidak kalah pentingnya dibanding dengan bahasa lainnya. (Wekke, 2018). Dalam hal ini para siswa merasa susah untuk menghafal, mengenal huruf Hijaiyah dan mengenal benda dengan bahasa Arab, kadang susunan kata masih suka terbalik. Hal ini disebabkan karena siswa kurang tertarik dan kurangnya pemahaman siswa ketika belajar berlangsung. Selain itu, cara guru untuk menyampaikan pelajaran kurang menarik karena media yang digunakan tidak mendukung dan mampu menarik perhatian mereka. Begitu pun dengan metode dalam pembuatan soal yang masih memanfaatkan media kertas. Pembuatan soal atau dokumen bahan ajar yang masih dibuat secara manual ditulis dalam kertas yang sifatnya *offline*, sehingga memungkinkan terjadi kehilangan *file* atau rusaknya dokumen bahan ajar yang tingkat resikonya lebih besar.

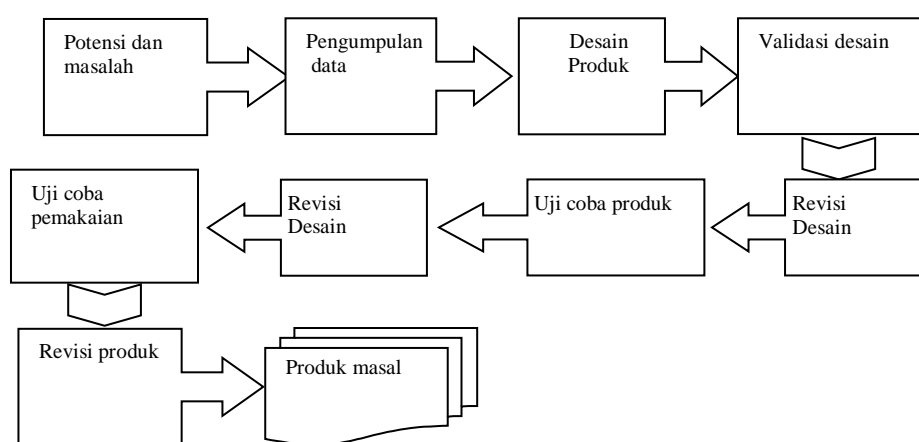
Melihat keadaan yang ada di Sekolah Dasar Integral XYZ Depok, maka penulis membuat suatu aplikasi *software Macromedia Flash* dan aplikasi *Google Form* yang dibuat untuk menunjang kegiatan belajar dan mengajar di Sekolah Dasar Integral XYZ Depok. Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan guru dan siswa dibidang komputer khususnya penggunaan aplikasi *software Macromedia Flash* dan aplikasi *Google Form* untuk pembelajaran dikelas sehingga dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan kepercayaan di Sekolah Dasar Integral XYZ Depok terhadap kemajuan teknologi informasi. Dengan media pembelajaran yang lebih interaktif menggunakan *macromedia flash* berupa *software* edukasi yang menarik, diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah mengingat dan tanggap terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru karena media yang digunakan dibuat dengan tampilan yang menyenangkan. Selain menambah media pembelajaran yang lebih interaktif, para guru atau pengajar di Sekolah Dasar Integral XYZ Depok perlu memiliki suatu aplikasi untuk membuat soal dalam suatu *file* atau dokumen bahan ajar yang penting secara *cloud computing* atau komputasi awan dengan menggunakan aplikasi atau *tool Google Form*.

Adobe Flash pada awalnya bernama *Macromedia Flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Macromedia Flash* adalah *platform* multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk animasi, *game* dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan di *Adobe Flash Player* (Sukamto, 2015). Pengembangan media evaluasi berbasis TIK mulai banyak dilakukan. Penawaran aplikasi latihan soal secara *online* bisa dengan mudah ditemukan di internet saat ini. Beberapa aplikasi bahkan bisa diakses dengan mudah menggunakan *smartphone* android. Salah satu yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi berbasis TIK adalah Google Formulir. Google Formulir adalah bagian dari komponen *Google Docs* yang disediakan oleh raksasa teknologi Google. Google Formulir adalah *software* yang dapat diakses secara gratis dan cukup mudah dalam pengoperasiannya. (Santoso, P.B.2019) *Google* Formulir yang biasa disebut *google form* adalah salah satu fitur *google* yang bertujuan memudahkan penggunaannya membuat suatu survey/formulir melalui internet. (Sudaryo, dkk. 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan sebelumnya dilakukan oleh Palelupu (2014) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis adobe flash CS5 pada mata diklat gambar teknik dengan melalui tahapan prosedur pengembangan dan dengan melalui validasi ahli media pembelajaran. Penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan. yang terdiri dari enam tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Tetapi pada prosedur pengembangan ini, tahap *distribution* tidak dilakukan karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D). “Penelitian pengembangan (*reseach and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefisienan produk tersebut. terdapat 10 langkah dalam penelitian R & D adalah sebagai berikut : (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi Desain, (5) Perbaikan Desain, (6) Uji coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi Produk, (10) Pembuatan Produk Masal”. (Sugiyono,2018).



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D)

Berikut langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development*

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi merupakan segala sesuatu yang jika didayagunakan akan mempunyai nilai tambah. Masalah juga dapat diubah menjadi sebagai potensi, apabila peneliti bisa mendayagunakan masalah tersebut. Masalah akan terjadi bila ada penyimpangan, antara yang diharapkan dengan yang keadaan terjadi. Masalah ini bisa diatasi melalui R & D yaitu dengan cara menelitinya, sehingga bisa ditemukan suatu model, sistem atau pola penanganan terpadu yang efektif yang bisa dipakai untuk mengatasi masalah tersebut. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam suatu penelitian haruslah ditunjukkan dengan data yang empirik. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, akan tetapi bisa juga berdasarkan laporan penelitian orang lain maupun dari dokumentasi laporan kegiatan yang berasal dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.

2. Mengumpulkan Informasi

Sesudah potensi dan masalah bisa ditunjukkan secara *faktual dan up to date*, langkah berikutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi dan studi literatur yang bisa dipakai sebagai bahan guna merencanakan membuat produk tertentu yang diharapkan bisa mengatasi masalah tersebut. Studi ini ditujukan guna menemukan konsep - konsep maupun landasan -landasan teoretis yang bisa memperkuat suatu produk, khususnya yang berhubungan dengan produk pendidikan, misal produk yang berbentuk program, model, sistem, *software*, pendekatan, dan sebagainya. Di lain pihak melalui studi literatur ini akan mengkaji ruang lingkup suatu produk, keluasan penggunaan, kondisi - kondisi pendukung supaya produk bisa dipakai atau diimplementasikan secara optimal, serta

keterbatasan dan keunggulannya. Studi literatur juga dibutuhkan guna mengetahui langkah-langkah yang paling tepat dalam mengembangkan produk tersebut.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dari suatu penelitian R & D ini ada banyak sekali jenisnya. Untuk menghasilkan sistem kerja baru, maka haruslah dibuat rancangan kerja baru berdasarkan penilaian terhadap sistem kerja lama, sehingga bisa ditemukan kelemahan-kelemahan terhadap sistem tersebut. Disamping itu, perlu dilakukan penelitian terhadap unit lain yang dipandang sistem kerjanya baik. Selain itu, harus dilakukan pengkajian terhadap referensi mutakhir yang berkaitan dengan sistem kerja yang modern beserta indikator sistem kerja yang bagus. Hasil akhir dari kegiatan ini biasanya berupa desain produk baru yang telah lengkap dengan spesifikasinya. Desain ini masih bersifat hipotetik, karena efektivitasnya masih belum terbukti, dan baru bisa diketahui setelah melewati pengujian-pengujian. Desain produk haruslah diwujudkan kedalam bentuk gambar atau bagan, sehingga bisa dipakai sebagai pegangan guna menilai dan membuatnya, serta akan memudahkan pihak lain untuk lebih memahaminya.

4. Validasi Desain

Validasi desain adalah suatu proses kegiatan yang bertujuan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi pada tahap ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum berdasarkan pada fakta lapangan. Validasi produk bisa dijalankan dengan cara menghadirkan beberapa tenaga ahli atau pakar yang sudah berpengalaman memberikan penilaian terhadap produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk memberikan nilai desain baru tersebut, sehingga langkah selanjutnya bisa diketahui kekuatan dan kelemahannya. Validasi desain bisa dijalankan pada sebuah forum diskusi. Sebelum berdiskusi, peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut, beserta dengan keunggulannya.

5. Perbaikan Desain

Sesudah desain produk jadi, divalidasi melalui diskusi bersama para pakar dan para ahli lainnya. Maka akan bisa diketahui kelemahan-kelemahannya. Kelemahan tersebut kemudian dicoba untuk dikurangi dengan jalan memperbaiki desain tersebut. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang akan menghasilkan produk tersebut.

6. Uji coba Produk

Desain produk yang sudah dibuat tidak dapat langsung diujicobakan terlebih dahulu. Akan tetapi haruslah dibuat terlebih dahulu, hingga menghasilkan produk, dan produk itulah yang diujicobakan. Pengujian bisa dilaksanakan melalui eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja yang lama dengan sistem kerja yang baru.

7. Revisi Produk

Pengujian produk terhadap sampel yang terbatas tersebut dapat menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata yang lebih baik bila dibandingkan dengan sistem yang lama. Perbedaan yang sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut bisa diterapkan atau diberlakukan.

8. Uji coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk yang dihasilkan sukses, dan mungkin ada revisi yang tidak begitu penting, maka langkah berikutnya yaitu produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan pada kondisi nyata untuk ruang lingkup yang luas. Dalam pengoperasian sistem kerja baru tersebut, tetap harus dinilai hambatan atau kekurangan yang muncul guna dilakukan perbaikan yang lebih lanjut.

9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilaksanakan, bila dalam perbaikan pada yang kondisi nyata terdapat kelebihan dan kekurangan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selaku peneliti selalu mengevaluasi bagaimana kinerja dari produknya dalam hal ini yaitu sistem kerja.

10. Pembuatan Produk Masal

Pada tahap pembuatan produk masal ini dilaksanakan bila produk yang telah diujicobakan dinyatakan efektif serta layak untuk diproduksi secara masal. Sebagai contoh pembuatan mesin yang dapat mengubah sampah menjadi bahan yang bermanfaat, hendak diproduksi masal bila berdasarkan studi kelayakan baik dari aspek ekonomi, teknologi, dan lingkungan memenuhi. Jadi untuk memproduksi suatu produk, pengusaha dan peneliti harus saling bekerja sama.

Proses pengujian dilakukan pada program aplikasi yang dibuat. Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) dilakukan dengan meminta calon pengguna untuk mencoba menjalankan program aplikasi yang dibuat kemudian mengisi kuesioner penilaian yang sudah disiapkan.

UAT (*User Acceptance Test*) atau uji penerimaan pengguna adalah suatu proses pengujian oleh pengguna dengan tujuan untuk menghasilkan dokumen yang dijadikan bukti bahwa software yang telah dikembangkan telah dapat diterima oleh user dan sudah memenuhi kebutuhan yang diminta. UAT tidak jauh beda dengan kuesioner pada tahap awal pembuatan aplikasi. Pengujian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yaitu guru sejumlah 20 responden. Di bawah ini merupakan tabel pilihan jawaban UAT, bobot nilai dan hasil dari pengujian.

Tabel 1. Pilihan Jawaban UAT

A	Sangat : Mudah/ Bagus / Sesuai / Jelas
B	Mudah/ Bagus/ Sesuai/ Jelas
C	Netral
D	cukup : Sulit/Bagus/Sesuai/Jelas
E	Sangat : Sulit/ Jelek/ Tidak Sesuai / Tidak Jelas

Sumber: data diolah, 2020

Tabel 2. Bobot Nilai Jawaban

Jawaban	Bobot
A. Sangat : Mudah/ Bagus/ Sesuai	5
B. Mudah/ Bagus/ Sesuai/ Jelas	4
C .Netral	3
D .Cukup : Sulit/ Bagus / Sesuai / Jelas	2
E .Sangat : Sulit / Jelek / Tidak Sesuai / Tidak Jelas	1

Sumber: data diolah, 2020

Tabel 3. Tabel Jawaban Responden

No	Pertanyaan	A	B	C	D	E
1.	Apakah tampilan media pembelajaran animasi flash ini menarik ?	6	6	5	1	2
2.	Apakah aplikasi huruf hijaiyah ini membantu sistem belajar mengajar jika diterapkan?	10	8	1	0	1
3.	Apakah materi media pembelajaran animasi flash ini mudah dipahami ?	10	6	3	0	1
4.	Apakah menurut anda, media pembelajaran animasi flash edukasi dapat membantu anak dalam memahami pelajaran?	9	7	4	0	0
5.	Apakah materi yang ada pada media pembelajaran animasi flash ini sudah sesuai dengan silabus ?	10	6	4	0	0
6.	Apakah evaluasi membantu mengukur dalam memahami materi ?	6	6	5	3	0
7.	Apakah media pembelajaran animasi flash ini dapat dijadikan media bantu dalam belajar ?	11	5	3	0	1
8.	Apakah media pembelajaran animasi flash ini sudah cukup baik ?	10	8	1	0	1
9.	Apakah tombol navigasi berfungsi dengan baik ?	7	7	4	0	2
10.	Apakah kejelasan petunjuk penggunaan media sudah baik ?	5	5	5	4	1

Sumber: data diolah, 2020

Tabel 4. Jawaban Kuesioner Setelah Data Diolah

No	Pertanyaan	Nilai					Jumlah	Nilai Rata-rata	prosentase
		A 5	B 4	C 3	D 2	E1			
1.	Apakah tampilan media pembelajaran animasi flash ini menarik ?	30	24	15	2	2	73	3.65	73%
2.	Apakah aplikasi huruf hijaiyah ini membantu sistem belajar mengajar jika diterapkan?	50	32	3	0	1	86	4.3	86%
3.	Apakah materi media pembelajaran animasi flash ini mudah dipahami ?	50	24	9	0	1	84	4.2	84%
4.	Apakah menurut anda, media pembelajaran animasi flash edukasi dapat membantu anak dalam memahami pelajaran?	45	28	12	0	0	85	4.25	85%
5.	Apakah materi yang ada pada media pembelajaran animasi flash ini sudah sesuai dengan silabus ?	50	24	12	0	0	86	4.3	86%
6.	Apakah evaluasi membantu mengukur dalam memahami materi ?	30	24	15	6	0	75	3.75	75%
7.	Apakah media pembelajaran animasi flash ini dapat dijadikan media bantu dalam belajar ?	55	20	9	0	1	85	4.25	85%
8.	Apakah media pembelajaran animasi flash ini sudah cukup baik ?	30	24	18	0	1	73	3.65	73%
9.	Apakah tombol navigasi berfungsi dengan baik ?	35	28	12	0	2	77	3.85	77%
10.	Apakah kejelasan petunjuk penggunaan media sudah baik ?	25	20	15	8	1	69	3.45	69%

Sumber: data diolah, 2020

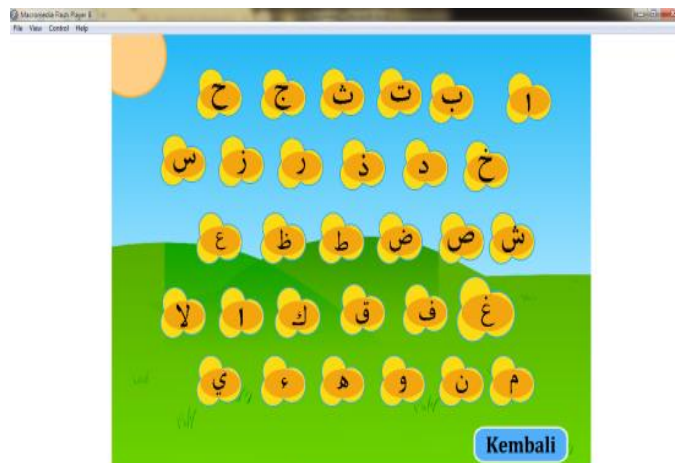
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil akhir penelitian ini bertujuan menciptakan suatu media pembelajaran multimedia Penerapan Aplikasi *Macromedia Flash* dan *Google Form* Sebagai Metode Pembelajaran dan Metode dalam pembuatan soal dan media Bahan Ajar, digunakan dalam presentasi penyajian bahan ajar dan penataan dokumen lebih menarik, dinamis dan tepat guna. Penerapan aplikasi *macromedia flash* dan *google form* ini telah melalui tahapan proses sesuai dengan metode *Research and Development*. Aplikasi ini sudah melewati tahap uji coba validasi oleh kepala sekolah dan dewan guru sekolah dasar yang tujuannya adalah untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat oleh penulis sudah siap untuk diterapkan. Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan dengan menggunakan instrumen angket yang berisikan tentang kesuaian materi dengan silabus dan tombol dengan fungsinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu pengembangan media pembelajaran yang dibuat melalui media audio dan visual sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. Dan penerapan *google form* sebagai media dalam pembuatan soal.



Gambar 2. Materi Aplikasi *Macromedia Flash*

Berikut adalah tampilan utama aplikasi *macromedia flash* terdiri dari menu materi, bantuan dan kuis. Jika dipilih salah satu menu maka akan masuk pada tampilan berikutnya. Di tampilan awal ini terdapat tombol *button* yaitu “Keluar” dengan simbol X jika diklik maka akan keluar dari tampilan aplikasi.



Gambar 3 . Materi Aplikasi *Macromedia Flash*

Berikut adalah tampilan huruf hijaiyah aplikasi *macromedia flash*. Jika diklik salah satu huruf maka akan ada suara sesuai dengan huruf yang dipilih dan penjelasan dari tampilan huruf yang dipilih. Jika dipilih menu kembali maka akan masuk pada tampilan berikutnya. Di tampilan ini terdapat tombol *button* yaitu “Keluar” dengan simbol X jika diklik maka akan keluar dari tampilan aplikasi.



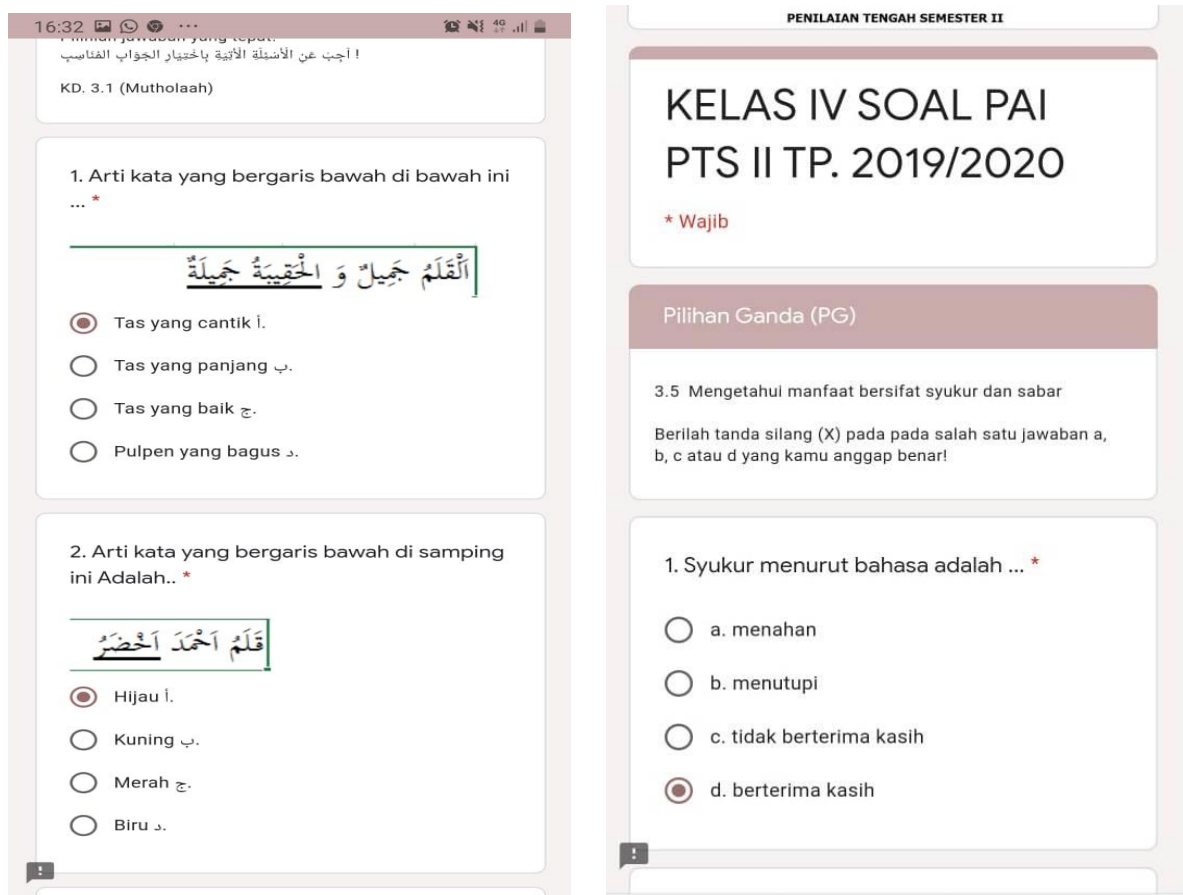
Gambar 4 . Materi Aplikasi *Macromedia Flash*

Berikut tampilan huruf yang dipilih. Dilengkapi dengan suara dan penjelasan dari huruf yang dipilih. Jika dipilih menu kembali maka akan masuk pada tampilan utama. Di tampilan ini terdapat tombol *button* yaitu “Keluar” dengan simbol X jika diklik maka akan keluar dari tampilan aplikasi.



Gambar 5 . Materi Aplikasi Macromedia Flash

Berikut tampilan huruf yang dipilih. Jika dipilih menu tanda baca maka akan ada penjelasan dan bunyi tanda baca tersebut. Jika dipilih *button* kembali maka akan masuk pada tampilan utama. Di tampilan ini terdapat tombol *button* yaitu “Keluar” dengan simbol X jika diklik maka akan keluar dari tampilan aplikasi.



Gambar 6 .Penerapan Google Form dalam pembuatan soal

Peserta didik yang akan mengerjakan evaluasi secara *online* dapat mengakses soal melalui *link* yang sudah dibagikan. Formulir pada Google formulir dapat diakses melalui smartphone atau komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Untuk menjawab pertanyaan pilihan ganda, peserta didik cukup mengeklik opsi jawaban yang dipilih. Jika pertanyaannya esai atau jawaban singkat, peserta didik cukup mengeklik kolom jawaban dan mengetikkan jawabannya. Setelah soal selesai dikerjakan, peserta didik harus klik menu “*irim*” agar jawabannya masuk ke aplikasi. Jika pada setting kuis diaktifkan rilis nilai begitu dikirim, maka nilai evaluasi pembelajaran akan langsung keluar setelah nilai dikirim.

PENUTUP

Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu pengembangan media pembelajaran yang dibuat melalui media audio dan visual sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. Dan penerapan *google form* sebagai media dalam pembuatan soal. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan metode *Research & Development* (R&D). Penelitian ini dapat diterima dengan baik terbukti dengan jumlah persentase dari media pembelajaran animasi flash edukasi dapat membantu anak dalam memahami pelajaran sebesar 85%. Aplikasi huruf hijaiyah ini membantu sistem belajar mengajar dengan nilai persentase sebesar 86%. Dan tampilan media pembelajaran animasi flash ini menarik dengan jumlah persentase sebesar 73%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih kepada pihak yang membantu dalam penelitian ini. Kepala sekolah dan staff SD integral XYZ kota Depok. Orang tua penulis dan rekan di Universitas Indraprasta PGRI

DAFTAR PUSTAKA

- Khairani, M & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk Smp Kelas Ix. *Jurnal Ipteks Terapan Research Of Applied Science And Education*, 10(2), 95–102.
- Molnar, V. (2010). Reframing public space through digital mobilization: Flash mobs and the futility (?) of contemporary urban youth culture. *Theory, Cult. Soc*, 1–33.
- Palelupu, D.N. JPTM. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs5 Pada Mata Diklat Gambar Teknik Di Kelas X Tpm Smk Krian 1 Sidoarjo. *JPTM*, 3(2), 10 – 19.
- Santoso, P. B. (2019). Efektivitas penggunaan media penilaian google form terhadap hasil belajar pelajaran tik. *Prosiding seminar nasional PEP: kebijakan dan pengembangan pendidikan di era revolusi industri 4.0.* (P. 287). <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5711>
- Suardi, Wekke I. (2018). *PembelaJaran Bahasa Arab Di Madrasah*. Yogyakarta:Deepublish.
- Sudaryo, W. (2019). *Metode Penelitian Survey Online dengan Google Forms*. Yogyakarta:Andi.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2018.

- Sukamto, E.B & Senam. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbantuan Komputer Dengan Program Macromedia Flash 8. *Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 143-156.
- Sumarsih, S & Mukminan, M. (2016) .Pengembangan Multimedia Akuntansi Biaya Metode Harga Pokok Pesanan Bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Akuntansi Uny. *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, 3(1), 92- 105.
- Wibowo, S & Nilawati, F.E.(2015). Media Pembelajaran Animasi Penyerbukan Pada Tumbuhan Menggunakan Macromedia Flash 8. *Techno.COM*, 14(2), 151- 158.