

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
DENGAN *ADOBE FLASH* BERBASIS STANDAR PROSES KURIKULUM
2013 REVISI UNTUK SEKOLAH DASAR DI BALI**

Oleh

Kadek Dwi Savitri Udiyani, NIM. 1612061019

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuat media pembelajaran audio visual dengan *adobe flash* berbasis kurikulum 2013 revisi untuk sekolah dasar di Bali. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode (1) wawancara dan (2) kuesioner berupa angket uji ahli (uji ahli isi, uji ahli media, dan uji coba produk) untuk membantu menghasilkan produk yang baik. Model pengembangan yang digunakan adalah model *Four-D* oleh Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahapan yaitu (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Develop*, dan (4) *Disseminate*. Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran yang dikembangkan memuat pembelajaran HOTS. Media pembelajaran terdiri dari 10 bab. Media pembelajaran memuat latihan dan kalimat perintah. (2) Hasil angket uji ahli dan uji coba mendapat penilaian rata-rata 3 (setuju) dan 4 (sangat setuju). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berupa video animasi dengan *adobe flash* berbasis kurikulum 2013 revisi untuk sekolah dasar di Bali layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Media pembelajaran, audio visual, kurikulum 2013

バリ島の小学校向けに改訂された 2013 年のカリキュラムに基づくアドビ
フラッシュを使用した視聴覚学習メディアの開発

カデク・ドウウィ・サヴィトリ・ウディヤニ、学生番号 1612061019

日本語教育学科

要旨

本研究の目的は、バリ島の小学校向けに改訂された 2013 年のカリキュラムに基づくアドビフラッシュを使用した視聴覚学習メディアを使うことである。本研究の種類は研究開発である。本研究のデータは (1) 面接と (2) 実現可能性検討アンケート (専門家の検閲、専門家のデザイン検閲、実現可能性検討) の形で行われ、優れた製品の生産に役に立った。学習メディアの作成に使用される開発モデルは、(1) 定義 (2) 設計 (3) 開発 (4) 普及の 4 つの部分からなる Thiagarajan の 4D モデルである。メディア開発は発展段階で実行されている、研究時間が限られている。結果、(1) 開発された学習メディアには HOTS が含まれている。メディアには 10 の章が含まれている。学習メディアには、演習とコマンド文がある。(2) 実現可能性検討と実現可能性検討の結果、3 (適切) と 4 (非常に適切)。2013 年にバリ島の小学校向けに改訂されたカリキュラムに基づくアドビフラッシュを備えた視聴覚学習メディアとアニメーションビデオは、学習プロセスでの使用に適していると結論付けることができる。

キーワード：学習メディア、視聴覚、2013 年カリキュラム。