
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ADOBE FLASH CS5 DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA MATERI LINGKARAN KELAS VI**

Tri Suryaningsih¹, Uhti Jahrotunisa²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

E-mail: tri.suryaningsihi@uinjkt.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada mata pelajaran matematika materi lingkaran untuk kelas VI SD Negeri Cimara; (2) mengetahui hasil penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Cimara pada kelas VI dengan jumlah 28 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Kuesioner ini berupa lembar validasi untuk ahli dan angket respon siswa untuk mengetahui penilaian terhadap media Serta angket minat belajar untuk siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dikembangkan melalui 5 tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. (2) Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS5* sangat valid berdasarkan penilaian: a) Ahli materi memperoleh persentase 89% yang berarti sangat valid, b) Ahli media memperoleh persentase 84% yang berarti sangat valid, c) Praktisi pembelajaran memperoleh persentase 96% yang berarti sangat valid, d) Penilaian siswa terhadap media memperoleh persentase 90% yang berarti sangat valid. (3) Minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dengan skor *n-gain* 0.78 atau 78% yang termasuk kedalam kategori tinggi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Adobe Flash CS5*, Minat Belajar

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON ADOBE
FLASH CS5 IN INCREASING INTEREST IN LEARNING MATHEMATICS FOR
CLASS VI ELEMENTARY SCHOOL CIMARA***

Abstract

This study aims to: (1) determine the development of interactive learning media based on Adobe Flash CS5 in the circle material mathematics subject for class VI SD Negeri Cimara; (2) knowing the results of using Adobe Flash CS5-based interactive learning media in increasing student interest in learning. This research is a research and development (Research and Development) that uses the ADDIE model. This research was conducted at SD Negeri Cimara in grade VI with a total of 28 students. Collecting data in this study using a questionnaire. This questionnaire is in the form of a validation sheet for experts and student response questionnaires to determine the assessment of the media as well as a learning interest questionnaire for students. The results showed that: (1) Adobe Flash CS5-based interactive learning media was developed through 5 stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. (2) Interactive Learning Media Based on Adobe Flash CS5 is very valid based on the assessment: a) Material experts get a percentage of 89% which means it is very valid, b) Media experts get a percentage of 84% which means it is very valid, c) Learning practitioners get a percentage of 96% which means very valid, d) Student assessment of the media obtained a percentage of 90% which means very valid. (3) Students' interest in learning has increased after using interactive learning media based on Adobe Flash CS5 with an n-gain score of 0.78 or 78% which is included in the high category.

Keywords: Interactive Learning Media, *Adobe Flash CS5*, Interest in Learning

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan segala kegiatan yang berlangsung selama pembelajaran. Penggunaan alat atau media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Maka dari itu, seorang guru harus mempunyai kemampuan membuat dan mengembangkan sendiri. Penyampaian materi atau konsep akan sangat mudah jika guru memanfaatkan media pembelajaran. Salah satu faktor yang memberikan dampak berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran adalah media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yaitu media atau perantara yang menyampaikan pesan atau informasi memuat maksud dan tujuan pembelajaran (Hasan et al., 2021).

Media pembelajaran digunakan di semua pelajaran dengan memperhatikan kecocokan dengan materi yang akan disampaikan. Salah satunya, penggunaan media pembelajaran pada pelajaran matematika. Kegiatan pembelajaran saat ini walaupun sudah banyak yang menggunakan media, namun masih banyak yang belum tepat sasaran, hal ini menyangkut kesesuaian dengan konsep yang akan diajarkan serta kesesuaian dengan perkembangan teknologi. Hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran akan tercapai kurang maksimal, serta kurang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan di kelas VI SD Negeri Cimara terungkap bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika sangat rendah. Dari 28 siswa hanya 5 siswa atau sekitar 17% berada pada kategori sangat rendah dalam minat belajar. Hal sesuai dengan fakta di lapangan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran matematika hanya 5 siswa yang dikategorikan lulus. Rata-rata kelasnya hanya mendapatkan nilai 69 masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Berdasarkan observasi hal ini disebabkan karena siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam belajar.

Siswa terkesan malas-malasan selama pembelajaran. Siswa juga terlihat berbincang-bincang dg siswa yang lain ketika guru menjelaskan.

Seorang pendidik harus mampu menghidupkan suasana pembelajaran untuk mampu menarik minat siswa dalam belajar. Pembelajaran matematika hendaknya dibuat menarik dan memancing rasa ingin tahu siswa, hal ini dimaksudkan agar peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi. Salah satu materi esensial matematika di jenjang MI/SD geometri termasuk di dalamnya adalah materi lingkaran. Lingkaran merupakan ilmu yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari yang terdiri dari kumpulan beberapa angka. Misalnya dengan mengukur tinggi badan, berat badan, nilai siswa, dan lain sebagainya (Kemendikbud, 2018). Materi lingkaran dipilih karena materi ini paling cocok untuk pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan dengan materi yang lainnya. Dengan bantuan media pembelajaran interaktif siswa akan lebih memahami materi karena akan disajikan dengan gambar-gambar yang mendukung dan dikemas secara menarik. Selain itu, materi ini juga materi dasar yang harus dipahami oleh siswa sebelum masuk ke materi selanjutnya.

Pesatnya perkembangan ilmu dan teknologi saat ini, mendorong setiap individu untuk merespon dan mengikuti perkembangan tersebut. Salah satunya, perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya aplikasi-aplikasi yang menunjang pembelajaran yang menampilkan audio visual secara menarik, seperti aplikasi *Adobe Flash*. Media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash* cocok digunakan untuk pelajaran matematika. Selama ini, matematika masih dikategorikan sebagai salah satu mata pelajaran yang membutuhkan strategi lebih untuk bisa memahami konsep serta menanamkan pemecahan masalah kepada siswa. Maka dari itu, seorang pendidik atau guru diharuskan memiliki strategi yang kreatif

dalam pembelajaran agar lebih menarik bagi siswa. Salah satu upaya yang harus dilakukan guru yaitu memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Alasan dipakainya aplikasi *Adobe Flash* dalam membuat media interaktif dalam pembelajaran dikarenakan teknologi sudah berkembang pesat dan sangat cocok jika diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini juga termasuk pendidikan yang mengikuti perkembangan zaman. Suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat terwujud karena guru akan menampilkan materi pembelajaran dengan audio visual yang menarik dan dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Adobe Flash CS5 merupakan salah satu program yang dapat membuat animasi, saat ini program ini banyak diminati oleh animator profesional. *Adobe Flash CS5* juga dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran yang didominasi oleh gambar (Palelupu & Cholikh, 2014).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Syahroni dan Maya Nurfitriyanti yang dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD”. Hasil penelitian pengembangan ini menyatakan bahwa media pembelajaran dengan kartun 3D dinilai layak userta memenuhi syarat untuk digunakan dalam pembelajaran materi pokok bilangan. Dapat dilihat dari hasil validasi isi dan keefektifan produk oleh ahli materi mendapatkan persentase 94% dengan kategorisangat baik. Penilaian bahasa dan komunikasi mendapatkan persentase 91%. Penilaian berdasarkan aspek media mendapatkan persentase 83%. Tampilan, kualitas dan keefektifan media oleh ahli desain pembelajaran mendapatkan persentase 93% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat media pembelajaran yang menggunakan kartun 3D layak digunakan dalam pembelajaran matematika pokok bahasan bilangan (Syahroni & Nurfitriyanti, 2018).

Penelitian lain dilakukan oleh Siti Rochimah dengan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan yaitu video animasi dalam pembelajaran matematika materi keliling dan luas segitiga memenuhi kriteria valid dari ahli media yaitu sebesar 80%. Validasi ahli materi sebesar 71%, sedangkan validasi ahli pembelajaran 88%. Berdasarkan hasil pretest posttest pengukuran minat belajar terdapat kenaikan yang signifikan menjadi sebesar 81%. Dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media video animasi mampu meningkatkan nminat belajar siswa (Rochimah, 2019).

Penelitian lain juga dilakukan oleh Gita Ardhy Nugrah pada siswa kelas II SD yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS4* Profesional pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas 2 SD” dari pengembangan media tersebut didapatkan validasi ahli materi sebesar 3,83 dikategorika baik. Validasi ahli media mendapat hasil skor 3,2 dikategorikan cukup baik. Uji coba terbatas mendapatkan hasil skor sebesar 4,24 dikategorikan sangat baik. Uji coba lebih luas mendapatkan skor 4,26 dikategorikan sangat baik. Hasil tersebut membuktikan bahwa media yang digunakan mampu secara efektif meningkatkan kualitas pembelajaran serta menarik bagi siswa. Selain itu juga meningkatkan minat belajar siswa dan menimbulkan interaksi positif saat pembelajaran (Nugraha, 2017).

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu solusinya yaitu menggunakan media pembelajaran. Maka dari itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dalam meningkatkan minat belajar matematika materi lingkaran kelas VI SD Negeri Cimara.

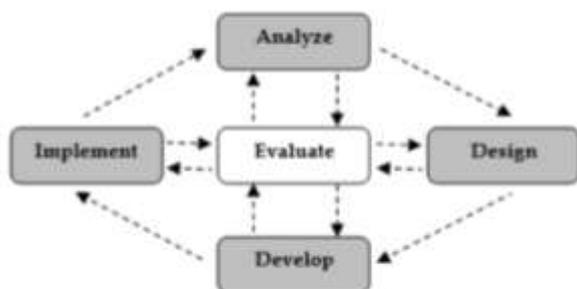
Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif

berbasis *Adobe Flash* CS5 pada mata pelajaran matematika materi lingkaran untuk kelas VI SD Negeri Cimara serta untuk mengetahui hasil penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* CS5 dalam meningkatkan minat belajar siswa.

METODE

Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Alur model pengembangan yang dikembangkan Dick and Carry yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, and Evaluation*) dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Model ADDIE

Uji Coba

Pengembangan media interaktif Berbasis *Adobe Flash* CS5 diuji coba melalui beberapa tahapan, yaitu: (a) validasi ahli, (b) analisis, (c) revisi I, (d) uji coba kelompok terbatas, (e) analisis, (f) revisi II, (g) uji coba lapangan, (h) analisis, (i) revisi III, (j) produk.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dari penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Cimara dengan jumlah 28 siswa.

Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan berdasarkan saran dan komentar dari ahli. Data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi ahli, angket respon siswa dan angket minat belajar.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk ini yaitu, validasi ahli,

yaitu ahli materi, ahli media, dan validasi dari praktisi ahli pembelajaran. Validator akan menilai kelayakan media yang dikembangkan. Angket respons siswa terhadap media serta angket minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* CS5.

Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan di analisis untuk mengetahui tingkat kevalidan produk dan apakah efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Analisis data kualitatif melalui tiga tahap, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Mukhtazar, 2020). Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari skala likert. Data tersebut diolah menjadi persentase dengan rumus analisis, sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase validitas

F : Jumlah skor hasil pengumpulan data

N : Skor maksimal

Menurut Jannah & Julianto (2018) skor yang dihasilkan dapat dikonversikan melalui Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kualifikasi Produk

Persentase	Tingkat Kevalidan
81 % - 100 %	Sangat Valid
61 % - 80 %	Valid
41 % - 60%	Kurang Valid
21 % - 40%	Tidak Valid
0 % - 20 %	Sangat Tidak Valid

Untuk menghitung peningkatan minat belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan uji n-gain. Uji n-gain digunakan untuk mengetahui selisih angket minat belajar sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media (Majdi & Subali, 2018).

$$g = \frac{\{(\%post - \%pre)\}}{\{100\% - (\%pre)\}}$$

Keterangan:

G : rata-rata gain yang dinormalisasikan

%post : skor setelah diberi perlakuan

%pre : skor sebelum diberi perlakuan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pengembangan

Pada awal pengembangan dilakukan tahap analisis yang meliputi: (a) analisis kerja, analisis ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang terjadi. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti permasalahan yang terjadi yaitu tidak adanya media pembelajaran dalam menunjang pembelajaran matematika sehingga minat belajar siswa menjadi rendah, (b) analisis siswa, berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa siswa kelas VI SD Negeri Cimara cenderung memiliki karakteristik mudah bosan. Maka dari itu, peneliti membuat sebuah solusi diperkuat dengan dukungan teori dan hasil penelitian terdahulu yaitu dengan mengembangkan media yang bersifat interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*, hal ini dilakukan guna memperbaiki proses pembelajaran dengan berinovasi melalui pengembangan media, (c) analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur pembelajaran, (d) analisis tujuan pembelajaran. Tahap yang kedua yaitu desain, meliputi: (a) merancang dan menyusun dalam pengembangan media pembelajaran, (b) merancang skenario pembelajaran, (c) pemilihan bahan ajar atau materi, (d) merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi. Tahap ketiga yaitu pengembangan yang meliputi: (a) mengembangkan produk pembelajaran, (b) mengembangkan lembar validasi untuk ahli materi dan media, (c) mengembangkan lembar validasi untuk praktisi pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu implementasi yang meliputi: (a) uji coba kelompok, uji coba kelompok ini dilakukan di SD Negeri Cidahu dengan jumlah 10 siswa, (b) uji coba lapangan, uji coba ini dilakukan di SD Negeri Cimara dengan jumlah 28 siswa. Tahap yang terakhir yaitu evaluasi, pada tahap ini peneliti menganalisis hasil validasi dari semua ahli dan siswa terhadap media pembelajaran

yang dikembangkan. Selain itu, peneliti juga menganalisis hasil minat belajar siswa menggunakan media yang dikembangkan terjadi kenaikan atau bahkan sebaliknya.

Deskripsi dan Hasil Analisa Uji Coba Produk

Uji coba pada tahap validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kevalidan media dari aspek materi dan aspek media.

Data hasil validasi produk oleh ahli materi dan media disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi oleh Ahli Materi dan Media

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase	Tingkat Kevalidan
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	88%	Sangat Valid
2.	Kualitas Instruksional	88%	Sangat Valid
3.	Kualitas Teknis	84%	Sangat Valid
Rata-rata		87%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli materi dan media mendapatkan rata-rata 87% yang berarti sangat valid. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi dan media yaitu: (1) menambahkan materi asal-usul nilai phi, keliling lingkaran dan luas lingkaran. (2) mengulas kembali jawaban dari soal dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. (3) mengubah quis menjadi lebih menarik, mengubah warna font dan menyesuaikan bentuk lingkaran agar lebih proporsional. Perbaikan dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan ahli.

Selanjutnya, validasi oleh praktisi pembelajaran. Validasi media praktisi pembelajaran dilakukan oleh 3 guru yaitu Ibu Emih Sumihat Purnamasari, S. Pd, Ibu Aan Sri Yuliana, M. Pd dan Ibu Rica Octavia, S. Pd.

Hasil validasi dari praktisi pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 97% yang berarti sangat valid.

Data hasil validasi produk oleh praktisi pembelajaran disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase	Tingkat Kevalidan
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	97%	Sangat Valid
2.	Kualitas Instruksional	98%	Sangat Valid
3.	Kualitas Teknis	96%	Sangat Valid
Rata-rata		97%	Sangat Valid

Adapun saran yang diberikan oleh praktisi pembelajaran yaitu: (1) menambahkan kompetensi dasar yang berkaitan dengan materi lingkaran. (2) gunakan resolusi gambar yang lebih tinggi. (3) perbaiki kesalahan teknis pada tombol.

Data hasil respon siswa uji coba kelompok disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase	Tingkat Kevalidan
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	84%	Sangat Valid
2.	Kualitas Instruksional	85%	Sangat Valid
3.	Kualitas Teknis	83%	Sangat Valid
Rata-rata		84%	Sangat Valid

Uji coba selanjutnya yaitu uji coba kelompok. Uji coba ini dilakukan sebelum uji coba lapangan. Uji coba ini dilakukan agar tidak ada kesalahan pada saat uji coba

lapangan. Uji coba kelompok dilakukan di SD Negeri Cidahu dengan jumlah 10 siswa. Uji coba ini dilakukan pada 16 November 2021.

Hasil uji coba kelompok mendapatkan skor rata-rata 84% yang berarti sangat valid. Pada uji coba kelompok tidak ada yang harus diperbaiki.

Tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan di kelas VI SD Negeri Cimara dengan jumlah 28 siswa. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 30 November – 1 Desember 2021.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase	Tingkat Kevalidan
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	90%	Sangat Valid
2.	Kualitas Instruksional	89%	Sangat Valid
3.	Kualitas Teknis	90%	Sangat Valid
Rata-rata		90%	Sangat Valid

Data yang diperoleh pada uji coba lapangan yaitu angket respon siswa terhadap media dan angket minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*.

Hasil uji coba lapangan mendapatkan skor rata-rata 90% yang berarti media ini sangat valid. Data hasil respon siswa pada uji coba lapangan disajikan dalam tabel 5.

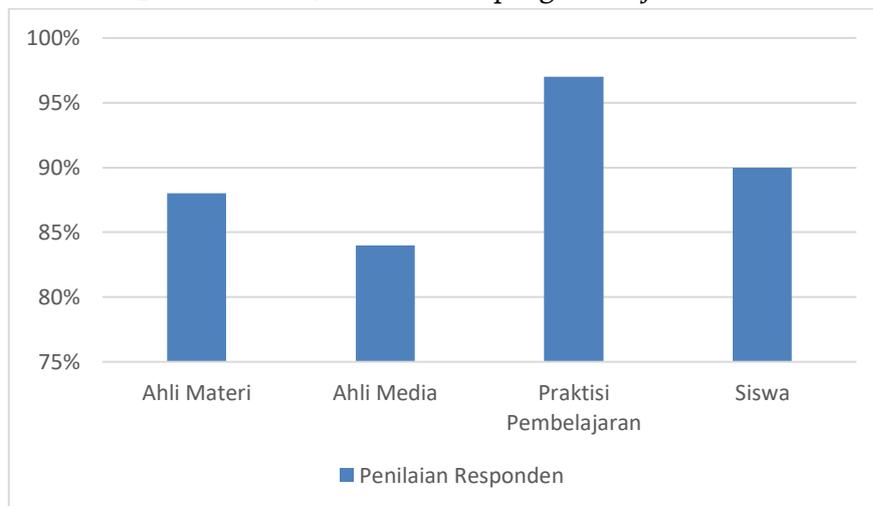


Diagram 1.

Persentase Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS5

Tabel 6. Data Hasil Minat Belajar

Indikator	Pretest	posttest	N-Gain	Kategori
Perasaan Senang	200	602	0.80	Tinggi
Keterlibatan Siswa	374	729	0.76	Tinggi
Perhatian Siswa	267	490	0.76	Tinggi
Ketertarikan Siswa	283	603	0.77	Tinggi
Jumlah	1124	2424	3.07	Tinggi
Rata-rata	281	606	0.78	Tinggi

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengukur minat belajar. Siswa diberikan angket minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*.

Hasil angket tersebut terdapat kenaikan minat belajar siswa sebesar 0.78 atau sekitarm78% yang tergolong dalam kategori tinggi. Data hasil minat belajar disajikan dalam tabel 6.

Hasil pengkuran minat belajar sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* mendapatkan skor rata-rata 281. Sedangkan, minat belajar sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* mendapatkan skor rata-rata 606. Dari hasil tersebut maka didapatkan skor n-gain yaitu 0.78. Maka dari itu, peningkatan minat belajar siswa dapat dikategorikan tinggi.

Dari data yang sudah dikumpulkan dan dianalisis maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pembahasan

Pembelajaran matematika yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Sesuai dengan pendapat Jalinus et al., (2016) segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran ke peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

minat belajar peserta didik sehingga menjadi lebih efektif. Media pembelajaran merupakan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses Pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif (Hamid et al., 2020).

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan termotivasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran (Yalvema Miaz et al., 2019). Produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dalam pembelajaran matematika berfungsi sebagai salah satu alternatif media yang bisa digunakan oleh guru untuk dapat menunjang kegiatan pembelajaran sekaligus meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media ini berhasil membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga aktivitas guru dapat berperan nyata dalam peningkatan kualitas belajar di kelas, serta dapat menimbulkan motivasi anak untuk lebih aktif dan memusatkan perhatian pada objek yang dipelajari (Jannah & Rodhatul., 2009).

Memotivasi minat atau tindakan, artinya media pembelajaran yang direalisasikan dapat melahirkan minat dan merangsang siswa untuk bertindak sehingga mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi (Ramdani, 2021). Minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika sebelum menggunakan media sangat rendah. Hal ini

dibuktikan dengan angket minat belajar sebelum menggunakan media yang mendapatkan skor rata-rata 281. Setelah pembelajaran menggunakan media minat belajar siswa pada pelajaran matematika meningkat. Hal ini bisa dilihat dari angket setelah pembelajaran menggunakan media yang mendapatkan rata-rata skor 606. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Artinya dengan adanya media tersebut aktivitas siswa terhadap suatu pengamatan atau pengertian dengan mengesampingkan hal yang lain. Siswa yang memiliki minat pada suatu objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut (Syahputra, 2020).

Berdasarkan hasil kajian akhir, dapat diperoleh informasi bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* mendapatkan penilaian sangat valid sehingga media ini layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian media ini dapat diimplementasikan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media ini juga efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri Cimara.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* di didesain dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) mendapatkan hasil yang sangat valid, meliputi: hasil validasi ahli media 84% (sangat valid); hasil validasi ahli materi 89% (sangat valid); validasi praktisi ahli 96% (sangat valid); hasil penilaian respon siswa sebesar 90% (sangat valid).

Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* berhasil meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi lingkaran. Hasil perhitungan skor minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif sebesar 1.124. Setelah

menggunakan media pembelajaran interaktif minat belajar siswa meningkat menjadi 2.424. Sehingga perhitungan N-Gain mendapatkan peningkatan nilai sebesar 0.78 atau 78% dengan demikian peningkatan minat belajar matematika siswa tergolong dalam kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamid, Abi, M., & Rahmi Ramadhani. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, Muhammad, & Milawati. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Jalinus, Nizwardi, & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Jannah, M., & Julianto. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V | Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2).
- Jannah, & Rodhatul. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Kemendikbud. (2018). *Senang Belajar*. https://drive.google.com/file/d/1k7pIGnYwrfBYGm14Lej3nHisbki5oI_d/view
- Majdi, M. K., & Subali, B. (2018). Peningkatan Komunikasi Ilmiah Siswa SMA melalui Model Quantum learning One Day One Question Berbasis Daily Life Science Question. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 7(1), 81–90.
- Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Absolute Media.
- Nugraha, R. G. A. (2017). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash CS4 Professional Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswakesel 2 SD. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 7(2), 94–105.
- Palelupu, D. N., & Cholik, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS5 Pada Mata Diklat Gambar Teknik Di Kelas X TPM SMK Krian 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 3(2), 10–19.
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*.

Farha Pustaka.

- Rochimah, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang. Skripsi.
- Syahputra, E. (2020). Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar. Haura Publishing.
- Syahroni, S., & Nurfitriyanti, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3), 262–271.
- Yalvema Miaz, Y., Miaz, Y., Kiswanto Kenedi, A., Wachyunaldi Monfajri, S., & Helsa, Y. (2019). *Educative Learning Media for Elementary School Students*.