



**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA KELAS 1 SDN 25 OKU
SEPANCAR LAWANG KULON MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6**

Delia Azka¹, Suryanto², Haris Saputro³

Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia, Baturaja
Jl. Jendral Ahmad Yani No. 267-A, Tanjung Baru, Kec. Baturaja Timur,
Kab. Ogan Komering Ulu, Sumatra Selatan, 32112

Telp: (0735)326169

e-mail : deliaazka050202@gmail.com¹, sur72nto@gmail.com², haris.mkom@gmail.com³

Abstract – Learning Media occupies a very important position as a component of the learning system, because learning videos are able to maximize students' teaching and learning processes. The purpose of this study is to assist students in learning number recognition, addition, subtraction, and to be able to find out how to make learning media using Adobe Flash Professional CS6.

This learning media was created using the Adobe Flash Professional CS6 application. In making the video the author uses data collection methods including: observation methods, interview methods, and reference methods.

Media that has been made, it produces several scan displays such as opening, main menu, materials, exercises, and instructions.

Keywords: *Learning Media, Adobe Flash CS6, Mathematics.*

Intisari – Media Pembelajaran Interaktif Matematika Kelas 1 SDN 25 OKU Sepancar Lawang Kulon Menggunakan Adobe Flash Cs6.

Media Pembelajaran menempati posisi yang sangat penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, karena video pembelajaran mampu memaksimalkan proses belajar mengajar siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membantu siswa dalam mempelajari pengenalan bilangan, penjumlahan, pengurangan, serta dapat mengetahui cara pembuatan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash Professional CS6.

Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi Adobe Flash Professional CS6. Di dalam pembuatan video penulis menggunakan metode

pengambilan data diantaranya: metode observasi, metode wawancara, dan metode referensi.

Media pembelajaran yang telah dibuat ini menghasilkan beberapa tampilan scan seperti opening, menuutama, materi, latihan, dan petunjuk.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Adobe Flash CS6, Matematika.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi informasi sangat berperan penting bagi kehidupan manusia. Seiring dengan kemajuan zaman, semakin bertambah pula kemampuan teknologi dalam membantu menyelesaikan permasalahan diberbagai bidang pekerjaan. Pendidikan sebagai salah satu aspek pendewasaan seseorang diharuskan dapat memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dengan baik. Pemanfaatan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informatika ini diharapkan dapat memicu peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Pemanfaatan teknologi ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah yaitu dengan penggunaan media pembelajaran.

Hal tersebut yang mendasari penulis untuk membangun Media pembelajaran Interaktif Matematika Kelas 1 Sdn 25 OKU Sepancar Lawang Kulon Menggunakan Adobe Flash Cs6. Media ini menjadi solusi pembelajaran yang berbasis multimedia dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Sehingga suasana pembelajaran untuk mencapai kemandirian belajar tercipta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana cara membuat Media Pembelajaran Interaktif Matematika Kelas 1 SDN 25 OKU Sepancar Lawang Kulon Menggunakan Adobe Flash Cs6.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini dilakukan di SDN 25 Sepancar lawang kulon. Media yang disampaikan hanya sebatas pada pembelajaran interaktif matematika khusus kelas 1 SD N 25 Sepancar.
2. Membuat media pembelajaran mengenai penjumlahan serta pengurangan bilangan, pada SDN 25 OKU Sepancar lawang kulon menggunakan *Adobe Flash CS6*

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini :

Untuk menghasilkan Media Pembelajaran berdasarkan pada kurikulum 2013 menggunakan Adobe Flash CS6 pada SD N 25 Sepancar lawang kulon.

1. Menciptakan suatu sarana yang mudah digunakan untuk memperlancar proses belajar mengajar sambil bermain dengan Media Pembelajaran menggunakan Adobe Flash Cs6 pada SD N 25 Sepancar lawang kulon.
2. Untuk membantu anak mengenal pelajaran dasar serta untuk membantu dan melatih ketangkasan, kecerdasan, kreatifitas, dan imajinasi anak-anak diharapkan semangat anak untuk belajar akan meningkat.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penyusunan tugas akhir ini adalah

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Dapat menambah pengetahuan.
 - b. Menambah ilmu dan wawasan mahasiswa tentang komputer khususnya aplikasi *Adobe Flash Cs6*
 - c. Melatih mental dan kepribadian mahasiswa.
2. Bagi Perguruan Tinggi
 - a. Sebagai bukti bahwa lulusan Universitas Mahakarya Asia dengan kemampuannya mampu bersaing dalam dunia kerja.
 - b. Dapat mengetahui sejauh mana mahasiswa dapat memahami tentang ilmu komputer.
 - c. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam membuat sebuah karya.

3. Bagi Masyarakat

- a. Menambah dan meningkatkan pemahaman masyarakat mendapat gambaran tentang Media Pembelajaran penjumlahan dan pengurangan.
- b. Untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*.

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Nunu Mahnun (2012) menyebutkan bahwa kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medium*" yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar". Lebih lanjut, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

Association for Education and Communication Technology (AECT) yang dikutip oleh Basyaruddin(2002) Mendefinisikan media yaitu "segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi". Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajara yang telah dirumuskan. Menurut Oemar Hamalik(1989:12) media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

B. Matematika

Menurut Rayandra Asyar dalam buku Media Pembelajaran Berbasis TIK, Matematika merupakan suatu konsep atau objek yang abstrak, karena itu diperlukan media yang dapat membantu menjelaskan melalui peragaan yang nyata. (2012:8)

Menurut Sufri Mashuri dalam buku Media Pembelajaran Matematika, Matematika merupakan ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia, serta mendasari perkembangan teknologi modern. (2019:1)

C. Sejarah SDN 25 OKU Sepancar

Sekolah Dasar Negeri 25 OKU terletak di Kelurahan Bindung Langit Kecamatan Baturaja Timur Yang jarak kurang lebih 12 km dari pusat kota Baturaja. Sebenarnya SD Negeri 25 OKU letaknya dipinggiran kota,nyaman untuk belajar

dan tidak bising, dan beberapa faktor pendukung lainnya namun sebagian besar siswa adalah penduduk Kelurahan Bindung Langit. Mengingat sebagian keberadaan ekonomi orang tua buruh dan petani, maka perhatian terhadap siswa kurang.

1. Visi SDN 25 OKU Sepancar
Meningkatkan mutu pendidikan dasar di SD Negeri 25 OKU berlandaskan IPTEK dan IMTAQ.
2. Misi SDN 25 OKU Sepancar
 - a. Mendidik siswa yang cerdas, kreatif, mandiri dan berakhlak mulia.
 - b. Melaksanakan pendidikan sesuai jenjang secara aktif, kreatif, dan inovatif.
 - c. Memberikan motivasi spiritual, moril kepada siswa.
 - d. Menumbuhkan sikap toleransi, tanggung jawab serta menciptakan suasana yang kondusif.
 - e. Mendidik siswa yang taat pada agama, cinta tanah air, bangsa, dan Negara.

D. Adobe Flash Profesional CS6

Adobe flash CS6 merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak multimedia yang digunakan untuk memproduksi animasi, konten internet, aplikasi dekstop dan aplikasi mobile bahkan video yang disematkan pada browser. Adobe Flash dapat menayangkan unsur-unsur multimedia seperti gambar vektor atau bitmap, teks, suara, video dan animasi. Adobe Flash dapat dimanfaatkan untuk memproduksi konten pembelajaran seperti multimedia interaktif, animasi pendidikan, video dan game edukatif. Adobe Flash CS 6 memiliki bahasa pemrograman berupa action script.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Subject Penelitian

Subjek dalam Penelitian Media Pembelajaran ini adalah Pembuatan dan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Matematika kelas 1 Pada SDN 25 OKU Sepancar Lawang Kulon Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6.

B. Metodologi Penelitian

Di dalam melakukan penelitian penulis menggunakan beberapa metode penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Metode Observasi
Metode observasi adalah penelitian secara langsung terhadap permasalahan yang diteliti untuk melakukan proses pengolahan data yang dilakukan.
2. Metode Wawancara
Metode wawancara yaitu proses memperoleh keterangan atau informasi untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab kepada pihak instansi terkait.

3. Metode Referensi

Metode Referensi dilakukan dengan pengumpulan referensi-referensi yang berhubungan dengan permasalahan yang ada berupa buku-buku dan jurnal digunakan sebagai acuan untuk pembuatan Media Pembelajaran.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan dari tanggal 17 Januari sampai dengan selesai. Penulis melakukan penelitian di SDN 25 Sepancar Lawang Kulon, Kec. Baturaja Timur Kabupaten Ogan Komering Ulu.

D. Alat Penelitian

Adapun alat yang dipakai untuk penelitian yaitu satu unit laptop *Asus X44IS* dengan Spesifikasi sebagai berikut :

1. Hardware

- a. Processor Intel Dual-Core N3060, up to 2.48GHz
- b. 2.00 GB
- c. Flashdisk Usb 16 GB
- d. Keyboard dan Mouse
- e. Hp vivo y91

2. Software

- a. Microsoft Office 2007
- b. Adobe flash professional Cs6

E. Analisis dan Perancangan

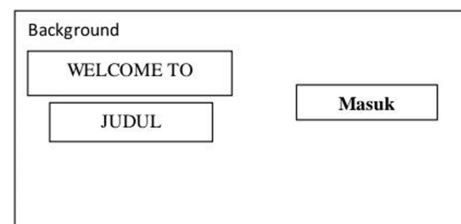
1. Analisis

Selama ini media yang digunakan dalam proses belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi hanya mendengarkan materi penjelasan dari guru. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang efektif agar dapat mempermudah siswa-siswi dalam belajar materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Perancangan

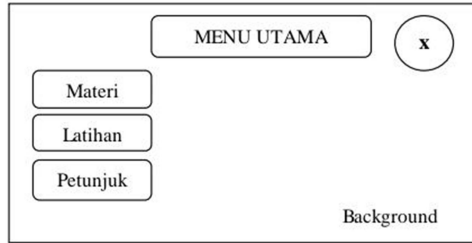
Adapun perancangan atau desain program yang digunakan dalam pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Kelas 1 SDN 25 OKU Sepancar Lawang Kulon yaitu sebagai berikut:

a. Rancangan Tampilan Awal



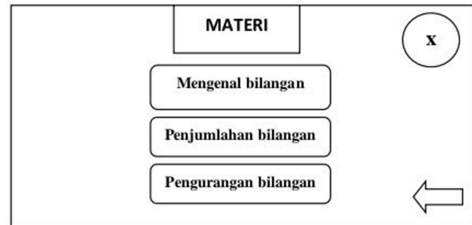
Gambar 1. Tampilan Awal

b. Rancangan Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Halaman Menu Utama

c. Tampilan Isi Materi



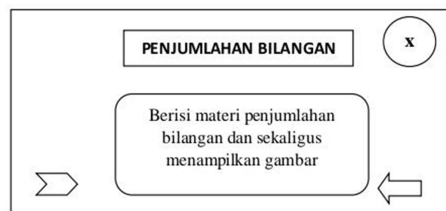
Gambar 3. Tampilan Halaman pilihan materi

d. Tampilan Materi Bilangan



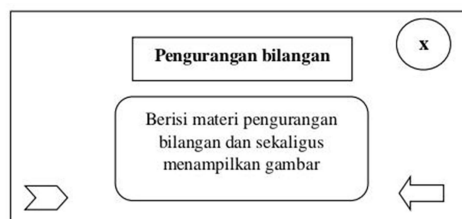
Gambar 4. Tampilan Halaman Menenal Bilangan

e. Tampilan Materi Penjumlahan Bilangan



Gambar 5. Tampilan Halaman Penjumlahan Bilangan

f. Tampilan Materi Pengurangan Bilangan



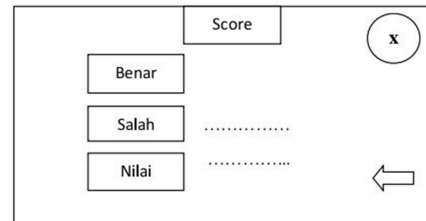
Gambar 6. Tampilan Halaman Pengurangan Bilangan

g. Tampilan Isi Latihan



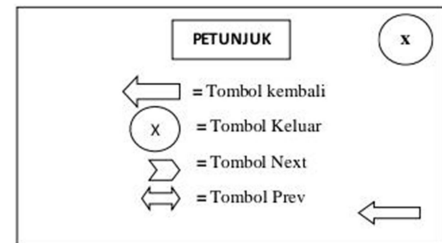
Gambar 7. Tampilan Halaman isi Latihan

h. Tampilan Score Setelah Mengerjakan Latihan Soal



Gambar 8. Tampilan Halaman score

i. Tampilan Petunjuk Tombol Program



Gambar 9. Tampilan Halaman Petunjuk Tombol

HASIL

Berdasarkan semua kegiatan yang telah dilakukan penulis pada penelitian ini, maka dihasilkan sebuah Media Pembelajaran Interaktif Matematika Kelas 1 di SDN 25 OKU Sepancar Lawang Kulon Menggunakan Adobe Flash CS6. Didalam Media pembelajaran ini terdiri dari beberapa halaman yang saling berhubungan satu sama lain. Berikut ini adalah hasil tampilan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Kelas 1 SDN 25 OKU Sepancar Lawang Kulon menggunakan Adobe Flash CS6 yang sudah dibuat. Adapun tampilan halaman sebagai berikut:

1. Tampilan Halaman Opening

Tampilan Halaman *Opening* merupakan tampilan awal saat pertama sekali sebelum menjalankan media pembelajaran tombol masuk apabila diklik maka akan masuk kehalaman menu utama. Adapun tampilan halaman sebagai berikut :



Gambar 10. Tampilan halaman Opening



Gambar 13. Tampilan Materi Mengenal Bilangan

2. Tampilan Menu Utama

Tampilan Halaman Menu Utama akan keluar apabila mulai sudah diklik tampilan ini berisi beberapa tombol seperti tombol pengenalan materi, tombol latihan soal, tombol petunjuk, dan tombol keluar, yang memiliki fungsinya masing-masing. Adapun tampilan halaman sebagai berikut :



Gambar 11. Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Menu Materi

Tampilan Halaman Menu materi merupakan tampilan yang berisi tentang materi mengenal bilangan, penjumlahan bilangan, pengurangan bilangan. Adapun tampilan halaman sebagai berikut :



Gambar 12. Tampilan Menu Materi

4. Tampilan Materi Mengenal Bilangan

Dalam menu materi mengenal bilangan terdiri dari tampilan bilangan 1-100 di tiap frame. Tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu materi, tombol next untuk ke halaman selanjutnya dan tombol silang untuk keluar dari program. Adapun tampilan halaman sebagai berikut :

5. Tampilan Materi Penjumlahan Bilangan

Berisi tentang isi materi penjumlahan bilangan bergambar buah tomat, nanas, labu, semangka, dan gambar jamur. Jika di klik akan muncul suara tombol kembali berfungsi untuk ke halaman sebelumnya, tombol next untuk ke halaman selanjutnya, dan tombol silang untuk keluar dari program. Adapun tampilan materi penjumlahan bilangan sebagai berikut :



Gambar 14. Tampilan Materi Penjumlahan Bilangan

6. Tampilan Materi Pengurangan Bilangan

Berisi tentang isi materi pengurangan bilangan, tombol kembali berfungsi untuk ke halaman sebelumnya, tombol next untuk ke halaman selanjutnya, dan tombol silang untuk keluar dari program. Adapun tampilan materi pengurangan bilangan sebagai berikut :



Gambar 15. Tampilan Materi Pengurangan Bilangan

7. Tampilan Latihan Penjumlahan Bilangan

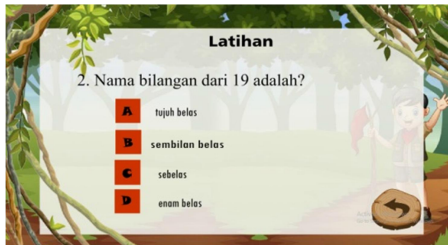
Di dalam latihan ini terdapat pertanyaan 10 soal mengenai materi dan pilihan tombol untuk memilih jawaban yang benar dan salah. Ketika tombol jawaban yang di klik benar akan muncul tampilan emoji tersenyum dan sebaliknya ketika jawaban salah akan keluar tampilan emoji sedih tombol kembali berfungsi untuk ke halaman sebelumnya, tombol next untuk ke halaman selanjutnya, dan tombol silang untuk keluar dari program. Adapun tampilan latihan penjumlahan bilangan sebagai berikut:



Gambar 16. Tampilan Latihan Penjumlahan bilangan

8. Tampilan Latihan Mengenal Bilangan.

Di dalam latihan ini terdapat pertanyaan soal mengenai materi dan pilihan tombol untuk memilih jawaban yang benar dan salah. Ketika tombol jawaban yang di klik benar akan muncul tampilan emot tersenyum dan sebaliknya ketika jawaban salah akan keluar tampilan emot sedih. Tombol kembali berfungsi untuk ke halaman sebelumnya, tombol next untuk ke halaman selanjutnya, dan tombol silang untuk keluar dari program. Adapun tampilan latihan mengenal bilangan sebagai berikut :



Gambar 17. Tampilan Latihan Mengenal bilangan

9. Tampilan Latihan Pengurangan Bilangan.

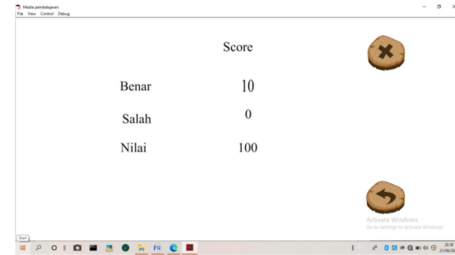
Di dalam latihan ini terdapat pertanyaan soal mengenai materi dan pilihan tombol untuk memilih jawaban yang benar dan salah. Ketika tombol jawaban yang di klik benar akan muncul tampilan emot tersenyum dan sebaliknya ketika jawaban salah akan keluar tampilan emot sedih. Tombol kembali berfungsi untuk ke halaman sebelumnya, tombol next untuk ke halaman selanjutnya, dan tombol silang untuk keluar dari program. Adapun tampilan pengurangan bilangan sebagai berikut :



Gambar 18. Tampilan Latihan Pengurangan Bilangan

10. Tampilan Score Nilai

Berisi angka jumlah benar, salah, beserta jumlah nilai akhir dari penjumlahan latihan. Berupa tampilan tombol panah yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya. Adapun tampilan Score Nilai sebagai berikut :



Gambar 19. Tampilan Score Nilai

11. Tampilan Petunjuk

Didalam tampilan menu petunjuk ini berisi tentang cara penggunaan tombol yang tersedia pada setiap menu di media pembelajaran tersebut seperti tombol menu kembali, keluar, next , dan tombol prev. Berisi tombol kembali untuk ke halaman.



Gambar 20. Tampilan Petunjuk

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Interaktif Matematika dapat membantu memberikan kemudahan sebagai sarana pada guru dalam menyampaikan materi tentang pengenalan angka yang mana materi yang disampaikan kepada siswa berupa mengenal bilangan, penjumlahan bilangan, dan pengurangan bilangan.
2. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah aplikasi adobe flash professional cs6 sebagai aplikasi utama, aplikasi perekam suara yang berfungsi untuk merekam bahan – bahan suara yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran.
3. Dari hasil penelitian ini menghasilkan beberapa tampilan menu seperti Opening, menu utama, menu materi, menu latihan, dan menu petunjuk. Untuk media pembelajaran

matematika ini hasil akhirnya adalah bentuk file swf yang diharapkan bisa membantu guru Matematika untuk menyampaikan materi dengan cara yang berbeda.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis ingin menyampaikan saran yang dapat bermanfaat bagi semua, adapun saran-saran yang ingin penulis sampaikan adalah:

1. Hendaknya para staf pengajar seperti guru, menyampaikan materi yang diajarkannya dalam bentuk animasi pembelajaran sehingga mempermudah anak usia dini dalam menyerap informasi yang disampaikan.
2. Media Pembelajaran ini masih jauh dari kata sempurna dari penampilan desain, materi dan animasinya masih terlalu sederhana, jadi diharapkan untuk kedepannya agar media pembelajaran scan ini bisa menjadi lebih baik lagi.
3. Dalam penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperbanyak materi yang disampaikan hanya sebatas sampai pengenalan huruf dan angka dalam konsep belajar berhitung.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrul,dkk,2014. *Evaluasi Pembelajaran*.Medan:Cipta Pustaka.
- Budi Permana dan Kurweni Ukar, 2010. *36 Jam Belajar Komputer, Jakarta*
- Talizaro Tafonao, 2018. *Peranan Media Pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2, No. 2.
- Darman Ade Regina. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Padang. Guepedia.
- Makki Ismail. M, Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Duta Media.
- Nurfadhilla Septi. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukabumi. CV Jejak.
- K. Ichwan. 2015. *Membuat Metode Pembelajaran dengan Adobe Flash*. Yogyakarta. CV Andi Offset.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Hidayatullah, Priyanto. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung : Informatika Bandung.