

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS MACROMEDIA FLASH GUNA MENARIK
MINAT BELAJAR PESETA DIDIK DI SMP
NEGERI 4 PESAWARAN KELAS VII**

SKRIPSI

Oleh

**RACHMAT NUGROHO. A
NPM . 1511050299**

Jurusan : Pendidikan Matematika



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442/ 2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS MACROMEDIA FLASH GUNA MENARIK
MINAT BELAJAR PESETA DIDIK DI SMP
NEGERI 4 PESAWARAN KELAS VII**

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Pendidikan
Matematika

Oleh

**RACHMAT NUGROHO. A
NPM . 1511050299**

Jurusan : Pendidikan Matematika

**Pembimbing I : DR. H. Agus Jatmiko, M.Pd
Pembimbing II : Dona Dinda Pratiwi, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442/ 2021 M**

ABSTRAK

Ledakan teknologi diabad kedua puluh satuber dampak cepat, serta memberikan ruang menarik terhadap perkembangan diseluruh sektor kehidupan. Pesatnya perkembangan teknologi mendorong manusia menggunakan teknologi untuk berkembang. Salah satu implementasi teknologi dalam bidang pendidikan adalah realisasi pembelajaran dengan penggunaan ICT (*Information Communication and Technology*) membuat dan mengembangkan media, metode dan materi pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media, respon peserta didik dan pendidik, kemenarikan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* terhadap minat peserta didik pada pembelajaran matematika.

Dalam penelitian ini, prosedur yang digunakan mengacu pada desain pengembangan dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model pengembangan ini didasarkan pada alasan bahwa tahapan-tahapan dasar desain pengembangan ADDIE sederhana, mudah dipelajari, simpel serta lebih mudah dipraktikan dalam pengembangan media pembelajaran. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket yang diberikan kepada empat orang ahli (dua orang ahli materi dan dua orang ahli media) dilibatkan untuk menilai kelayakan media, 20 peserta didik uji coba kelompok besar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dihasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* SMP/MTs. (dikaji pertahap seperti apa, kaji secara ringkas); Menurut ahli materi, media, informatika, produk media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* sangat layak digunakan untuk pembelajaran di sekolah; Produk media pembelajaran mendapat respon sangat menarik dan minat belajar peserta didik bertambah baik dari sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci : Segiempat dan Segitiga, Macromedia Flash, Minat Belajar

ABSTRAK

The launch of technology in the twenty-first century has had a rapid impact, as well as providing interesting space for developments in all sectors of life. The rapid development of technology encourages humans to use technology to develop. One of the implementations of technology in the field of education is the realization of learning by using ICT (Information Communication and Technology) to create and develop interesting media, methods and learning materials. This research aims to determine the suitability of the media, the responses of students and educators, the attractiveness of interactive learning media based on Macromedia Flash on students' interest in learning mathematics.

In this research, the procedure used refers to development design with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) approach. The choice of this development model is based on the reason that the basic stages of ADDIE development design are simple, easy to learn, simple and easier to put into practice in learning development media. The data collection instrument used was a questionnaire given to four experts (two material experts and two media experts) who were involved to assess the suitability of the media, 20 large group trial students.

The results of the research show that an interactive learning media product based on Macromedia Flash for SMP/MTs was produced. (study in stages, study briefly); According to material, media and informatics experts, learning media products in the form of interactive learning media based on Macromedia Flash are very suitable for use for learning in schools; Learning media products received a very interesting response and students' interest in learning increased better than before. This shows that the media developed by researchers can be used in the learning process in schools.

Kata Kunci : Segiempat dan Segitiga, *Macromedia Flash*, Minat Belajar

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rachmat Nugroho. A
Jurusan/Prodi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Guna Menarik Minat Belajar Peserta Didik Di Smp Negeri 4 Pesawaran Kelas VII” adalah benar-benar merupakan karya hasil penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah di rujuk ataubdi sebut footnote atau daftar Pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpanan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Februari 2024
Penulis,



Rachmat Nugroho. A
NPM.1511050299



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung, Telp (0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Guna Menarik Minat Belajar Peserta Didik di SMP Kelas VII

Nama : Rachmat Nugroho.A
NPM : 1511050299
Prodi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

DR. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001

Dona Dinda Pratiwi, M.Pd
NIP. 199004102012032004

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

Dr. Nanang Supriyadi, M.Sc
NIP. 197911282005011005



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

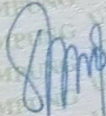
Alamat : Jl. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung. Telp (0721)703260

PENGESAHAN

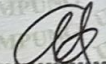
Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Guna Menarik Minat Belajar Peserta Didik di SMP Kelas VII”** disusun oleh: **Rachmat Nugroho.A**, NPM: 1511050299, Prodi: **Pendidikan Matematika**, telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Kamis, 04 November 2021**

TIM MUNAQOSYAH

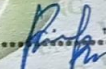
Ketua Sidang : **Dr. H. Subandi, MM**


(.....)

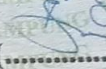
Sekretaris : **Abi Fadila, M.Pd**


(.....)

Penguji Utama : **Rizki Wahyu Yunian Putra, M.Pd**


(.....)

Penguji I : **DR. H. Agus Jatmiko, M.Pd**


(.....)

Penguji II : **Dona Dinda Pratiwi, M.Pd**


(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. M. Y. Dians, M.Pd.

NIP. 196408281988032002

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِنْ نَسِينَا أَوْ
أَخْطَأْنَا رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إَصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِنْ قَبْلِنَا رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا
طَاقَةَ لَنَا بِهِ وَاعْفُ عَنَّا وَارْحَمْنَا أَنْتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ

٢٨٦

Artinya :

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. (Mereka berdo`a): "Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami tersalah. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebankan kepada kami beban yang berat sebagaimana Engkau bebankan kepada orang-orang yang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tak sanggup kami memikulnya. Beri maaflah kami; ampunilah kami; dan rahmatilah kami. Engkaulah Penolong kami, maka tolonglah kami terhadap kaum yang kafir".

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur saya ucapkan Alhamdulillah rabbil'alamin kepada Allah SWT, karena berkat-Nya saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Karya kecil ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua Orang Tuaku Tercinta, Bapak Toni dan Ibu Emma yang telah bersusah payah membesarkan, mendidik, dan membiayai selama menuntut ilmu serta selalu memberikan dorongan, semangat, do'a, nasehat, cinta, dan kasih sayang yang tulus untuk keberhasilanku.
2. Adik-adikku tersayang, Muhadzib dan Dzaky yang senantiasa memberikan motivasi demi tercapainya cita-citaku, semoga Allah berkenan mempersatukan kita sekeluarga kelak di akhirat.
3. Bapak Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd, Ibu Dona Dinda Pratiwi, M.Pd yang selalu membimbingku dengan sabar dalam pembuatan skripsi ini.
4. Rekan-rekan seperjuangan khususnya anak-anak MATIKA E15 yang selalu memberikan motivasi kepada penulis.
5. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang ku banggakan.

RIWAYAT HIDUP

RACHMAT N AL AMIN, anak dari pasangan Bapak TONI SURYANTO HERLAMBANG, S.Pd dan Ibu EMMA SUHARTINI dilahirkan di Palembang, pada tanggal 17 Januari 1997 merupakan anak pertama dari 6 bersaudara.

Penulis mengawali pendidikan bermula di SDN 3 Surabaya, kedaton, Bandar Lampung, tamat pada tahun 2010, kemudian melanjutkan ke jenjang berikutnya yaitu di SMPN 2 Padang Cermin, tamat pada tahun 2012, selanjutnya melanjutkan ke jenjang berikutnya di SMA N 2 PADANG CERMIN, tamat pada tahun 2015. Pada tahun 2015 penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi dan diterima di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada jurusan Pendidikan Matematika. Pada bulan Agustus 2018 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Klaten, Kec, Kalianda Kab, Lampung Selatan. Pada bulan Oktober 2018 penulis melaksanakan Praktik Pengamalan Lapangan (PPL) di SMA AL-AZHAR Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita. Shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW. Berkat petunjuk dari Allah jualah akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak.. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Bapak Dr. Nanang Supriadi, S.Si., M.Sc. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika, terimakasih atas petunjuk dan arahan yang diberikan selama masa studi di UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd, Ibu Dona Dinda Pratiwi, M.Pd, selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
4. Bapak dan ibu dosen Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu sampai penulisan skripsi.
5. Kepala Sekolah, Guru dan Staf SMA AL-AZHAR 3 yang telah memberikan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.
6. Siswa-siswi SMA AL-AZHAR 3 yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat-sahabatku Teja, awan, ropi, dan hari Serta Keluarga Besar MATIKA E15 yang selalu menemani dan memberikan motivasi kepada penulis.
8. Semua pihak yang mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya, dengan iringan terima kasih penulis memanjatkan

do'a kehadiran Allah SWT, semoga jerih payah dan amal bapak-bapak dan ibu-ibu serta teman-teman sekalian akan mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, Desember 2021

Rachmat N Al Amin
NPM. 1511050299

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Permasalahan	1
B. Identifikasi Permasalahan	7
C. Pembatasan Permasalahan	7
D. Rumusan Permasalahan	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Acuan Teoritik	11
B. Kajian Yang Relevan.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	29
B. Karakteristik Sasaran Penelitian	29
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	29
D. Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE ...	32
E. Instrumen Pengumpulan Data	34
F. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	45
B. Kelayakan Modul.....	45
C. Pembahasan	82

BAB V SIMULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	91
B. Saran.....	91

**DAFTAR RUJUKAN
LAMPIRAN**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Tujuan pendidikan umum berdasarkan Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Kerangka Diklat Umum adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membuat akhlak yang baik dan kemajuan manusia umum untuk mencerdaskan kehidupan negara dan menumbuhkan bakat siswa. menjadi tabah. Yang Mahakuasa, kokoh, imajinatif, terhormat, terpelajar, terampil, bebas dan menjadi penduduk yang berdasarkan suara dan penuh perhatian. Kemajuan kemampuan mahasiswa telah menjadi kajian yang sangat luas, terutama isu-isu instruktif yang terkait dengan sifat pendidikan saat ini di Indonesia.

Sekolah ialah lembaga pendidikan formal dan secara sistematis merencanakan wilayah yang berbeda.¹ Kurikulum mempunyai peran utamapada dunia kependidikan.² Kurikulum terdiri dari sekumpulan rencana dan kesepakatan yang berkaitan dengan target, isi, dan materi serta metode belajar yang dipakai sebagai pedoman pada melaksanakan aktifitas belajar yang bertarget guna mencapai target pendidikan tertentu.³ Pencapaian target pendidikan dijabarkan pada mekanisme belajardi mana peserta didik belajar. Belajar yakni keperluan dasar bagi kemajuan manusia, yang juga bisa diterjemahkan sebagai mekanisme upaya manusia guna mencapai perubahan baru berasaskan pengalamannya sendiri pada menemui wilayahnya.⁴

¹*Op.Cit.*,h.3.

²Ismail Suardi Wekke, Ridha Windi Astuti, Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi. *Tadris: JurnalKependidikan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.2 No.1 (2017) ,h.33.

³Imas Kurinasih dan Berlian Sani. Implementasi Kurikulum 2013 Pola dan Penerapan. (Surabaya: Kata Pena, 2014). h. 3.

⁴Slameto. *Belajar dan faktor yang mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2017). h. 3.

Selain itu diteliti dari pandangan ajaran agama Islam belajar ialah kewajiban setiap insan. Seperti Fiman ALLAH padasurat An-nahl ayat 43 seperti berikut:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِيَ إِلَيْهِمْ مَقْسَدٌ ۗ لَوْ أَنَّ أَهْلَ
الذِّكْرِ إِكْتُمُوا مَا تَعْلَمُونَ (٤٣)

Artinya: “Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang – orang lelaki yang kami beri wahyu pada mereka, Maka bertanyalah pada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”. (QS. An-Nahl: 43).⁵

Ayat ini bisa dijabarkan sebagai makhluk yang diberi oleh Allah SWT, kita mempunyai kompetensi berpikir lebih dari makhluk lainnya. Jadi kita perlu terus belajar menggali bakat yang ada didalam diri kita. Aktifitas belajar dimulai dengan mengeksplorasi pola yang dirancang guna memberi kesempatan pada peserta didik guna memperluas ide berasaskan pengetahuan dasar mereka. Peserta didik mempunyai kesempatan guna menemukan jawaban sendiri atas permasalahan yang diberi dan hal lain yang berhubungan dengan pengamatan dan pengalaman.

Pencapaian harapan itu tidak lepas dari seluruh unsur pendukung mekanisme belajar di kelas yakni ianak didik, pendidik dan media belajar. Peran dari ketiga unsur ini memungkinkan belajar di kelas yang efektif bisa dicapai. Sebagian media belajar yang ada pada dasarnya yakni sarana penyampaian berita atau beritahinggabisa diterima dengan baik bahkan menarik. Memilih media belajar yang tepat dan mempengaruhi pencapaian target belajar. Sudjana menuturkan,

⁵Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta,2004) h.433

posisi media belajar ada pada unsur pengajaran guna meningkatkan mekanisme interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta interaksi peserta didik dan wilayah yang berperan sebagai alat pengajar di kelas⁶.

Peran media belajar interaktif berbasis komputer berbakat besar guna merangsang peserta didik merespon secara positif materi belajar yang disajikan. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi “TIK” yang sekarang ini berkembang pada mekanisme belajar yakni satu diantara media pada bentuk multimedia belajar interaktif.⁷

Ratih Wulandari, dkk, berasumsi bahwa:

“Multimedia belajar mempunyai kelebihan daripada media lainnya. Hal ini disebabkan integrasi penuh teknologi komputer dari multimedia belajar, audio dan video berpadu dengan baik guna meningkatkan perhatian peserta didik pada berita yang disampaikan.⁸ Interaktif artinya media memberi umpan balik pada peserta didik yang memberi perintah pada media yang dipakai.⁹ Multimedia bisa dikemas dan dimaksimalkan fungsinya guna meningkatkan keterampilan peserta didik bila dikombinasikan dengan model belajar yang tepat”.¹⁰

⁶Nana Sudjana. *Dasar-dasar mekanisme belajar mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algasindo Offsite, 2016), h. 7.

⁷Irwandani, Sri Latifah, Ardian Asyari, Muzannur dan Widayanti, Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio13: Pengembangan Pada Materi Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, V6 No.2 (2017), h. 222.

⁸Irwandani dan Siti Juariah, Pengembangan Media Belajar Berupa Komik Fisika Berpertolongan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, V5 No.1 (2016), h. 34.

⁹Ratih Wulandari, Herawati Susilo dan Dedi Kuswandi, Pemakaian Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi guna Peserta didik Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan: Teori, Kajian, dan Pengembangan*, V2 No. 8 (2017), h. 1025.

¹⁰Dwi Septiana Sari dan Kristian Handoyo Sugiyarto, Pengembangan Multimedia Berbasis Permasalahanguna Meningkatkan

Hasil Pra Kajian di SMP Negeri 4 Pesawaran bahwasanya Matematika sebagai ilmu dasar pada Pendidikan masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sukar oleh anak didik sebab selain matematika mempunyai objek kajian yang abstrak juga pada saat belajar matematika pendidik banyak menghadapi hambatan dan permasalahan guna memudahkan anak didik memperoleh berita materi yang akan disampaikan.

Sekarang ini belajar berbasis teknologi komputer dan bahasa asing sudah berkembang pesat. Ada keuntungan memakai media komputer, termasuk *Macromedia Flash*, pada pendidikan: teknologi ini memungkinkan bahan ajar ditampilkan pada bermacam animasi dan lalu disimpan pada CD guna memudahkan akses dan distribusi.¹¹ Presentasi audiovisual, atau yang lebih dikenal dengan multimedia, bisa dipakainya guna menyempurnakan suatu yang abstrak. Rangsangan visual mengarah pada hasil belajar yang lebih baik guna tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengambil, dan merujuk pada fakta dan pola. Sedangkan rangsangan verbal lebih banyak menghasilkan hasil belajar jika belajar melibatkan memori sekuensial. *Macromedia Flash 8 Professional* ialah software guna membikin desainer animasi. Dengan *Macromedia Flash 8 Professional*, media belajar multimedia bisa dikembangkan. Multimedia yang dihasilkan ialah multimedia interaktif. Sebagai multimedia interaktif tentunya bisa menampung peserta didik yang cepat mengambil pelajaran, serta peserta didik yang lambat pada menerima pelajaran.

Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, VI No.2 (2015), h. 154.

¹¹Ira Novita Sari, Sulistyio Saputro dan Ashadi. *Pengembangan Multimedia Belajar Berbasis Macromedia Flash sebagai Sumber Belajar Mandiri Pada Materi Koloid Kelas XI IPA SMA dan MA*. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 2 No. 3 Tahun 2013 Universitas Sebelas Maret., h. 152 – 157.

Berasaskan angket pra kajian diperoleh data dari 81 peserta didik SMP N 4 Pesawaran yang menunjukkan peserta didik memperoleh kesulitan pada mekanisme belajar pada memahami materi matematika sebab pendidik cenderung memakai media sederhana. Minimnya pemakaian media belajar lain seperti pemakaian konten multimedia interaktif pada mekanisme belajar kurang beragam dan membosankan. Oleh sebab itu, media belajar baru mestidipakai yang menarik, interaktif dan mudah dimengerti.

Berasaskan angket respon peserta didik yang dibagikan pada 81 peserta didik, 32 peserta didik bergagasan sumber belajar yang dipakailah buku teks perpustakaan tanpa memakai media belajar. Sebanyak 49 peserta didik merasa jarang memperoleh media berupa perangkat lunak, 74 peserta didik menganggap media itu Perangkat lunak bisamembikin materi lebih mudah dimengerti, dan hingga 81 peserta didik belum pernah mempunyai media belajar matematika pada bentuk multimedia berupa Aplikasi *Macromedia Dream Flash* dipakai.

Hasil analisis sebagian parameter angket diperlukan software yang dipakai sebagai media belajar seperti *Macromedia Flash* pada mekanisme belajar. Wawancara dengan pendidik matematika memberi berita minat belajar peserta didik masih kurang pada saat belajar matematika pada mekanisme belajar. Para pendidik mengungkapkan mereka mefaedahkan multimedia belajar seperti colokan listrik dan video pendidikan yang ditampilkan pada LCD di depan kelas. Namun sebab belajar masih terfokus pada penjabaran pendidik dan keterbatasan pendidik pada memperluas media belajar, anak tampak monoton dan jenuh pada belajar hingga kurang termotivasi dan fokus. Pendidik juga gagal menemukan multimedia interaktif yang sama, terutama pada materi matematis teoritis dan abstrak.

Hal itu yakni respon positif pada kasus heterogenitas anak didik pada satu rombel.¹² Kajian sebelumnya sudah dikerjakan pada belajar multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash. Pengustina, St. Hayatun Nur Abu dan Eka Fitriana Hamsyah dengan hasil media belajar berbasis *Macromedia Flash 8* mempunyai pengaruh yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 18 Makassar mata pelajaran pelajaran asam basa. dan garam.¹³ Syaiful Fahmi dan Marsigit dengan hasil pengembangan multimedia interaktif pada belajar matematika memakai *Macromedia Flash 8 Professional* di standar kompetensi memahami sifat-sifat tabung, kerucut, dan bola, pada peserta didik kelas VII SMP.yang dalam gagasan penilaian ahli materi dan ahli belajar, ahli media dan 42 peserta didik kelas VII mempunyai kualitas BAIK (B), dengan skor rata-rata 209,48 dari maksimal 260, sedangkan efektif guna sikap peserta didik pada matematika dan TIK menunjukkan perubahan sikap pada segi kecemasan peserta didik, harga diri peserta didik, dan preferensi pada matematika dan TIK.¹⁴ Perbedaan antara kajian yang dikerjakan oleh peneliti dengan kajian sebelumnya ialah kajian pada belajar matematika ini dikembangkan pada materi Pythagoras yang dikembangkan secara interaktif dengan Macromedia Flash dan

¹²Syaiful Fahmi dan Marsigit. *Pengembangan Multimedia Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya pada Sikap Peserta didik pada Matematika. Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 9 No.1 Juni 2014 Universitas Ahmad Dahlan., h. 90-98.

¹³Pendidikstina, St. Hayatun Nur Abu dan Eka Fitriana Hamsyah. *Pengaruh Pemakaian Media Belajar Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Kelas VII SMPN 18 Makassar Studidalam materi Pokok Asam, Basa dan Garam. Jurnal Chemica*. Vol. 17 No.2 Desember 2016., h. 12 – 18.

¹⁴Syaiful Fahmi dan Marsigit. *Pengembangan Multimedia Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya pada Sikap Peserta didik pada Matematika. Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 9 No.1 Juni 2014 Universitas Ahmad Dahlan., h. 90-98.

menjawab keperluan pendidik pada kajian pendahuluan pendidik tidak memakai media yang benar.

Berasaskan pemaparan di atas peneliti bermaksud guna memperluas media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash*. Peneliti pengembangan ini berjudul “Pengembangan Media Belajar Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Guna Menarik Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMPN 4 Pesawaran”.

B. Identifikasi Permasalahan

Berasaskan Latar Belakang yang sudah dijabarkan, ada sebagian permasalahan yang teridentifikasi:

1. Hasil belajar yang kurang maksimal.
2. Kurangnya pemakaian dan pengembangan media belajar yang inovatif dan menarik hingga peserta didik merasa bosan pada mekanisme belajar.
3. Peserta didik dalam mempelajari matematika sulit pada berhitung dan kurang menguasai pada pola materi.
4. Belum adanya pengembangan media belajar interaktif secara menarik dan efektif seperti *Macromedia Flash*.

C. Pembatasan Permasalahan

Berasaskan identifikasi permasalahan di atas, maka penulis membatasi permasalahan ialah:

1. Pengembangan media belajar interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada belajar matematika.
2. Produk yang dibuat hanya meliputi pendidikan produk berupa respon kemenarikan pada anak didik.
3. Hasil pengembangan di terapkan pada kelas guna mengetahui efektifitas hasil media yang dikembangkan.

D. Rumusan Permasalahan

Berasaskan identifikasi dan pembatasan permasalahan di atas maka rumusan permasalahan pada kajian ini , seperti berikut :

1. Bagaimana pengembangan Media Belajar Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* pada minat belajar peserta didik ?
2. Bagaimana kelayakan Media Belajar Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* pada pembelajaran matematika?
3. Bagaimana kemenarikan Media Belajar Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* pada minat peserta didik dalam pembelajaran matematika?

E. Tujuan Penelitian

Berasaskan permasalahan yang dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Mengembangkan pengembangan Media Belajar Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* pada minat belajar peserta didik.
2. Kelayakan Media Belajar Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* pada pembelajaran matematika.
3. Kemenarikan kelayakan Media Belajar Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* pada pembelajaran matematika.

F. Manfaat Penelitian

Sesudah penelitian ini terlaksana, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak antara lain:

1. Secara Teoritis

Hasil kajian bisa mendukung teori sebelumnya media belajar interaktif berbasis *Macromedia Flash* sebagai media belajar matematika SMP/MTsyang bisa menampilkan pola abstrak jadi kongkrit dengan gambar atau video hingga lebih interkatif pada belajar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Guna pengalaman membikin karya ilmiah pada pendidikan matematika hingga bisa menambah pengetahuan khususnya guna menambah giat belajar anak didik sesudah diterapkannya media belajar

interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada belajar matematika.

b. Bagi Pendidik

Sebagai sarana dan referensi media pembelajaran memakai internet.

c. Bagi Anak Didik

Memperoleh pengalaman pada belajar yang berbeda berupa belajar dengan media belajar interaktif berbasis *Macromedia Flash*.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Acuan Teoritik

1. Media Belajar

a. Pengertian Media Belajar

Kata media asalnya dari bahasa Latin “medius”, yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.¹⁵ Pada bahasa Arab, media ialah perantara atau penyampai pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹⁶ Media belajar terdiri dari dua kata yakni media dan belajar. Istilah media, yang yakni bentuk jamak dari kata medium, secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Media dalam gagasan *Association for Education and Communication Technology* yakni bentuk dan saluran guna mekanisme transfer berita. Dalam gagasan Olson, media yakni media sebagai teknologi penyajian, pencatatan, berbagi dan penyebaran berita dengan stimulasi sensorik yang disertai dengan penataan berita.¹⁷ Media bertanggung jawab guna menyampaikan berita berupa ajaran dari nara sumber pada khalayak.

Dalam gagasan Criticos, media yakni satu diantara unsur komunikasi yakni sebagai penyampai pesan dari komunikator pada komunikator. Media ialah alat dan bahan yang dipakai pada mekanisme belajar dan biasanya diterjemahkan sebagai alat grafik, fotografis atau elektronik guna menangkap, mengolah dan merekonstruksi berita

¹⁵M. Apendidiks Kastiyawan, Yusak Hudiyono dan M. Rusydi Ahmad, Pengembangan Levidio Storyboard Pada Belajar Menulis Teks Ulasan Film / Drama Pada Peserta didik Kelas XI SMK, CaLLs, V3 No. 1 (2017), 17.

¹⁶Azhar Arsyad, *Media Belajar* (Jakarta : Rajawali Pers, 2018), h. 3.

¹⁷Yusuf hadi Miarso, *Menyemai benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana,2015), h. 392.

visual atau verbal.¹⁸ Belajar yakni terjemahan dari kata “mengajar”, belajar ialah sekumpulan aktifitas yang memungkinkan berlangsungnya mekanisme belajar pada peserta didik.

Berasaskan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional disebutkan:

“Pendidikan ialah upaya dan rencana gunamewujudkankeadaan dan mekanisme belajar bagi anak didik guna secara aktif memperluasbakat diri, kekuatan spiritual religius, pengendalian diri, kepribadian, Kecerdasan.budi pekerti luhur dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.¹⁹

Perlunya sekolah memakai teknologi belajar sebagai bagian dari upaya reformasi belajar. Kemajuan teknologi maju dipandang sebagai sarana dan media belajar yang sangat utama dan strategis guna mencapai target reformasi belajar, termasuk pada pengembangan pendidikan akademik.²⁰ Media belajar yakni alat atau bentuk stimulus yang dipakai guna menyampaikan pesan belajar.²¹

Dalam gagasan Critocos, media yakni satu diantara unsur komunikasi yakni sebagai penyampai pesan dari komunikator pada komunikator. Berasaskan definisi itu maka bisa dikatakan media belajar yakni instrumen perantara pada mekanisme belajar. Dengan sebagian

¹⁸Abdy Windiartha, Apendidiks Kristiyanto dan Sapta Kunta Purnama, Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Player Latihan Tehnik Dasar Futsal, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Olahraga Profesionalisme Tenaga Profesi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kegiatan Pascasarjana Universitas Negeri Malang*, (2017), 238.

¹⁹Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, ayat 1.

²⁰*Ibid.*, h. 176.

²¹Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Op. Cit.*, h. 60.

pengertian diatas maka bias diikhtisarkan media belajar yakni alat atau perangkat lunak yang dipakaiguna menyampaikan pesan pada mekanisme belajar hingga interaksi, komunikasi dan edukasi antara pendidik dan anak didik bisa berlangsung secara tepat guna menyampaikannya pada pendidik memudahkan penyampaian materi pada peserta didik dan sebaliknya hingga memudahkan peserta didik pelajari subjeknya.

b. Ciri-ciri Media Belajar

Rudy Rudy Bretz mengidentifikasi ciri utama media pada tiga unsur utama, yakni suara, citra, dan gerak. Gerlach dan Ely juga mengemukakan tiga ciri media, yakni indikasi mengapa media dipakai dan apa yang bisa dikerjakan media, yang mungkin dianggap tidak bisa dikerjakan oleh pendidik.

- 1) “Properti *fiksatif*, mendeskripsikankompetensi media guna merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu kejadian atau objek.
- 2) Sifat *manipulatif*, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan sifat manipulatif.
- 3) Properti *distribusi* memungkinkan suatu objek atau kejadian diangkut dengan ruang, dan pada saat yang sama kejadianitu disajikan pada sejumlah besar anak didik dengan stimulus yang relatif sama pada kaitannya dengan kejadian itu”.²²

c. Fungsi dan Kegunaan Media Belajar

Dalam gagasan Hamalik, pemakaian media belajar pada mekanisme belajar bisa menimbulkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi dan rangsangan pada aktifitas belajar bahkan mempunyai pengaruh psikologis

²²Azhar Arsyad, *Op. Cit.*, h. 15 – 17.

pada anak didik. Empat fungsi media belajar khususnya media visual ialah:

1) Fungsi Perhatian

Fungsi Perhatian media visual pada hakikatnya ialah guna menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik guna fokus pada isi pelajaran terkait dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks topik. Pada setiap awal pelajaran anak didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu yakni satu diantara pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka hingga mereka tidak mencermati. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan dengan *overhead projector* bisa menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka pada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan seperti itu, kemungkinan guna memperoleh dan mengingat isi pelajaran makin besar.

2) Fungsi Afektif

Media visual bisa terlihat dari tingkat kenikmatan anak didik ketika belajar atau (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual bisa mendidik emosi dan sikap anak didik, misalnya berita yang menyangkut permasalahan sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan kajian yang mendidik ungkapkan lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian target guna memahami dan mengingat berita atau pesan yang ada pada gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media belajar terlihat dari hasil kajian media visual yang memberi konteks guna memahami teks menolong anak didik yang lemah kembali. Dengan kata lain, media belajar berfungsi guna mengakomodasikan anak didik yang lambat

menerima dan memahami isi pelajaran yang diberi dengan teks atau diberi secara verbal”.²³

Selain itu, kontribusi media belajardalam gagasan Kemp and Dayton, ialah seperti di bawah ini :

“(1) Pemberian materi belajar lebih standart, (2) Belajar bisa lebih menarik, (3) Belajar bisa lebih interaktif dengan mengaplikasikan teori belajar, (4) Waktu pelaksanaan belajar bisa disingkat, (5) kualitas belajar bisa ditingkatkan, (6) Waktu belajar bisa dikerjakan kapanpun dan di manapun bila dibutuhkan, (7) Sikap positif para anak didik pada materi belajar dan waktu belajar bisa dimaksimalkan, (8)Pendidik memperoleh perubahan ke arah yang positif”.²⁴

Berasaskan fungsi media oleh para ahli di atas menunjukkan media yang baik bisa menimbulkan motivasi, minat dan rangsangan guna belajar, sebagai media belajar yang menarik dan memahami emosi dan sikap peserta didik pada memahami dan mengingat berita serta meningkatkan perhatian peserta didik.

d. Jenis-Jenis Media Belajar

Dalam gagasan Haney dan Ulmer, ada 3 ketegori utama dari seluruh bentuk media belajar, yakni:

“(1) media yang bisa memberi berita (media penyaji) yang bisa diklasifikasikan jadi media cetak, grafis, proyeksi diam, gambar diam, film, audio visual media, dan multimedia yang bisa menyajikan berita (media penyaji) yang bisa diklasifikasikan jadi ,media cetak, media grafis, gambar diam, audio visual, film, televisi, dan multimedia, karna itu bisa disebut media penyaji,

²³*Ibid.*, h. 19-20.

²⁴Azhar Arsyad., *Op.Cit.*, h. 20-21.

(2) media objek ialah media 3 dimensi yang adaberita, tidak pada bentuk penyajian, tetapi melalui ciri fisiknya seperti bentuk, ukuran, berat, warna, susunan, dan fungsi, (3) media interaktif, ciri-cirinya yakni anak didik tidak cuma mencermati belajar, tetapi dimestikan guna berinteraksi selama waktu belajar, karna itu disebut media interaktif”.²⁵

Berasaskan sebagian jenis media belajar di atas, peneliti menyimpulkan media belajar interaktif yakni media belajar yang paling sama guna mekanisme belajar. Media belajar interaktif yakni media yang menggabungkan bermacam jenis media belajar dan memungkinkan peserta didik guna bereaksi pada mekanisme belajar.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif ialah pemakaian bermacam jenis data (grafik, teks, video, suara, dan animasi).²⁶ Interaktif ialah adanya respon yang diberi oleh media pada para anak didik yang memberi perintah kemedial yang dipakai. Multimedia bisa dikemas dan ditingkat fungsinya guna memaksimalkan kompetensi anak didik bila dikombinasikan dengan model belajar yang tepat.²⁷

²⁵Yusuffhadi Miarso, *Op. Cit.*, h. 396.

²⁶Sandy Syahrowadi TS dan A. Handjoko Permana, Desain Handout Multimedia Memakai 3D Pageflip Professional Guna Media Belajar Pada Sistem Android, *Jurnal Kajian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, V2 No.1 (2016), h. 90

²⁷Dwi Septiana Sari dan Kristian Handoyo Sugiyarto, Pengembangan Multimedia Berbasis Permasalahan Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kompetensi Berpikir Kritis Peserta didik, *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, V.1 No. 2 (2015), h. 154.

3. *Macromedia Flash*

a. *Pengertian Macromedia Flash*

Macromedia Flash yakni kegiatan multimedia dan animasi yang keadaannya dipergunakan bagi para pecinta desain dan animasi guna membikin aplikasi unik, animasi interaktif pada halaman web, kartun, presentasi bisnis, dan aktivitas. Selain itu, mereka juga bisa dipakai. Dengan mefaedahkan fungsi menggambar dan bahasa pemrograman di Flash action script secara maksimal, kita bisa membuat game yang menarik.

b. *Kelebihan Macromedia Flash 8*

Keunggulan *Macro Flash Media* dibandingkan kegiatan animasi lainnya ialah:

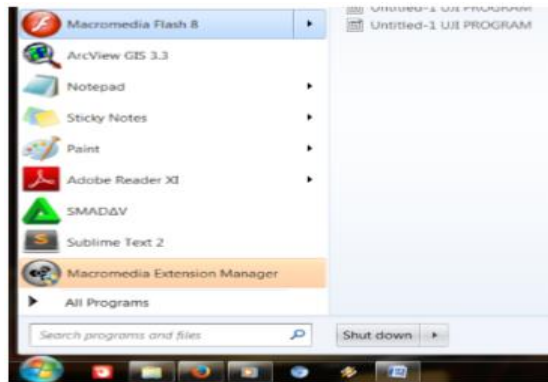
- 1) Mudah dipelajari guna pemula yang baru mengenal dunia desain.
- 2) Pengguna bisa dengan mudah dan bebas membikin animasi gerakan bebas sama dengan aksi adegan yang diinginkan.
- 3) Bisamembikin file kecil sebab Flash memakai animasi berbasis vektor.
- 4) *Macromedia Flash* menghasilkan file jenis ekstensi. FLA fleksibel sebab bisa diubah jadi tipe “.swf, .html, .gif, .png, .exe, .mov.”

c. *Mengenal Lembar Kerja Macromedia Flash 8*

Membuka tampilan flash, kita bisa mengerjakan langkah-langkah seperti berikut:

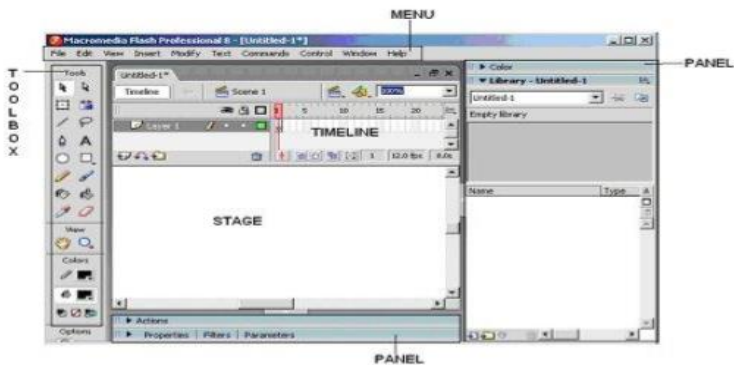
- 1) Klik Start
- 2) Klik all kegiatan
- 3) Klik macromedia
- 4) Klik macromedia flash 8

Tampilan macromedia flash 8 disajikan seperti berikut:



Gambar 1. Tampilan Macromedia Flash 8

Setiap kegiatan desain dan animasi dibuat dengan dilengkapi area kerja tertentu sebagai ciri khas dari masing-masing kegiatan. Area kerja pada Flash ini dilengkapi dengan tiga unsur utama yang utamaguna diketahui yakni: “*Toolbox, Timeline, Stage*”. Namun ketiga unsur utama tidak bisa berdiri sendiri, sebab pada saat bekerja dengan memakai Flash versi apapun, ketiga unsur itu ditunjang dengan dua unsur lainnya, yakni Menu dan Panel. Tampilan area kerja dan unsur flash seperti berikut:

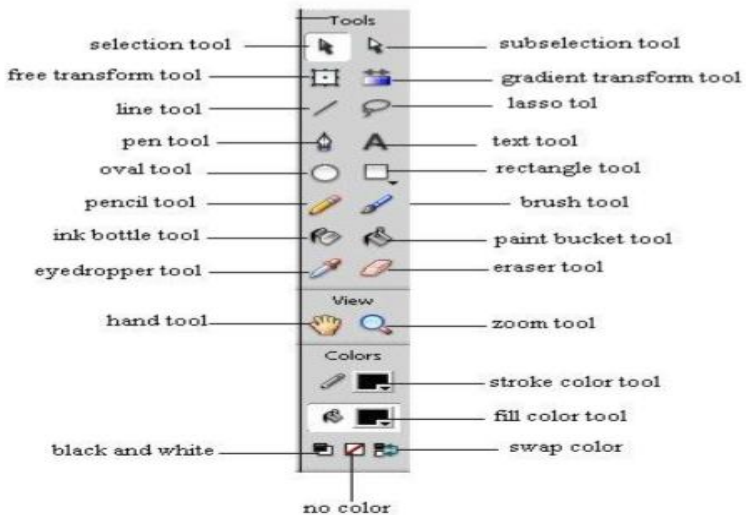


Gambar 2. Tampilan Area Kerja dan Unsur Flash

Berikut fungsi masing-masing dari area kerja *Macromedia Flash* sebagai berikut:

1) *Toolbox*

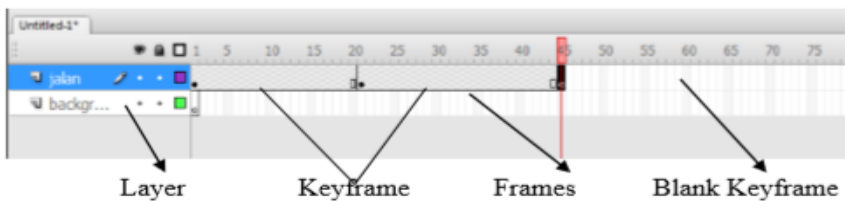
Satu dari unsur utama pada *flash* yang isinya alat-alat yang dipakai pada saat menggambar dan mewarnai objek yang sudah kita buat pada stage. *Toolbox* ini ada pula alat pendukung yang berguna mengatur pandangan bekerja di stage. Tampilan bagian-bagian dari unsur *toolbox* disajikan seperti berikut:



Gambar 3. Tampilan Bagian-Bagian dari Unsur Toolbox

2) *Timeline*

Timeline kita bisa mengatur lamanya suatu animasi dijalankan, mengatur kecepatan suatu animasi suatu ketika dijalankan, dan mengatur banyaknya layer yang akan dipakai pada pembuatan desain animasi. Tampilan *timeline* disajikan seperti berikut:



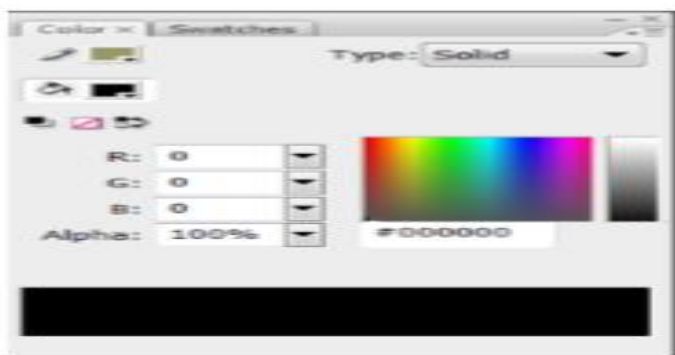
Gambar 4. Tampilan Timeline

3) Stage

Dipakai guna memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. *Stage* kita bias membuat gambar, teks, memberi warna dan lain-lain.

4) Panel

Isinya kontrol fungsi yang diapakai pada *flash* yakni guna mengganti dan memodifikasi bermacam properti objek animasi secara cepat dan mudah. Tampilan panel disajikan seperti berikut:

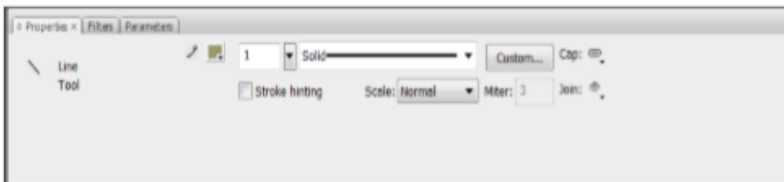


Gambar 5. Tampilan Panel

5) Panel Properties

Panel propeties akan berubah tampilan dan fungsinya mengikuti bagian mana yang sedang diaktifkan. Misalnya anda sedang mengaktifkan Line

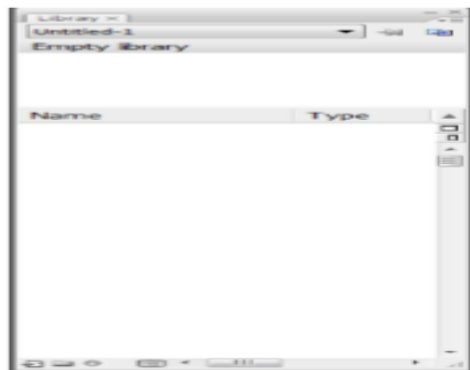
Tool, maka yang muncul pada jendela properties ialah fungsi-fungsi guna mengatur line/garis seperti bentuk garis, besarnya garis, dan warna garis. Tampilan panel properties disajikan seperti berikut:



Gambar 6. Tampilan Panel Properties

6) Library

Panel *Library* mempunyai fungsi sebagai perpustakaan simbol/media yang dipakai pada animasi yang sedang dibuat. Simbol yakni kumpulan gambar baik movie, tombol (*button*), *sound*, dan gambar statis (*graphic*). Tampilan menu library seperti berikut:



Gambar 7. Tampilan Menu Library

4. Minat Belajar Peserta didik

a. Pengertian Minat Belajar

Pengertian minat secara istilah sudah banyak dikemukakan oleh para ahli, di antaranya yang

dikemukakan oleh Hilgard yang dikutip oleh Slameto mengungkapkan “*Interest is persisting tendency to pay attention to end enjoy some activity and content*”.²⁸ Dalam gagasan Slameto mengungkapkan “Minat ialah kecenderungan yang tetap guna mencermati dan mengenang sebagian aktifitas.”²⁹ Selanjutnya dalam gagasan Syaiful Bahri Djamarah bergagasan Minat ialah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyeluruh.

Dipertegas minat ialah kesadaran seorang suatu objek, seorang, suatu soal atau suatu kondisi ada sangkut paut dengan dirinya.³⁰ Dalam gagasan Sardi. minat diterjemahkan sebagai suatu kondisi yang tercipta ketika seorang melihat ciri atau makna sementara dari suatu kondisi yang berkaitan dengan keinginan atau keperluannya sendiri.³¹ Berasaskan gagasan di atas bisa diikhtisarkan minat yakni suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu aktifitas atau kesadaran seorang setiap kondisi dan aktifitas ada sangkut paut dengan dirinya.

b. Fungsi, unsur dan parameter minat belajar

Minat yakni satu diantara faktor yang bisa mempengaruhi upaya yang dikerjakan seorang. Minat yang kuat akan menimbulkan upaya yang gigih serius dan tidak mudah putus asa pada menemui tantangan. Jika seorang peserta didik mempunyai rasa ingin belajar, ia akan cepat bisa mengerti dan mengingatnya.

²⁸Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), h. 57.

²⁹Slameto., *op.cit.*, h. 57

³⁰Syaiful Bahri Djamarah. Psikologi belajar. (Jakarta: Rineka cipta, 2008)., h. 119.

³¹Sardiman A.M., Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011)., h. 70

Dalam gagasan Elizabeth B. Hurlock menulis mengenai fungsi minat bagi hidup anak ialah seperti berikut: 1) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita; 2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat; 3) Prestasi senantiasa dipengaruhi oleh cara dan intensitas di mana minat seorang, meskipun diajarkan dan dibimbing oleh pendidik yang sama, menerima jumlah pengetahuan yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Hal ini tercipta sebab daya serapnya berbeda dan daya serapnya dipengaruhi oleh intensitas minatnya; 4) Minat yang berkembang sejak masa kanak-kanak / masa kanak-kanak seringkali dibawa pada hidup sebab minat membawa kepuasan.

Minat jadi pendidik anak akan terus berlanjut hingga hal itu jadi kenyataan. Pada hal ini, kegembiraan dan kekhawatiran seorang pendidik tidak akan terasa, sebab seluruh tugas dikerjakan secara sukarela. Ketika minat itu tidak muncul, itu bisa jadi obsesi yang terbawa hingga mati.

Mekanisme belajar yang diawal dengan pengenalan yang baik bisa meningkatkan kesadaran peserta didik, meningkatkan motivasi peserta didik dan menimbulkan minat pada materi yang diajarkan. Munculnya minat sebagai dasar guna meyakinkan supaya belajar berhasil. Ketika peserta didik mempunyai keinginan guna belajar, mereka akan dengan cepat memahami dan memahaminya. Elemen menarik utama yang perlu dihasilkan ialah:

- 1) Kesadaran bisa diterjemahkan sebagai sifat yang terlibat pada mekanisme dan kejadian tertentu pada organisme hidup dan dipandang sebagai suatu. Kesadaran juga bisa digambarkan sebagai kesediaan guna mengamati mekanisme atau kejadian apa adanya.

- 2) Perhatian ialah konsentrasi dari seluruh aktivitas yang ditujukan pada suatu atau seragu objek.
- 3) Konsentrasi ialah konsentrasi pikiran pada satu hal dengan mengabaikan seluruh hal lain yang tidak terkait yang yakni hasil dari perhatian spontan yang dihasilkan oleh minat pada suatu objek. Sesudah seorang mencermati objek yang mereka minati, mereka jadi makin tertarik, perhatian muncul atau pada objek itu.
- 4) Kesiapan sebagai dorongan yang diarahkan pada suatu target tertentu pada hidup dan dikendalikan oleh pertimbangan. Kesiapan yakni dorongan guna membuat dan memelihara diri sendiri guna memperluas seluruh bakat dan kompetensinya.
- 5) Perasaan senang seorang yang pernah mempunyai perasaan positif mengenai suatu benda akan senang dengan benda itu.

Parameter minat belajar peseta didik yang terdiri dari:

- 1) Adanya perhatian, adapun adanya perhatian dijabarkan jadi 3 bagian yakni perhatian pada bahan pelajaran, memahami materi pelajaran, memahami pelajaran, dan menyelesaikan soal-soal pelajaran.
- 2) Adanya ketertarian, ketertarikan dibedakan jadi ketertarikan pada bahan pelajaran dan guna menyelesaikan soal-soal pelajaran.
- 3) Adanya rasa senang meliputi rasa senangmengetahui bahan belajar, memahami bahan belajar dan kompetensi menyelesaikan soal-soal.³²

Berasaskan pembahasan diatas maka minat yakni satu diantara faktor yang menolong dan mendorong suatu aktifitas yang sedang dan sedang dikerjakan guna mencapai suatu target. Minat seorang bisa jadi lebih kuat

³²Slameto., Op. Cit., h. 58.

atau lebih lemah tergantung pada pengalaman mereka. Minat belajar mesti senantiasa ditingkatkan, sebab minat itu berkaitan dengan dorongan, motif tertentu dan reaksi emosional peserta didik.

Berasaskan bermacam faktor dan unsur minat, peneliti mengklasifikasikan minat jadi tiga segi yakni segi keinginan, segi perasaan, suka atau tidak, dan segi kecenderungan guna terlibat pada aktivitas. Segi keinginan peserta didik guna merespon atau bereaksi pada peserta didik, kesiapan menemui permasalahan, keteraturan belajar, dan kedisiplinan pada belajar. Segi perasaan atau keengganan guna mempelajari matematika meliputi perhatian, kreativitas, minat, keterampilan, dan keterampilan peserta didik pada menemui suatu permasalahan. Kecenderungan keaktifan ialah menanggapi permasalahan yang mereka hadapi, termasuk minat, kemauan, gairah, antusias, dan hobi.

c. Kaitan Minat pada Belajar

Minat besar pengaruhnya pada belajar, sebab bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sama dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Bahan pelajaran yang menarik minat peserta didik, lebih mudah dipelajari dan disimpan, sebab minat menambah aktifitas belajar.³³ Dalam gagasan Dalyono (mengatakan “Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.”³⁴

Berasaskan konteks itulah diyakini minat mempengaruhi mekanisme dan hasil belajar anak didik. Tidak banyak yang bisa didambakan guna menghasilkan prestasi belajar yang baik dari seorang anak yang tidak

³³Slameto., *Op. Cit.*, h. 57.

³⁴Syaiful Bahri Djamarah., *Op. Cit.*, h. 191.

berminat guna mempelajari suatu. Hal ini menunjukkan minat belajar yakni satu diantara unsur yang sangat utama pada kaitannya dengan belajar.

d. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dalam gagasan Despiyanto menjabarkan sebagian faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, yakni:

- 1) Faktor pada diri peserta didik, yang terdiri dari: a) Segi jasmani, mencakup kondisi fisik/kesehatan jasmani dari individu peserta didik; b) Segi psikologis (kejiwaan), dalam gagasan Sadirman, faktor psikologis meliputi perhatian, pemahaman, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat dan motif.
- 2) Faktor dari luar peserta didik, meliputi: a) Keluarga, meliputi kaitan antar keluarga, keadaan wilayah rumah dan keadaan ekonomi keluarga, b) Sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media belajar, kaitan peserta didik dengan temannya, pendidi-pendidik dan staf sekolah serta bermacam aktifitas ekstrakurikuler, dan c) Wilayah masyarakat, meliputi kaitan dengan teman bergaul, aktifitas pada masyarakat dan wilayah tempat tinggal.³⁵

Gagasan ahli di atas menunjukkan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar ialah faktor dari diri peserta didik yakni segi jasmani dan segi psikologis (kejiwaan) dan faktor dari luar peserta didik yakni keluarga, sekolah yang satu diantaranya ialah media belajar dan wilayah sekolah.

³⁵*Ibid.*, h. 231

B. Kajian Yang Relevan

1. Kajian ini sudah berhasil memperluas multimedia interaktif pada belajar matematika yang mempunyai kualitas BAIK (B) dalam gagasan penilaian ahli materi dan belajar, ahli media, dan 42 peseta didik kelas IX, dengan skor rata-rata 209,48 dari skor maksimal 260. Guna keefektifannya pada sikap peseta didik pada matematika dan ICT, ada perubahan sikap pada segi rasa cemas peserta didik, rasa percaya diri peseta didik, dan rasa suka pada matematika dan ICT.³⁶

Persamaan dengan kajian peneliti ialah metode kajiannya yakni pengembangan dan multimedia yang dikembangkan berupa *Macromedia Flash* sedangkan perbedaannya ialah mengaplikasikan model pendekatan kontekstual dan sikap peserta didik pada media yang dikembangkan sedangkan peneliti menuju pada hasil belajar peseta didiknya.

Hasil kajian menunjukkan nilai rata-rata motivasi dan hasil belajar kognitif guna kelas eksperimen masing-masing ialah 80,00 dan 73,40. Sedangkan kelas kontrol nilai rata-rata masing-masing ialah 74,42 dan 66,66. Ketuntasan belajar peseta didik pada kelas eksperimen sebesar 74,29 % sedangkan pada kelas kontrol sebesar 51,43%. Berasaskan hasil statistik inferensial dengan memakai uji hipotesis diperoleh hasil motivasi dan hasil belajar kognitif dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$, menunjukkan H_0 ditolak, maka media belajar berbasis *Macromedia Flash 8* berpengaruh signifikan pada motivasi dan hasil belajar peseta didik Kelas VII SMP Negeri 18 Makassar studi dalam materi pokok asam, basa dan garam.³⁷

³⁶Syariful Fahmi dan Marsigit. Pengembangan multimedia *Macromedia Flash* dengan pendekatan kontekstual dan keefektifannya pada sikap peseta didik pada matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika: Vol 9. No. 1 (2014).*, h. 90-98.

³⁷Pendidikstina, St. Hayatun Nur Abu dan Eka Fitriana Hamsyah dengan judul Pengaruh pemakaian media belajar berbasis *Macromedia Falsh 8* pada motivasi dan hasil belajar kognitif peseta didik kelas VII

Persamaan dengan kajian peneliti ialah metode kajiannya yakni pengembangan dan multimedia yang dikembangkan berupa *Macromedia Flash* sedangkan perbedaannya ialah mengaplikasikan model pendekatan kontekstual dan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada media yang dikembangkan sedangkan peneliti menuju pada hasil belajar peserta didiknya saja serta materi yang disampaikan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berasaskan hasil penelitian dan pengembangan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dihasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* SMP/MTs guna mata pelajaran matematika. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik menjadi lebih baik.
2. Produk media pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* sesudah dilakukan tahap analysis, design, development, implementasi, dan evaluasi diperoleh hasil media dengan kategori sangat layak dipakai guna pembelajaran di sekolah dan sudah dilakukan uji dalam pandangan ahli materi, media, dan informatika,
3. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dari hasil yang diperoleh sangat menarik dan memperoleh respon sangat baik, sehingga media yang dibuat dapat diimplementasikan dan sudah memenuhi keluhan dan keperluan peserta didik.

B. Saran

Berasaskan hasil penelitian yang sudah menyatakan bahwa media *macromedia flash* dapat dipakai guna memahami materi dengan mudah dan menarik serta sudah tervalidasi oleh ahli media dan ahli materi, maka berikut peneliti mengemukakan beberapa saran:

1. Peneliti atau pengembang selanjutnya
Guna dapat mengembangkan media *macromedia flash* lebih lanjut sesuai dengan perkembangan teknologi dan

kurikulum yang dipakai di sekolah atau pengembangan materi pelajaran lainnya.

2. Bagi Guru

Disarankan guna memanfaatkan atau memakai media *macromedia flash* sebagai sumber belajar ataupun media pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran sehingga menjadi variatif.

3. Bagi Peserta Didik

Disarankan guna memanfaatkan atau memakai media *macromedia flash* sebagai sumber belajar dirumah ataupun di sekolah agar peserta didik lebih terampil dalam memahami pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdy Windiartha, Agus Kristiyanto dan Sapta Kunta Purnama, "Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Player Latihan Teknik Dasar Futsal," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Olahraga Profesionalisme Tenaga Profesi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang*, Vol. 1, No. 3 (2017), h. 238.
- Ana Kurnia Sari, Chandra Ertikanto, and Wayan Suana, "Pengembangan LKS Memanfaatkan Laboratorium Virtual Pada Materi Optik Fisis Dengan Pendekatan Sainifik," *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol. 3, no. 2 (2015), h. 5.
- Anas Sudijono. (2008).*Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2018), *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Basrowi dan Suwandi. (2008).*Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Agama RI. 2004.*Al-Qur'an dan Terjemahan*, Jakarta.
- Dwi Septiana Sari dan Kristian Handoyo Sugiyarto, "Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Vol 1 No.2 (2015), h. 154.
- Dwi Septiana Sari dan Kristian Handoyo Sugiyarto, "Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Vol 1 No. 2 (2015), h. 154.

- Erpina. Maridjo Abdul Hasjimy, Asmayani Salimi, "Pengaruh Kooperatif Teknik Talking Stick Terhadap Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD", *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* Vol. 3 No. 9, 2014, h. 13.
- Gustina, St. Hayatun Nur Abu dan Eka Fitriana Hamsyah dengan judul Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia Falsh 8* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas VII SMP Negeri 18 Makasar Studi pada materi pokok asam, basa dan garam. Vol 7. No 2, (2016)., h. 12-18.
- I Made Tegeh and I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model," *Jurnal Ika* 11, no. 1 (2013), h:16
- I Made Tegeh. (2014).*Model Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Imas Kurinasih dan Berlian Sani. (2014). Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan. Surabaya: Kata Pena.
- Ira Novita Sari, Sulistyio Saputro dan Ashadi. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash sebagai Sumber Belajar Mandiri Pada Materi Koloid Kelas XI IPA SMA dan MA*. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 2 No. 3 Tahun 2013 Universitas Sebelas Maret., h. 152 – 157.
- Irwandani dan Siti Juariah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, Vol 5 No.1 (2016), h. 34.

- Irwandani, Sri Latifah, Ardian Asyhari, Muzannur dan Widayanti, “*Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio’13 : Pengembangan Pada Materi Gerak Melingkar Kelas X .*” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, Vol 6 No.2 (2017), h. 222 .
- Ismail Suardi Wekke, Ridha Windi Astuti, “Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi “. *Tadris: :Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.2 No.1 (2017) ,h.33.
- Joko Subagiyo. (2011).*Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*Jakarta: Rineka Cipta.
- Lee A Becker. 2000. Effect Size Measure For Two Independent Groups, *Journal :Effect Size Becker*.
- Lucky Chandra Febriana, “*Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Fisika Materi Tekanan Mencakup Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Sesuai Kurikulum 2013 Untuk Siswa SMP/MTs*” (PhD Thesis, 2014), h. 5.
- M. Agus Kastiyawan, Yusak Hudyono dan M. Rusydi Ahmad, “Pengembangan Levidio Storyboard Dalam Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film / Drama Pada Siswa Kelas XI SMK, ” *CaLLs*, Vol. 3 No. 1 (2017), 17.
- Maryunis, A. Konsep Dasar Penerapan Statistika Dan Teori Probabilitas. *Jurnal Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang*, (2007). h. 34 – 42.
- Nana Sudjana(2016).*Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Siar Baru Olgasindo Offsite.
- Oemar Hamalik.(2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksar, 2017.
- Ratih Wulandari, Herawati Susilo dan Dedi Kuswandi, "Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol 2 No. 8 (2017), h. 1025.

- Richard R. Hake, "Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics with Gender, High-School Physics, and Petest Score on Mathematics and Spatial Visualization" *Jurnal International Indian University* Vol. 1 No. 1, 2002, h.3.
- Rinaldi Indra Santoso, Ciptono M. Si, and Triatmanto M. Si, "Pengembangan Modul Berbasis Webmateri Protozoa Sebagai Alternatif Bahan Ajar Siswa Kelas X Sma Di Negeri 1 Sewon", *Pend.Biologi-S.* Vol 5, No.4 (2016), h.3.
- Rizki Wahyu Yunian Putra and Rully Anggraini, "Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software IMindMap Pada Siswa SMA," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika.* Vol. 7, no. 1 (2016): 39–47.
- Rubhan Masykur and et.al, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash" 8, no.2 (2017), h.181.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2015.*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi "Mengembangkan Profesional Guru"*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sandy Syahrowadi TS dan A. Handjoko Permana, "Desain Handout Multimedia Menggunakan 3D Pageflip Professional Untuk Media Pembelajaran Pada Sistem Android," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, Vol. 2 No.1 (2016), h. 90.
- Setiana Wulandari, Edi Tanndiling dan Syukran Mursyid, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Smk Menggunakan Lembar Kerja Kumon Pada Materi Hukum Newton", *Jurnal FKIP Untan Pontianak.* Vol. 2 No.2 (2013). hal. 6.

- Slameto. (2017). *Belajar dan faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2017.
- Sugiyono (2015), *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015), h. 28.
- . (2016). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsih dan Mukminan, “ Pengembangan Multimedia Akuntansi Biaya Metode Harga Pokok Pesanan Bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Akuntansi UNY,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 3 No. 1 (2017), h. 94.
- Syaiful Fahmi dan Marsigit. *Pengembangan Multimedia Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya terhadap Sikap Siswa pada Matematika*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 9 No.1 Juni 2014 Universitas Ahmad Dahlan., h. 90-98.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, ayat 1.
- UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3. Sistem Pendidikan Nasional.
- Yuberti, “*Penelitian dan Pengembangan yang Belum Diminati dan Perspektifnya*”, *Kompilasi Artikel* 30 April 2016, h. 18
- Yusuf hadi Miarso. (2015). *Menyemai benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.