



Minat Belajar Siswa Terhadap Penggunaan *Software Adobe Flash Cs6 Profesional* Sebagai Media Pembelajaran

Ilham Muhammad, Fitriana Yolanda*

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Indonesia.

*fitriyanayolanda@edu.uir.ac.id

© 2022 JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)

This is an open access article under the CC-BY-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) ISSN 2337-9049 (print), ISSN 2502-4671 (online)

Abstrak: Multimedia interaktif merupakan suatu model pembelajaran untuk membangkitkan pikiran, motivasi, memberikan pesan, dan minat siswa sehingga mendorong proses belajar mengajar dan media digunakan untuk membangkitkan pengalaman belajar siswa agar menjadi lebih nyata. Adapun tujuan peneliti melakukan penelitian adalah untuk mendeskripsikan minat belajar pada diri siswa terhadap penggunaan *Software Adobe Flash Cs6 Profesional* sebagai media pembelajaran pada materi relasi dan fungsi kelas VIII SMP. Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan 18 orang siswa SMP kelas VIII sebagai sampelnya yang diambil secara random. Penelitian ini menggunakan instrumen non tes yang berupa angket minat belajar siswa. Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan sebagai teknik analisis data pada penelitian ini. Adapun hasil respon siswa terhadap penggunaan *Software Adobe Flash Cs6 Profesional* sebagai media pembelajaran ini didapat persentase dengan rata-rata 82,74% yang tergolong sangat tinggi, hal ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan *Software Adobe Flash Cs6 Profesional* sebagai media pembelajaran positif sehingga dapat digunakan nantinya untuk proses pembelajaran yang dapat menarik minat belajar pada diri siswa.

Kata kunci: Relasi dan Fungsi; Media Pembelajaran; *Adobe Flash Cs6*; Minat Belajar

Abstract: Interactive multimedia is a learning model to generate thoughts, motivation, give messages, and interest students so as to encourage the teaching and learning process, the media is used to generate student learning experiences to be more real. The purpose of this research is to describe students' interest in learning to use *Adobe Flash Cs6* as a learning medium in the relation of materials and functions of class VIII SMP. The researcher used descriptive quantitative research method with 18 students of SMP class VIII as samples taken randomly. This study uses a non-test instrument in the form of a student learning interest questionnaire. Quantitative descriptive data analysis was used as a data analysis technique in this study. As for the results of student responses to the use of *Adobe Flash Cs6*, the percentage obtained with an average of 82.74% which is classified as very high, this shows that student responses to the use of *Adobe Flash Cs6* as a medium are positive so that can be used later for the learning process that can attract students' interest in learning.

Keywords: Relations and Functions; Knowledge Media; *Adobe Flash Cs6*; Learning Interest

Pendahuluan

Pendidikan ialah bagian terpenting untuk memajukan kualitas SDM atau sumber daya manusia serta memiliki peranan yang sangat penting pada zaman revolusi industri 4.0. Riyanti (2018) mengungkapkan pendidikan merupakan suatu arahan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak serta mengarahkan semua fitrah yang ada pada diri anak-anak tersebut sehingga anak-anak itu menjadi manusia dan bagian atau anggota dari masyarakat dapat menggapai keselamatan dan kesejahteraan yang maksimal. Menurut Sutisno (2019) pendidikan merupakan

kegiatan atau usaha untuk meningkatkan mutu seorang manusia yang dilakukan dalam berbagai bagian. Untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditentukan dibutuhkan banyak faktor yang saling berhubungan sehingga dapat menciptakan suatu sistem yang saling berkaitan maka dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan juga sangat dibutuhkan untuk membangun generasi yang kreatif, aktif, produktif dan berkualitas (Purwanto, 2021).

Di dalam dunia pendidikan terdapat satu ilmu bidang pendidikan yaitu bidang matematika yang merupakan salah satu aspek terpenting, baik untuk siswa ataupun untuk pengembangan bidang keilmuan yang lainnya serta kedudukan matematika di dalam bidang pendidikan besar manfaatnya. Menurut Yolanda & Wahyuni (2020) matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki banyak manfaat di lingkungan kehidupan keseharian baik dari peristiwa yang terkecil sampai ke peristiwa yang besar semuanya menggunakan ilmu matematika. Salah satu pelajaran wajib yang harus diterima oleh siswa mulai dari sekolah dasar hingga ke jenjang perguruan tinggi adalah matematika (Mahsun, 2020). Selanjutnya menurut Nuraeni (2020) matematika adalah mata pelajaran yang melatih siswa untuk berpikir logis, cermat dan rasional. Pola pikir tersebut perlu dimiliki sebagai bekal dalam kehidupan keseharian yang dapat membantu manusia untuk memecahkan masalah-masalah di dalam berbagai kebutuhan kehidupan.

Menurut Prihatini (2017) minat belajar adalah suatu sikap, kemampuan, kondisi, proses dalam mencari penyelesaian masalah dengan efisien serta perubahan tingkah laku untuk menghasilkan produk atau gagasan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Hudaya (2018) minat belajar adalah kesungguhan siswa untuk memfokuskan diri dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik, dengan minat tersebut siswa akan memperoleh pengalaman belajar seperti suatu magnet yang dapat membuat siswa tertarik terhadap pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika siswa akan belajar dan berlatih berpikir secara kritis, cermat, logis dan kreatif jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi (Sirait, 2016). Jadi minat belajar ini sangat penting untuk dimiliki oleh setiap siswa dalam proses pembelajaran, dengan adanya minat belajar siswa akan serius dalam belajar dan juga akan merubah tingkah laku untuk menghasilkan produk atau gagasan.

Menurut Tafonao (2018) media pembelajaran memegang kontribusi teramat penting ketika melakukan kegiatan proses pembelajaran yang satu kesatuan dan tidak akan dapat dipecahkan dari bidang pendidikan, pembelajaran matematika di semua jenjang pendidikan akan terus menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan tuntutan kehidupan (Sennen, 2018). Menurut Khairani & Febrinal (2016) media adalah faktor yang bermanfaat dalam keberhasilan proses belajar mengajar yang membantu proses pemberian informasi oleh guru ke siswa, penggunaan media juga dapat menumbuhkan efisiensi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Septiawan & Abdurrahman (2018) mengungkapkan agar terwujudnya tujuan pembelajaran di kelas maka digunakan media. Media yang digunakan tersebut berfungsi sebagai perantara, dan dapat menyampaikan pesan secara tepat, serta media tersebut dapat menyelesaikan masalah siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas ataupun diluar kelas.

Menurut Ibda (2017) multimedia adalah suatu media yang dapat menggabungkan secara terintegrasi antara dua unsur media atau lebih. Multimedia interaktif merupakan suatu model pembelajaran untuk membangkitkan pikiran, motivasi, memberikan pesan, dan minat siswa sehingga mendorong proses belajar mengajar, media digunakan untuk membangkitkan pengalaman belajar siswa agar menjadi lebih nyata. Multimedia interaktif menjadi penguat dalam pembelajaran diantaranya yaitu agar pesan yang diberikan didalam suatu materi tampak nyata, memancing sebagian besar indera agar dapat terjadi suatu interaksi dan visualisasi bentuk gambar, bentuk video dan bentuk animasi mampu membuat siswa agar lebih mengingat serta proses pembelajaran akan lebih praktis sehingga akan menghemat waktu, biaya dan energi.

Penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan presentase siswa yang mendapat nilai di atas KKM (Farhan, Kartini, & Kantun, 2018). Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktavian & Aldya, (2020) mengungkapkan bahwa dengan adanya media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. *Adobe Flash* memudahkan guru dalam proses pembelajaran, yang divalidasi oleh para ahli dengan kategori sangat valid dengan nilai rata-rata persentase sebesar 94,32 % (Anwar & Anis, 2020), selanjutnya dari penelitian yang dilakukan oleh Swalaganata (2018) disimpulkan bahwa hasil validasi didapat persentase 88,7% dan kepraktisan dengan persentase 88,4 %. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah memenuhi syarat untuk digunakan dalam belajar mengajar.

Pada saat sekarang ini zaman revolusi industri *Four Point Zero (4.0)* perkembangan dan kemajuan teknologi sudah semakin pesat sehingga akan memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaannya, ini terbukti dengan banyaknya aplikasi-aplikasi yang mampu membantu siswa ataupun guru dalam proses pembelajaran. Menurut Wahyuni & Yolanda (2020) pembelajaran yang membutuhkan konsep yang sama secara terus menerus dan membutuhkan ketelitian tinggi yang dapat menuntaskan grafik secara tepat dan cepat sangat tepat bila menggunakan komputer seperti media pembelajaran berbasis komputer. Salah satunya adalah aplikasi audio visual yaitu *Adobe Flash Cs6 Professional*. Rezeki (2018) mengungkapkan *Adobe Flash Cs6* ialah aplikasi atau *Software* dalam membuat media pembelajaran yang tidak sulit untuk di fungsikan yang dapat dipakai oleh khalayak umum. Berdasarkan hasil penelitian Septiawan & Abdurrahman (2018) aplikasi *Adobe Flash Cs6* ini mampu memberikan manfaat dalam kegiatan belajar mengajar bagi siswa ataupun guru dan ditinjau dari kepraktisannya aplikasi ini sangat praktis dengan persentase rata-rata 92,66 %. Menurut Pradana (2012) kelebihan dari aplikasi *Adobe Flash Cs6* ini yaitu dengan adanya *Actionscript* yang digunakan dalam membuat suatu animasi, *Actionscript* ini di perlukan untuk menyajikan pada animasi yaitu efek gerak, kemudian *Adobe Flash Cs6* juga bisa digunakan dengan menghubungkan program lainnya, mudah disesuaikannya dengan program Adobe lainnya dan bisa di aplikasikan di bermacam-macam media. Sedangkan menurut Rezeki (2018) kelebihan aplikasi *Adobe Flash Cs6* juga mempunyai karakteristik seperti penghubung antara animasi, gambar, video dan suara secara serentak atau bersamaan serta bisa berekstensi tinggi, sehingga media dapat di save di laptop sehingga akan praktis dan aman.

Penggunaan *software Adobe Flash Cs6 Professional* ini dalam pembelajaran, sangat memudahkan siswa dalam menguasai pelajaran dan menumbuhkan minat pada diri siswa yang berpikir mengenai matematika itu adalah hal sukar untuk dipelajari, sulit, dan membuat siswa menjadi bosan (Kartika, 2014). Menurut Aritonang (2008) situasi belajar yang efisien ialah terdapat minat serta perhatian pada diri siswa pada saat pembelajaran. Minat adalah karakteristik yang lebih menetap kepada individu seseorang. Minat berkontribusi besar terhadap pembelajaran. Ketika siswa sudah memiliki minat yang sangat besar, akan meletakkan perhatian dan konsentrasi yang banyak terhadap pelajaran.

Pada saat pandemi *COVID-19* pembelajaran dilakukan di rumah atau secara daring sama halnya dengan pembelajaran tatap muka akan selalu ditemukan hambatan yang muncul baik kepada guru maupun siswa. Menurut Yunitasari & Hanifah (2020) pembelajaran secara daring sangat mempengaruhi minat pada diri siswa, karena siswa tidak dapat bertemu dengan guru dan teman secara langsung sehingga siswa merasa bosan saat belajar. Oleh karena itu dibutuhkan inovasi atau pembaharuan yang dapat meningkatkan minat pada diri siswa dimasa pandemi *covid-19*, yaitu penggunaan media yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat pada diri siswa ketika pembelajaran.

Peneliti memilih materi relasi dan fungsi dengan aplikasi *Adobeflash Cs6 Professional* karena pelajaran relasi dan fungsi terkadang materi sering terlewat saat mengajar dan tidak menggambarannya langsung ke papan tulis sehingga siswa akan sulit mengingatnya, materi ini akan disajikan dengan bahan dan keterangan yang lengkap dan animasi serta gambar yang

jas. Melalui pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Software Adobe Flash Cs6 Professional* diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran relasi dan fungsi, serta dapat meningkatkan motivasi dan minat pada diri siswa dalam proses pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran *online* selama masa pandemi COVID-19. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk menganalisis minat belajar siswa terhadap penggunaan *Software Adobe Flash Cs6 Professional* sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan minat belajar siswa terhadap penggunaan *Software Adobe Flash Cs6 Professional* sebagai media pembelajaran pada materi relasi dan fungsi.

Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan minat belajar siswa terhadap penggunaan *Software Adobe Flash Cs6 Professional* sebagai media pembelajaran pada materi relasi dan fungsi.

1. Desain penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2020/2021.

2. Subjek penelitian

Adapun subjek penelitian ialah 18 orang siswa SMP kelas VIII yang diambil secara random.

3. Instrument dan indikator

Adapun respon minat belajar siswa didapatkan dari pengkonversian data angket respon minat belajar siswa menjadi data kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen non tes yang berupa angket minat belajar dengan 18 butir pernyataan dengan 4 kriteria.

4. Prosedur

Sebelum penyebaran angket minat siswa maka dilakukan validasi oleh 4 orang ahli agar media pembelajaran sesuai dengan saran yang diberikan. Setelah validasi selesai, tahap berikutnya adalah menyebarkan angket, peneliti menggunakan *Google Form* dengan 18 pernyataan dengan 4 kriteria yang telah peneliti modifikasi dari Syahputra (2020) yaitu (1) Perasaan Senang; (2) Ketertarikan Siswa; (3) Perhatian Siswa; (4) Keterlibatan Siswa. Adapun tingkat reliabilitas angket yaitu termasuk kategori tinggi dengan $r_{hitung} = 0,682$ dan $r_{tabel} = 0,4438$. Berikut *link google form* angket minat siswa <https://forms.gle/yp6TtmNYaLAATdke7>.

5. Analisis data

Skala yang peneliti gunakan merupakan skala likert yang sudah peneliti modifikasi sehingga bisa menetapkan bagian skala yang terdapat pada angket dan ada 4 skala yaitu pertama ada skala sangat tidak setuju, kemudian yang kedua ada skala tidak setuju, yang ketiga skala setuju, serta yang terakhir ada skala sangat setuju. Pernyataan negatif merupakan kebalikan pernyataan positif sehingga skor yang digunakan pun juga demikian. Adapun skala minat pada siswa bisa diperhatikan pada tabel dibawah:

Tabel 1. Pembagian Skala Minat

Skala	Nilai Positif	Nilai Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Sumber : (Rahmawati, Bungsu, Islamiah, & Setiawan, 2019)

Penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif didukung dengan bantuan *Microsoft Excel*. Adapun teknik pengolahan data dihitung dengan mencari hasil total persentase setiap

indikator. kemudian diperoleh hasil analisis datanya yang tindakan berikutnya adalah melakukan pembagian skor atau rentang angket minat siswa dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Pembagian Nilai Penilaian Pada Angket

No	Rentang	Kategori
1	81% -100 %	Sangat Tinggi
2	68% -80 %	Tinggi
3	41% -60 %	Cukup Tinggi
4	21% -40 %	Kurang Tinggi
5	0% - 20 %	Sangat Kurang Tinggi

Sumber: Arikunto (2010)

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi diperoleh bahwa proses belajar mengajar masih dilakukan secara daring, sehingga peneliti hanya mengirimkan file pembelajaran pada saat pelaksanaan penelitian dan siswa dituntut untuk belajar secara aktif dengan bantuan dan bimbingan dari peneliti melalui aplikasi *zoom*. Adapun tujuan peneliti melakukan penelitian adalah guna mendeskripsikan minat belajar pada diri siswa terhadap penggunaan *Software Adobe Flash Cs6 Professional* pelajaran pada materi relasi dan fungsi kelas VIII SMP, membangkitkan minat pada diri siswa sangatlah penting dalam proses pembelajaran yang salah satu nya bisa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbantuan *Software Adobe Flash Professional*. Tampilan awal dari *Adobe Flash Cs6 Professional* mulai dari halaman utama media hingga halaman evaluasi media ialah sebagai berikut:



Gambar 1. *Layout* Utama Media



Gambar 2. *Layout* Materi Media



Gambar 3. Layout Evaluasi Media

Setelah peneliti melakukan pembelajaran dengan 18 orang siswa, kemudian siswa melengkapi atau mengisi angket yang telah diberikan. Didapatlah hasil penelitian perindikator mulai dari perasaan senang sampai pada keterlibatan siswa sebagai berikut:

Indikator Perasaan Senang

Pada indikator ini diperoleh nilai dengan kriteria sangat tinggi yaitu sebesar 85%, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Analisis Respon Siswa Pada Indikator Perasaan Senang

	Perasaan Senang				
Jumlah Skor	64	61	63	61	57
Total Skor Maksimal	72	72	72	72	72
Persentase	88,89%	84,72%	87,50%	84,72%	79,17%
Rata-Rata	85%				
Kriteria	Sangat Tinggi				

Pada indikator ini memuat lima pernyataan dibagi menjadi tiga pernyataan yang positif dan dua pernyataan yang negatif, adapun pernyataan positif ialah sebagai berikut: Saya menyenangi pelajaran matematika memanfaatkan media *Adobe Flash Cs6 Professional*, kemudian saya menjadi lebih menguasai pelajaran matematika saat belajar memanfaatkan media *Adobe Flash Cs6 Professional* dan yang ketiga adalah belajar memanfaatkan media *Adobe Flash Cs6 Professional* lebih menyenangkan, selanjutnya adapun dua pernyataan negatif adalah sebagai berikut : Saya merasa tidak suka saat belajar matematika dengan memanfaatkan media *Adobe Flash Cs6 Professional* dan saya tidak mengerti dengan pelajaran matematika yang diberikan didalam media *Adobe Flash Cs6 Professional*

Indikator Ketertarikan Siswa

Pada indikator ini diperoleh persentase rata-rata 82,77% yang tergolong dalam kriteria sangat tinggi, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Analisis Respon Siswa Pada Indikator Ketertarikan Siswa

	Ketertarikan Siswa				
Jumlah Skor	61	59	59	62	57
Total Skor Maksimal	72	72	72	72	72
Persentase	84,72%	81,94%	81,94%	86,11%	79,17%
Rata-Rata	82,78%				
Kriteria	Sangat Tinggi				

Pada indikator ini memuat lima pernyataan dan dibagi menjadi dua pernyataan yang positif dan tiga pernyataan yang negatif. Adapun pernyataan positif yaitu: Saya antusias mengikuti pelajaran matematika dengan memanfaatkan media *Adobe Flash Cs6 Professional* dan

pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media *Adobe Flash Cs6 Professional* membuat saya lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, selanjutnya tiga pernyataan negatif yaitu: Pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media *Adobe Flash Cs6 Professional* membuat saya bosan belajar, pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media *Adobe Flash Cs6 Professional* membuat saya tidak serius pada pelajaran relasi dan fungsi dan saya merasa terbebani belajar dengan materi matematika dengan memanfaatkan media *Adobe Flash Cs6 Professional*.

Indikator Perhatian Siswa

Pada indikator ini diperoleh persentase rata-rata 80,90% yang tergolong dalam kriteria tinggi, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Analisis Respon Siswa Pada Indikator Perhatian Siswa

	Perhatian Siswa			
Jumlah Skor	61	58	52	62
Total Skor Maksimal	72	72	72	72
Persentase	84,72%	80,56%	72,22%	86,11%
Rata-Rata	80,90%			
Kriteria	Tinggi			

Pada indikator ini memuat empat pernyataan dan dibagi menjadi tiga pernyataan yang positif dan satu pernyataan yang negatif. Adapun pernyataan positif yaitu: Ketika saya tidak bisa menyelesaikan soal latihan matematika, saya membaca ulang materi pada media pembelajaran, saya berusaha menyelesaikan soal-soal matematika yang rumit meski perlu waktu lama, dan saya memperhatikan tabel dan diagram pada media pembelajaran *Adobe Flash Cs6 Professional*. Selanjutnya pernyataan negatif yaitu: saya enggan mengerjakan tugas matematika yang sulit.

Indikator Keterlibatan Siswa

Pada indikator ini diperoleh persentase rata-rata 82,30% yang tergolong dalam kriteria sangat tinggi, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Analisis Respon Siswa Pada Indikator Perhatian Siswa

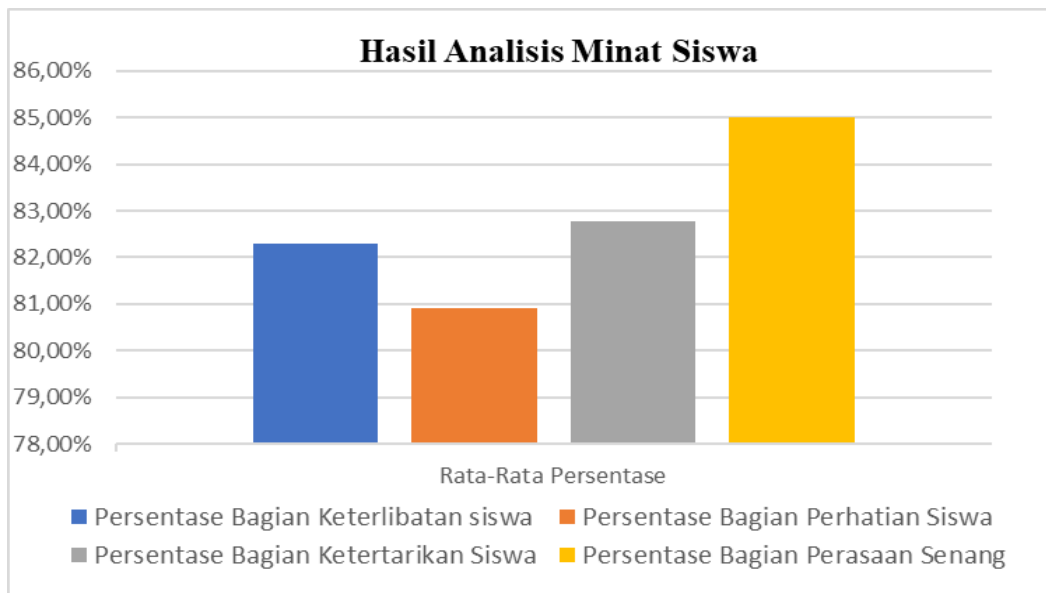
	Perhatian Siswa			
Jumlah Skor	61	54	64	58
Total Skor Maksimal	72	72	72	72
Persentase	84,72%	75,00%	88,89%	80,56%
Rata-Rata	82,30 %			
Kriteria	Sangat Tinggi			

Pada indikator ini memuat empat pernyataan dan dibagi menjadi dua pernyataan yang positif dan dua pernyataan yang negatif. Adapun pernyataan positif yaitu: Dalam pembelajaran matematika saya berani menyampaikan pendapat dan saya antusias menyelesaikan soal-soal matematika dengan memanfaatkan media *Adobe Flash Cs6 Professional*, selanjutnya dua pernyataan negatif yaitu: dalam pembelajaran matematika saya sangat malu untuk memberikan pertanyaan dan Saya tidak antusias dalam membuat catatan matematika saat memanfaatkan media *Adobe Flash Cs6 Professional*. Adapun rekapitulasi hasil analisis angket minat siswa dari semua indikator mendapatkan persentase rata-rata sebesar 82,74% dengan kriteria sangat tinggi, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Analisis Angket Minat Siswa

No	Indikator	Rata-Rata	Kriteria
1	Perasaan Senang	85 %	Sangat Tinggi
2	Ketertarikan Siswa	82,77 %	Sangat Tinggi
3	Perhatian Siswa	80,90 %	Tinggi
4	Keterlibatan Siswa	82,30 %	Sangat Tinggi
Rata-Rata		82,74 %	Sangat Tinggi

Pada Tabel 7 diatas pada indikator perasaan senang diperoleh persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat tinggi yang merupakan indikator dengan persentase tertinggi, kemudian pada indikator ketertarikan siswa diperoleh persentase sebesar 82,77% dengan kriteria sangat tinggi, sedangkan pada indikator perhatian siswa sebesar 80,90% dengan kriteria tinggi dan indikator keterlibatan siswa sebesar 82,30% dengan kriteria sangat tinggi. Adapun rata-rata dari keempat indikator adalah sebesar 82,74% ini menunjukkan kategori yang sangat tinggi. Untuk lebih rincinya bisa diperhatikan diagram batang pada Gambar 4 berikut:



Gambar 4. Diagram Rekapitulasi Hasil Analisis Angket Minat Siswa

Berdasarkan rekapitulasi hasil analisis angket minat siswa setiap indikator, respon siswa kelas VIII SMP terhadap penggunaan *Software Adobe Flash Cs6 Professional* memperoleh respon positif. Pada indikator perasaan senang diperoleh rata-rata 85 persen dengan kategori sangat tinggi yang artinya siswa sangat senang belajar menggunakan *Software Adobe Flash Cs6 Professional* ini. Hal ini dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa ketika belajar mengenai materi relasi dan fungsi. Adapun pernyataan pada indikator perasaan senang memuat lima pernyataan dan dibagi menjadi tiga pernyataan yang positif dan dua pernyataan yang negatif. Ini merupakan bagian yang mendapatkan rata-rata tertinggi dari tiga bagian yang lainnya. Pada indikator ketertarikan siswa diperoleh rata-rata 82,77% dengan kategori sangat tinggi yang artinya siswa sangat tertarik belajar menggunakan *Software Adobe Flash Cs6 Professional* ini. Hal ini dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa ketika belajar mengenai materi relasi dan fungsi. Adapun pernyataan pada bagian ketertarikan siswa memuat lima pernyataan yang terbagi menjadi dua pernyataan yang positif dan tiga pernyataan yang negatif. Ini merupakan bagian yang mendapatkan rata-rata kedua tertinggi dari tiga bagian yang lainnya.

Pada indikator perhatian siswa diperoleh rata-rata 80,90% dengan kategori tinggi yang artinya siswa penasaran belajar menggunakan *Software Adobe Flash Cs6 Professional* ini. Hal ini dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa ketika belajar mengenai materi relasi dan fungsi. Adapun pernyataan pada bagian ketertarikan siswa memuat empat pernyataan yang terbagi menjadi tiga pernyataan yang positif dan satu pernyataan yang negatif. Ini merupakan bagian yang mendapatkan rata-rata paling rendah dari tiga bagian yang lainnya. Pada indikator yang terakhir yaitu indikator keterlibatan siswa diperoleh rata-rata 82,30% dengan kategori sangat tinggi yang artinya siswa sangat aktif belajar menggunakan *Software Adobe Flash Cs6 Professional* ini. Hal ini dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa ketika belajar mengenai materi relasi dan fungsi. Adapun pernyataan pada bagian ketertarikan siswa memuat empat pernyataan terbagi menjadi dua pernyataan yang positif dan dua pernyataan yang negatif. Ini merupakan bagian yang mendapatkan rata-rata paling rendah kedua dari tiga bagian yang lainnya. Selanjutnya rata-rata hasil analisis angket minat siswa diperoleh nilai sebesar 82,74% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat respon positif minat belajar siswa terhadap penggunaan *Software Adobe Flash Cs6 Professional* sebagai media pembelajaran.

Temuan ini di *support* oleh penelitian yang dilakukan oleh Septiawan & Abdurrahman (2018) disimpulkan bahwa berdasarkan manfaat dalam pengoperasian media pada kegiatan belajar mengajar oleh guru serta siswa sudah efektif dan praktis dilihat berdasarkan kepraktisan media pembelajaran diperoleh persentase 92,66%. Selanjutnya penelitian yang telah diselesaikan oleh Yuliana (2017) mengungkapkan media *Adobeflash* membangkitkan minat pada diri siswa. Kemudian pada penelitian Widiyastuti, Slameto, & Radia (2018) belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran berbantuan *Software Adobe Flash Cs6* dapat merangsang siswa sehingga siswa aktif ketika belajar serta meningkatkan minat bagi siswa terhadap materi yang disajikan. Kondisi tersebut hampir sama dengan penelitian Lutfi & Usamah (2019) minat pada diri siswa meningkat secara signifikan ketika siswa belajar menggunakan *Adobe Flash*. Penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan presentase siswa yang mendapat nilai di atas KKM (Farhan et al., 2018). Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Oktavian & Aldya, 2020) mengungkapkan bahwa dengan adanya media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa

Berdasarkan pembahasan yang telah di jabarkan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dengan memanfaatkan aplikasi *Adobe Flash Cs6 Professional* ini dapat membangkitkan minat pada diri siswa serta motivasi siswa dalam pembelajaran daring. Indikator yang memperoleh rata-rata tertinggi adalah indikator perasaan senang, adapun yang memperoleh rata-rata terendah adalah indikator perhatian siswa. Tiga diantaranya memperoleh rata-rata dengan kategori sangat tinggi yaitu ketertarikan siswa, keterlibatan siswa dan perasaan senang, satu indikator mendapatkan rata-rata dengan kategori tinggi yaitu indikator perhatian siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *software Adobe Flash Cs6 Professional* ini pada proses pembelajaran yaitu pada pelajaran relasi dan fungsi kelas VIII SMP dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Simpulan

Berlandaskan hasil serta pembahasan diatas, maka diperoleh kesimpulan yaitu respon siswa dalam penggunaan *Adobe Flash Cs6 Professional* ini sangat tinggi yang dapat ditunjukkan dengan nilai dari keempat indikator sebesar 82,74 % dengan kategori sangat tinggi. Dengan indikator perasaan senang diperoleh persentase rata-rata sebesar 85,00%. Untuk indikator ketertarikan siswa diperoleh persentase rata-rata sebesar 82,77%. Kemudian pada indikator perhatian siswa diperoleh 80,90%, indikator terakhir yaitu pada indikator keterlibatan siswa diperoleh 82,30%. Tiga indikator termasuk pada kategori sangat tinggi namun satu indikator

memperoleh kategori tinggi yaitu indikator perhatian siswa. Hal ini menunjukkan respon yang positif dari siswa terhadap penggunaan *Adobe Flash CS6* pada saat proses pembelajaran. Sehingga pemanfaatan media pembelajaran *Adobe Flash* ini dapat mempermudah pelajaran secara daring yang dapat meningkatkan minat pada diri siswa.

Penelitian ini terbatas hanya sampai melihat minat siswa terhadap penggunaan *software Adobe Flash Cs6 Profesional* sebagai media pembelajaran. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya ialah dalam membuat media pembelajaran *Adobe Flash Cs6* ini diharapkan peneliti membuat media pembelajaran dengan materi-materi yang lain dengan tampilan-tampilan yang lebih menarik lagi sehingga terciptanya media pembelajaran yang bervariasi, serta penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian-penelitian serupa.

Daftar Rujukan

- Anwar, S., & Anis, M. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Profesional* pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 83–98. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/jpm.v3i1.6940>
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10), 11–21.
- Farhan, A. A., Kartini, T., & Kantun, S. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Flash Cs 6* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(2), 236. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i2.8559>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Kartika, H. (2014). Pembelajaran Matematika Berbantuan Software Matlab sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Minat Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan unsika*, 2(1), 21–33.
- Khairani & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk *Macromedia Flash* Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95–102.
- Lutfi, A. F., & Usamah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk Mata Pelajaran Fikih Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(02), 219–232. <https://doi.org/10.30868/EI.V8I2.490>
- Mahsun. (2020). Pengembangan Alat Peraga Pita Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Saintifik di MI Miftahul Ulum Cermenan Jombang. *Research And Thought Elementary School Of Islam Journal*, 1(2), 15–25.
- Nuraeni, N. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Ruang melalui Alat Peraga Balok dan Kubus pada Siswa Kelas VI c di Sdn Danau Indah 01 Kec. Cikarang Barat Kabupaten Bekasi. *Pedagogiana*, 8(4), 325540. <https://doi.org/10.47601/AJP.17>

- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Integrasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Dengan Lingkungan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Biologi. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 40–46. <https://doi.org/10.33366/ilg.v3i1.1823>
- Pradana, R. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional Cs5*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 171–179. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>
- Purwanto, H. (2021). *Menggugat Pandemi Lewat Pendidikan*. Surabaya: Media Karya.
- Rahmawati, N. S., Bungsu, T. K., Islamiah, I. D., & Setiawan, W. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa Ma Al-Mubarak Melalui Pendekatan Sainifik Berbantuan Aplikasi *Geogebra* Pada Materi Statistika Dasar. *Journal On Education*, 01(03), 386–395.
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan *Adobe Flash Cs6* Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 856–864. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v2i4.33>
- Riyanti, G. (2018). Perilaku Bullying Ditinjau Dari Konsep Diri Pada Siswa / Siswi Smp Parulian 3 Medan. *Jurnal Psychomutiara*, 2(1), 1–16.
- Sennen, E. (2018). Mengelola Pembelajaran Literasi Matematika Berbasis Pembelajaran Matematika Realistik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 79–83. Diambil dari <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/58>
- Septiawan, S & Abdurrahman, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan *Adobe Flash CS6 Profesional* pada Materi Barisan & Deret Kelas XI SMA. Universitas Islam Riau, Pekanbaru.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Sutisno, A. (2019). *Telaah Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: K-Media.
- Swalaganata, G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Aritmatika (GAMETIKA) Menggunakan *Adobe Flash CS6*. *Jurnal Tadris Matematika*, 1(1), 65–74. <https://doi.org/10.21274/jtm.2018.1.1.65-74>
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahyuni, P., & Yolanda, F. (2020). *Development of Macromedia Flash Based Teaching Materials on It-Based Statistic Data Analysis*. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 8(2), 131–138. <https://doi.org/10.25273/JIPM.V8I2.5483>
- Widiyastuti, N., Slameto, S., & Radia, E. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Adobe Flash* Materi Bumi Dan Alam Semesta. *Perspektif*

Ilmu Pendidikan, 32(1), 77–84. <https://doi.org/10.21009/PIP.321.9>

Yolanda, F., & Wahyuni, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Macromedia Flash. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2), 170–177. <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i2.3612>

Yuliana, Y. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Tuntunan Sholat 5 Waktu Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS6*. *JPI_Rabbani*, 6, 267–283.

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V2I3.142>