

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MATEMATIKA BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA ANAK USIA 5-6  
TAHUN DI MASA PANDEMI *COVID-19***

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh**

**Ratna Sakinah**

**1601035006**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR HAMKA**

**2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

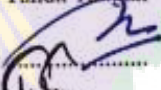


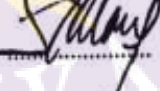

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika  
Berbasis *Adobe Flash* pada Anak Usia 5-6 Tahun  
di Masa Pandemi *Covid-19*

Nama : Ratna Sakinah  
NIM : 1601035006

Setelah dipertahankan di hadapan Tim penguji skripsi, dan direvisi sesuai saran  
penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA  
Hari : Jum'at  
Tanggal : 28 Agustus 2020

### Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Amelia Vinayastri, S.Psi., M.Pd.		9/9/20
Sekretaris	: Khusniyati Masykuroh, M.Pd.		9/9/20
Pembimbing	: Benny Hendriana, M.Pd.		9/9/20
Penguji I	: Dr. Onny Fitriana Sitorus, M.Pd.		9/9/20
Penguji II	: Dr. Samsul Maarif, M.Pd.		9/9/20

Disahkan oleh,  
Dekan



Dr. Desvian Bandarsyah, M. Pd.  
NIDN. 0317126903

## ABSTRAK

**Ratna Sakinah:** 1601035006. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* pada Anak Usia 5-6 Tahun di Masa Pandemi *Covid-19*”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan satu produk berupa *software* media pembelajaran interaktif matematika pada anak usia 5-6 tahun di masa pandemi *covid-19*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya media pembelajaran interaktif bagi anak taman kanak-kanak yang didesain menurut prinsip-prinsip pembelajaran, memperhatikan perbedaan individu, menarik, mudah dipelajari, relevan dengan kebutuhan proses belajar mengajar, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* dengan hasil akhir berupa *game* edukasi bernama *early math game* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami matematik permulaan serta perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Game* ini telah di validasi oleh ahli media rata-rata sebesar 78,25% dikategorikan baik dan oleh ahli materi rata-rata sebesar 77,5% dengan hasil akhir penilaian dikategorikan baik. Selain di validasi oleh ahli media dan ahli materi, *game* ini juga telah diujicoba kelompok kecil rata-rata sebesar 78% dengan kategori baik dan ujicoba kelompok besar rata-rata sebesar 86.5% dengan kategori sangat baik.

## ABSTRACT

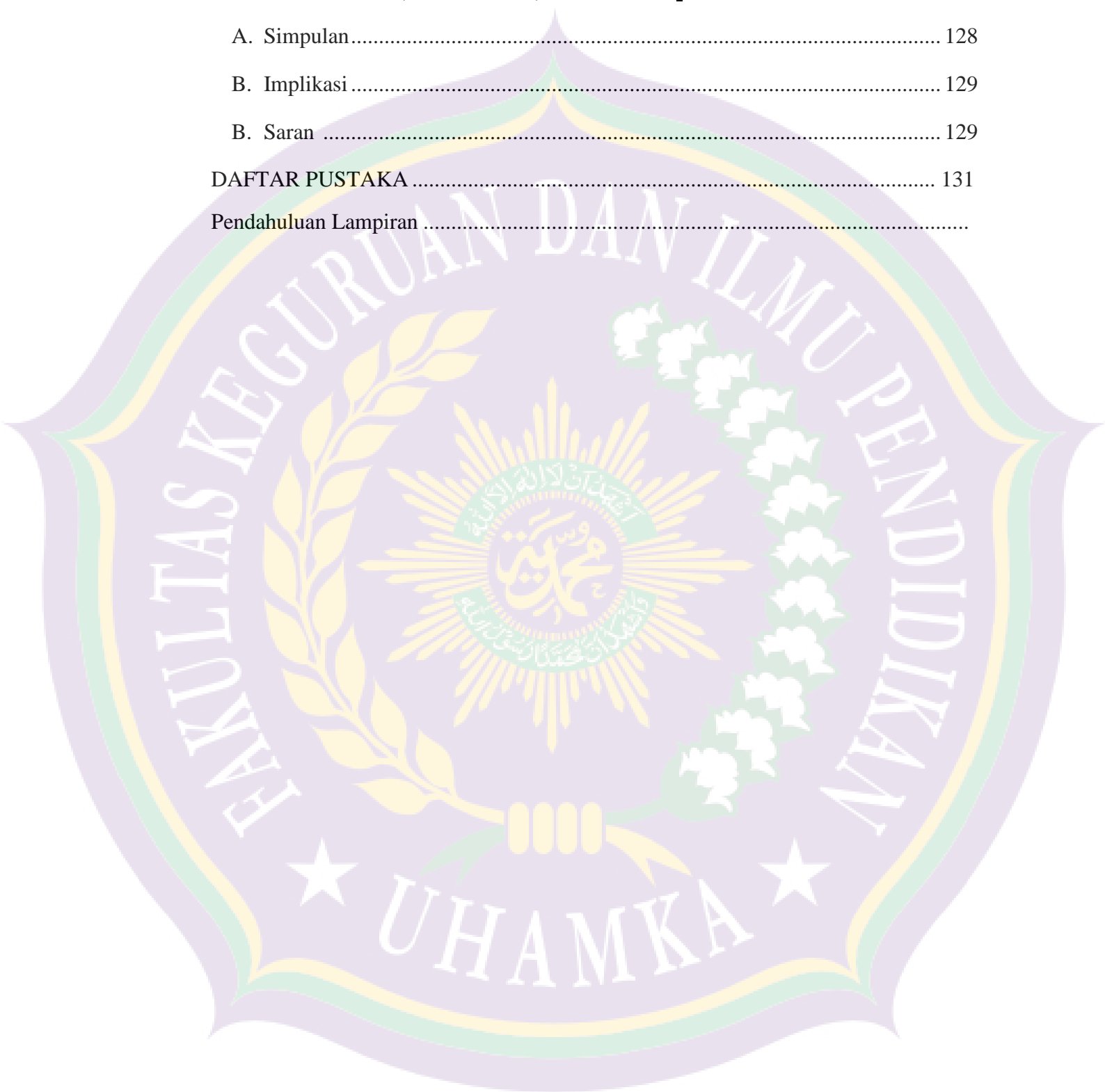
Ratna Sakinah: 1601035006. "Development of Adobe Flash-Based Interactive Learning Media for Children Aged 5-6 Years During the Covid-19 Pandemic". Essay. Jakarta: Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Teacher Training and Education Faculty, Prof. Muhammadiyah University DR. HAMKA, 2020. This study aims to produce a product in the form of interactive mathematics learning media software for children aged 5-6 years during the Covid-19 pandemic. This research is motivated by the limited interactive learning media for kindergarten children designed according to learning principles, paying attention to individual differences, interesting, easy to learn, relevant to the needs of the teaching and learning process, and according to developmental characteristics. This study uses research and development research methods with the final result in the form of an educational game called the early math game which aims to improve children's ability to understand early mathematics and cognitive development of children aged 5-6 years. This game has been validated by media experts for an average of 78.25% categorized as good and by material experts an average of 77.5% with the final result of the assessment categorized as good. Apart from being validated by media experts and material experts, this game has also been tested in small groups on average 78% with good categories and large group trials on average of 86.5% with very good categories.

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Masalah.....	11
C. Rumusan Masalah .....	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK.....</b>	<b>14</b>
A. Konsep Pengembangan Model.....	14
B. Konsep Model yang Dikembangkan .....	18
1. Model 4D .....	19
2. Model <i>ADDIE</i> .....	20
C. Kerangka Teoritik.....	24
1. Pendidikan Pada Masa Pandemi <i>COVID-19</i> .....	24
2. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif .....	32

3.	Hakikat <i>Adobe Flash Animate CC</i> .....	39
4.	Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini .....	44
5.	Hakikat Matematika Permulaan .....	52
D.	Rancangan Model .....	56
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>58</b>
A.	Tujuan Penelitian .....	58
B.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	58
C.	Karakteristik Model yang Dikembangkan .....	60
D.	Pendekatan dan Metode Penelitian .....	60
1.	Analysis .....	60
2.	Design .....	61
3.	Development .....	61
4.	Implementation .....	63
5.	Evaluation .....	63
E.	Langkah-langkah pengembangan model .....	63
1.	Penelitian pendahuluan .....	63
2.	Perencanaan pengembangan model .....	66
3.	Validasi, Evaluasi dan Revisi Media Pembelajaran .....	69
4.	Telaah Pakar, Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar .....	72
5.	Implementasi Media Pembelajaran .....	73
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>86</b>
A.	Hasil Pengembangan Model .....	86
1.	Analisis Kebutuhan .....	86
2.	Pengembangan Model Draft .....	89
B.	Kelayakan Model .....	116
C.	Efektivitas Model .....	122

D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	123
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN_.....</b>	<b>128</b>
A. Simpulan.....	128
B. Implikasi .....	129
B. Saran .....	129
DAFTAR PUSTAKA .....	131
Pendahuluan Lampiran .....	





## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan salah satu dari beberapa negara berkembang yang ada di dunia. Sebagai negara berkembang negara Indonesia telah berupaya untuk memajukan bangsanya melalui beberapa upaya . Upaya memajukan bangsa tersebut salah satunya dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas diperoleh dengan meningkatkan efektivitas melalui sebuah pendidikan. pendidikan di Indonesia merupakan suatu hal yang penting dan sebuah tonggak awal dalam membangun kehidupan berbangsa dan bernegara, seseorang akan mempunyai banyak wawasan serta pengetahuan yang dapat ia gunakan dan terapkan dalam kehidupannya baik dimasa sekarang maupun dimasa depan. Beberapa upaya peningkatan kualitas pendidikan melalui pengajaran di Indonesia terus dilakukan seperti dalam pernyataan PP No.19 tahun 2005 Bab IV Pasal 19 ayat 1 bahwa proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpikir aktif. Pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan meningkatkan penggunaan berbagai sumber belajar. (Deni Darmawan, 2005: 17)

Pendidikan di Indonesia juga berusaha memberikan pengaruh yang cukup besar dalam memberikan sumbangsuhnya terhadap seseorang dalam



mengembangkan beberapa potensi yang ada pada dirinya. Sebagai upaya yang dapat dilakukan dalam pengembangan potensi diri dan mengembangkan kecerdasan seseorang melalui pendidikan dengan melakukan sebuah kegiatan pembelajaran, yang mana keberadaanya memberikan sebuah andil dan pengaruh yang sangat besar karena hal ini sebagai upaya peningkatan sumber daya manusia dan nantinya diharapkan dapat menciptakan generasi baru manusia Indonesia yang berkualitas dan dapat bersaing di dunia internasional. Bangsa Indonesia dalam hal ini telah berupaya melakukan beberapa perubahan berkaitan dengan adanya sistem pendidikan dan terus melakukan perbaikan-perbaikan sebab kurangnya keefektifan pembelajaran dalam pendidikan akan berpengaruh pada usaha mengembangkan potensi diri seseorang individu yang telah melakukan kegiatan pembelajaran. Di Indonesia permasalahan yang berkaitan dengan pengajaran dan pendidikan cukup banyak dijumpai baik dalam hal segi fasilitas, sarana prasarana ataupun sumber belajar, sumber belajar dalam hal ini berkaitan dengan penggunaan media, strategi ataupun media belajar yang masih belum optimal. Hal itu yang sepatutnya dipersiapkan dan perlu perhatian yang khusus. Rancangan dalam pengembangan pembelajaran perlu dipersiapkan oleh beberapa komponen dan beberapa elemen yang menjadi bagian lingkup pembelajaran. Keberhasilan tersebut dapat terwujud apabila penyusunan dan perancangan di aplikasikan melalui interaksi secara langsung secara tatap muka baik antara pendidik dan peserta didik yang bertemu pada satu lingkup yang sama dan mereka yang menjadi elemen dari sebuah pendidikan. Namun pada

kenyataanya beberapa hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan tersebut tengah mengalami kendala yang sangat serius.

Kendala yang saat ini tengah dialami oleh beberapa dunia ternasuk Indonesia sendiri adalah dari adanya munculnya wabah yang diakibatkan meluas dan menyebarnya sebuah virus yang disebut dengan virus corona atau dikenal dengan istilah *covid-19* (*Corona Virus diseases-19*). Menurut Safrizal, dkk (2020: 3) menjelaskan tentang *Covid-19* atau coronavirus adalah satu golongan dari sebuah virus yang telah mengalami mutasi atau perkembangan dan pada dasarnya virus ini tidak dapat berkembang kecuali menempel pada benda hidup oleh karena itu karena persebarannya yang meluas virus tersebut telah menyerang makhluk hidup khususnya manusia dan hewan karena mereka sifatnya menempel dan dapat berkembang pada makhluk hidup. Gejala yang ditimbulkan virus ini jika terkena manusia yaitu dapat mengakibatkan infeksi saluran pernapasan, ditandai dengan gejala flu biasa sampai pada penyakit yang kritis seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS), dan Sindrom Pernapasan Akut Berat/*Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS) . selain dari pada itu virus ini apabila telah menginfeksi penderitanya maka dapat menyebabkan pneumonia ringan atau bahkan berat, dan sifat dari penularan yang sangat cepat terjadi antar manusia karena ukurannya yang kecil sehingga tidak dapat terlihat dengan mata telanjang tanpa bantuan alat selain itu dengan jumlah yang banyak. Keberadaan dari kemunculannya di beberapa negara dunia sangat memberikan pengaruh besar.

Keberadaan dari *Covid-19* ini sangat meresahkan dan merugikan seluruh warga di belahan dunia, sebab karena keberadaannya telah mempengaruhi laju berbagai sektor disegala bidang seperti sektor pariwisata, sektor perekonomian bahkan sampai sektor pendidikan yang saat ini juga mengalami dampak kerugian yang cukup besar dari keberadaan wabah tersebut. Demi menjaga keselamatan dan kesehatan dari para warganya pemerintah tengah menghibau dan memberlakukan kebijakan *Social distancing*. Menurut Agus (2020) semua orang harus berupaya menjaga jarak antara satu dengan yang lainnya. *Social distancing* menjadi pilihan berat bagi setiap negara dalam menerapkan kebijakan untuk pencegahan penyebaran *covid-19*, karena kebijakan ini berdampak negatif terhadap segala aspek kehidupan. Pembatasan interaksi social masyarakat dapat menghambat laju pertumbuhan dan kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan.

Dunia pendidikan tengah mengalami dampak serta pengaruh yang sangat besar dari adanya *virus covid-19* yang mengharuskan mengikuti aturan dan kebijakan *Social distancing*. Dibarengi dengan beberapa kebijakan salah satunya kebijakan *Social distancing* membuat pemerintah Indonesia mengambil keputusan secara mendadak dengan meliburkan atau memindahkan proses pembelajaran dari sekolah/madrasah menjadi di rumah. Hal ini dilakukan guna sebagai salah satu alternatif untuk pencegahan dari mewabahnya *covid-19* agar tidak semakin meluas. Selanjutnya bersamaan dengan kebijakan pembatasan interaksi sosial atau *Social distancing* yang saat ini digencarkan , menyebabkan beberapa elemen-elemen didunia

pendidikan harus membuat sebuah kebijakan serta peraturan yang baru, hal ini dilakukan supaya kegiatan belajar mengajar antara guru dan murid tetap berlangsung dengan baik meskipun terbatas karena pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka. Bagi anak usia sekolah hal ini sangat merugikan, sebab mereka yang biasanya dapat melakukan kegiatan belajar mengajar, berinteraksi dengan guru dan teman ketika disekolah harus terhenti untuk sementara. Dan pasti kegiatan tersebut akan berpengaruh juga pada tingkat keberhasilan proses belajar.

Keberhasilan proses belajar mengajar akan mencapai tujuan jika disesuaikan dengan karatersitik seorang anak. Dalam hal ini adalah anak usia dini. Menurut Mulyasa (2014: 02) Anak yang tergolong usia dini adalah seorang individu yang pada tahap dan perkembangannya sedang mengalami proses pertumbuhan baik fisik motorik maupun mentalnya secara cepat, dalam hal ini kemampuan berpikir dan kecerdasanya yang sangat tinggi. Pada dasarnya seorang anak mereka telah dilahirkan kemampuan perkembangan otaknya sebesar 25%, selanjutnya pada umur 4 tahun perkembangan otaknya meningkat dan telah mencapai 50%, dan pada umur 8 tahun telah mencapai 80%, dan kemudian perkembangannya sampai umur 18 tahun. Dari pemaparan tersebut telah diakui bahwa seorang anak yang pada usia dini merupakan waktu yang sangat tepat dan cocok untuk mengembangkan berbagai potensi serta tingkat kecerdasan yang dimiliki seorang anak. Dari berbagai upaya dan usaha yang telah dilakukan akan berdampak pada maju dan perkembangnya suatu tahapan yang berpotensi dan terarah yang akan

membawa dampak pada masa depan di kehidupan mendatang. Kemampuan dasar yang dimiliki masing-masing anak akan mengalami suatu peningkatan yang sangat kompleks dan akan terdukung antara satu dengan yang lainnya. Salah satu kemampuan dasar yang dimiliki setiap individu khususnya seorang anak yang pada tahapannya mengalami perkembangan yaitu kemampuan dalam hal kognitif atau kemampuan berpikirnya . kemampuan yang dimiliki ini akan mengandung dan memiliki banyak peranan penting dalam kehidupan anak baik sekarang maupun pada masa yang akan datang. Sehingga untuk mencapai tingkat keberhasilan yang mengarah dan sesuai dengan kemampuan cara berpikir anak maka suatu proses yang berkiatan dalam hal pembelajaran sebagai bentuk eksistensi yang diterima anak maka perlu memperhatikan berbagai hal seperti tentang karakteristik tahapan perkembangan anak. Dalam prosesnya kegiatan belajar mengajar pada anak usia dini mulai dikenalkan dengan beberapa pengetahuan sederhana seperti mengenal angka, mengenal huruf, menulis dan berhitung. Salah satu materi yang disampaikan adalah materi mengurutkan, mengelompokkan, mengukur, dan membandingkan yang mana materi ini masuk dalam ranah Matematika.

Menurut Ibrahim dan Suparni (2008: 35) Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Selain diperlukan untuk kehidupan sehari-hari, ilmu pengetahuan dan teknologi tidak bisa lepas dari matematika. Oleh karena itu matematika perlu diperkenalkan sejak dini. Pada dasarnya Sistem pembelajaran matematika

pada anak usia dini masih pada ranah yang sangat sederhana dalam hal ini masuk dalam hal materi permulaan. Pembelajaran matematika yang diberikan pada anak usia dini seperti dalam hal mengenal angka. Pada prosesnya saat ini penyampaian materi pelajaran kepada anak-anak masih disampaikan dengan menggunakan metode yang monoton dan belum variatif. pembelajaran hanya berpusat pada guru, selain itu keberadaan dari media atau bahan ajar kurang di praktikkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran mengenal angka, akibatnya terdapat anak yang masih belum memiliki kemampuan berpikir kritis dan kompleks membuat mereka kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang memperhatikan guru ketika menyampaikan materi. Karkarakteristik anak usia dini yang sangat sulit untuk dapat berkonsentrasi membuat guru harus dapat menyesuaikan materi yang disampaikan dengan media pembelajaran harus selaras. Lingkungan yang efektif untuk belajar matematika adalah kaya dengan media yang dapat membantu anak mengkespresikan konsep inti. Karena itu dalam proses pembelajaran konsep-konsep matematika diperlukan dukungan media yang bervariasi.

Pesatnya perkembangan zaman dan kemajuan teknologi memberi kemudahan seseorang dalam mengemas dan menyajikan informasi, demikian pula dalam proses belajar mengajar yang saat ini kegiatan tersebut harus disesuaikan dengan tuntunan dan perkembangan zaman. Yang mana penggunaan media dalam menunjang kegiatan belajar mengajar tersebut



harus dikemas dan disesuaikan dengan kebutuhan dan mudah diaplikasikan terutama pada saat masa wabah *pendemi covid-19*.

Dalam penerapannya pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak (Warsita, 2010). Perkembangan teknologi dan informasi dalam bentuk media *online* saat ini semakin pesat. Hal ini dapat diketahui dengan semakin banyaknya pengguna internet yang ada di Indonesia mulai dari kalangan anak-anak, remaja, mahasiswa, maupun orang tua (dewasa). Segala sesuatu bisa didapatkan dari media *online*, termasuk informasi yang menunjang kegiatan belajar mahasiswa. Bahkan saat ini dengan perkembangan teknologi, melalui *handphone* pun pengguna bisa mengakses berbagai informasi dari genggamannya.

Berbagai macam pengaruh dari adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan efek dan dampak yang sangat besar lingkup dan cakupannya, dalam hal pengaruhnya terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dari sisi kemajuan bidang di skala ekonomi, bidang di skala sosial, bidang disekala budaya maupun yang paling besar adalah pengaruhnya di bidang pada skala pendidikan. Oleh sebab dunia pendidikan secara kontinu telah menyiapkan berbagai macam upaya dan usaha melalui berbagai perubahan yang semakin terarah, hal ini dilakukan agar tidak mengalami ketertinggalan dari perkembangan IPTEK . sehingga dari hal tersebut perlu adanya upaya yang tetap membutuhkan beberapa penyesuaian.



Adapun perkembangan dalam ranah teknologi komunikasi merupakan kemajuan pada tingkatan yang berkaitan dengan pemanfaatan alat bantu untuk mempermudah berbagai aktifitas seperti aktivitas memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke perangkat lainnya.

Salah satu aspek penggunaan teknologi komunikasi yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran audio visual atau media yang berbasis pada tampilan gambar yang disertai dengan tampilan suara. Penggunaan media ini dalam beberapa kesempatan pada saat kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa yang terjadi dikelas mampu menciptakan suasana yang efektif. Adapun pemanfaatannya penggunaan gadget elektronik seperti papan smart, proyektor LCD, dan digital labs hal ini dapat menarik siswa sehingga media ini mampu membuat proses belajar mengajar yang berlangsung menjadi Interaktif dan menarik (Isfandira, 2018).

Penggunaan media interkatif pada saat kegiatan proses belajar mengajar memiliki dua peranan penting, yaitu: (1) Media disebut sebagai dependent karena kemanfaatanya sebagai alat bantu yang digunakan untuk kelancaran poses belajar mengajar (efektivitas), dan (2) Media sebagai dependent media atau dikenal dengan pemanfaatan media sebagai sumber belajar yang dapat digunakan serta dimanfaatkan secara langsung dan dapat diaplikasikan sendiri oleh peserta didik secara mandiri. Adapun penggunaan Dependent media telah disusun sedemikian rupa secara sistematis dan komplek agar dapat mudah diaplikasikan sehingga penggunaannya juga dapat

memberikan berbagai macam informasi secara terarah sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. (Akmal, 2015).

Arsyad (2017: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Variasi bentuk media pembelajaran semakin berkembang dari waktu ke waktu, mulai dari media audio, visual, audio visual, dan multimedia. Media pembelajaran berbasis multimedia cenderung lebih interaktif, karena gabungan dari media teks, gambar, video, dan animasi dalam satu program berbasis komputer. Pembuatan media pembelajaran berbasis komputer dapat dilakukan dengan mengoperasikan perangkat lunak, salah satu media yang memanfaatkan perangkat lunak yaitu media *Adobe Animate CC* yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Saputro (2018: 5) menyatakan bahwa media *Adobe Animate CC* merupakan versi terbaru dari *Adobe Flash* yang dikembangkan oleh perusahaan *Adobe*. *Adobe Animate CC* menjadi perangkat lunak pengganti dan melengkapi kekurangan yang ada di *Adobe Flash*. *Software Adobe* terus mengembangkan *Flash* hingga berganti nama menjadi *Adobe Animate CC* dan mendukung pengembangan web untuk mendesain animasi HTML 5, media iklan animasi, media pembelajaran, dan game versi web. Ada beberapa keunggulan dan kelemahan dari aplikasi *Adobe Animate CC*. Keunggulannya yaitu dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat mengoperasikan sendiri. Kelemahannya yaitu hanya mendukung penggunaan OS 64-bit, contohnya seperti OS

Windows 8 64-bit, sedangkan penggunaan OS 32-bit tidak dapat menggunakan *Adobe Animate CC*.

*Adobe Animate CC* digunakan untuk menampilkan multimedia yang berbentuk audio dan visual yang dimuat dalam bentuk aplikasi yang menyajikan materi pembelajaran. Media yang menarik dan menyenangkan dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Uno (2017, h.1) menyatakan, bahwa motivasi merupakan dorongan pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu, dapat memberikan arah kegiatan yang jelas sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Media pembelajaran juga dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar menurut Susanto (2016: 5) adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. maka dari itu media pembelajaran interaktif matematika yang saya kembangkan yaitu berbasis adobe flash dengan versi *Animate CC*.

Penggunaan *Adobe Animate CC* sangat efektif terutama dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan antara siswa dengan guru. Dengan beberapa keunggulan tampilan seperti dalam hal menyuguhkan tayangan yang dikombinasikan antara audio dan visual sehingga guru dengan mudah dalam mengajarkan materi. Dan penyampaian materi dapat tersampaikan pada anak dengan sangat mudah karena bantuan

dari aplikasi *Adobe Animate CC*. selain hal tersebut penggunaan *Adobe Animate CC* memberikan sisi positif karena keefektifannya dapat menunjang proses belajar mengajar yang saat ini secara terpaksa harus disesuaikan dengan tuntutan, kondisi serta keadaan yang tengah dialami oleh dunia pendidikan dari adanya kemunculan wabah *pandemic covid-19* yang mana guru tetap bisa mengkondisikan kegiatan belajar mengajar dengan siswa melalui jarak jauh dengan salah satu pemanfaatan media *Adobe Animate CC* dari versi *Adobe Flash*.

Berdasarkan uraian diatas dalam rangka pengembangan media belajar interaktif yang tepat bagi anak sekolah khususnya anak usia dini saat ini yang tengah merasakan dari adanya dampak *covid-19* sehingga pembelajaran terpaksa dilakukan dengan jarak jauh. Dari hal tersebut penggunaan aplikasi dinilai menjadi hal yang efektif. Selanjutnya dari pemaparan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis *Adobe Flash* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Masa Pandemi *Covid-19*”

## **B. Fokus Masalah**

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran matematika permulaan pada anak usia 5-6 tahun.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah yang telah dijabarkan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

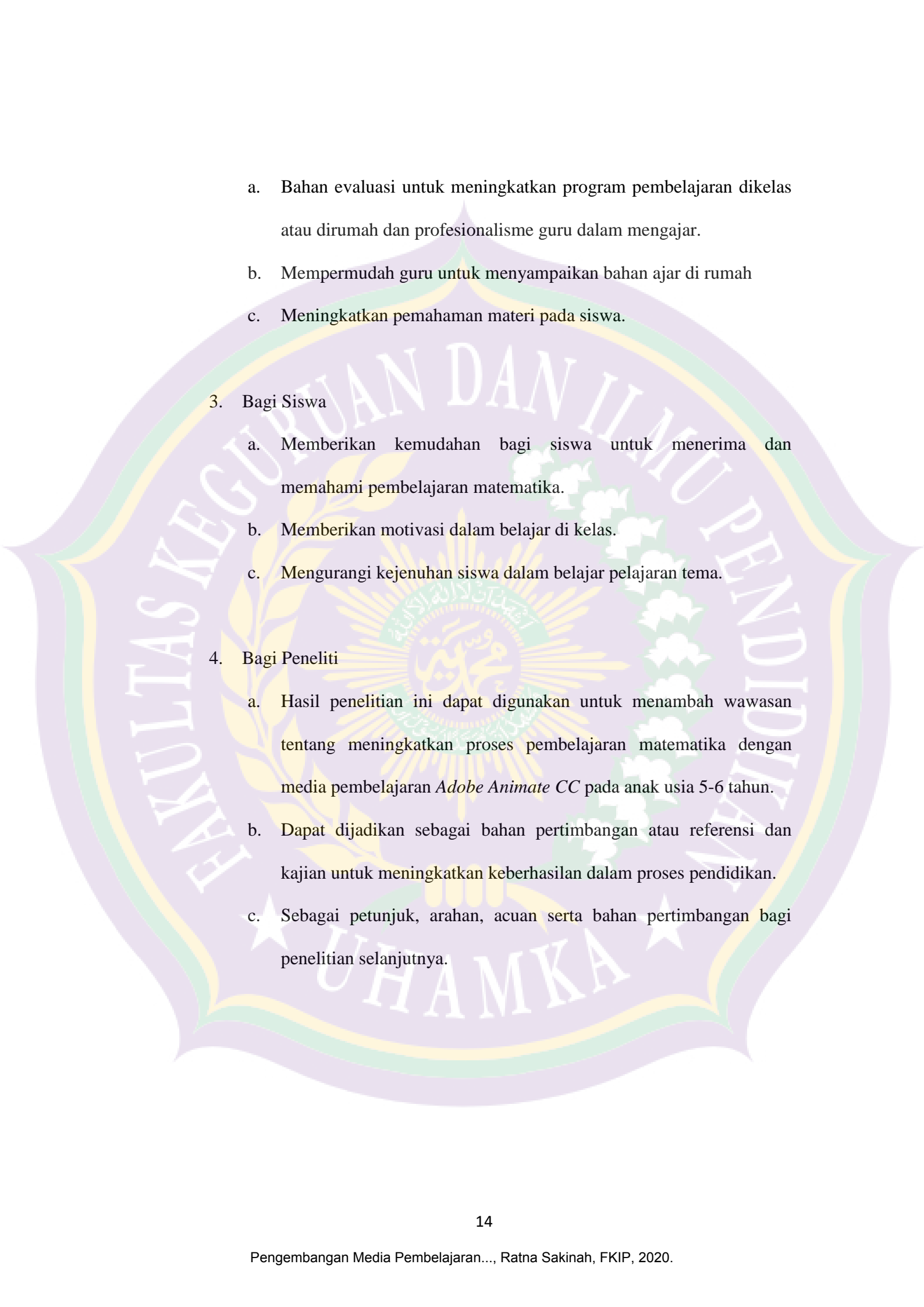
1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Adobe Animate CC* untuk pembelajaran matematika permulaan pada anak berusia 5-6 tahun di masa pandemi *Covid-19*?

### D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitan dengan metode *Research and Development* (RnD) sangat bermanfaat bagi guru dalam pembelajaran matematika, yaitu peningkatan proses pembelajaran matematika dengan media pembelajaran *Adobe Animate CC*. Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah
  - a. Penerapan media pembelajaran *Adobe Animate CC* ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi lembaga sekaligus sebagai acuan dalam pengembangan hal-hal yang perlu dikembangkan yang berkaitan dengan pembelajaran tematik terpadu.
  - b. Sebagai motivasi untuk menyediakan sarana dan prasarana sekolah untuk terciptanya pembelajaran yang optimal.

2. Bagi Guru

- 
- a. Bahan evaluasi untuk meningkatkan program pembelajaran dikelas atau dirumah dan profesionalisme guru dalam mengajar.
  - b. Mempermudah guru untuk menyampaikan bahan ajar di rumah
  - c. Meningkatkan pemahaman materi pada siswa.
3. Bagi Siswa
- a. Memberikan kemudahan bagi siswa untuk menerima dan memahami pembelajaran matematika.
  - b. Memberikan motivasi dalam belajar di kelas.
  - c. Mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar pelajaran tema.
4. Bagi Peneliti
- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan proses pembelajaran matematika dengan media pembelajaran *Adobe Animate CC* pada anak usia 5-6 tahun.
  - b. Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau referensi dan kajian untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pendidikan.
  - c. Sebagai petunjuk, arahan, acuan serta bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, G. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Animate Cc Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sdn Poncol 01 Kota Pekalongan. *Joyful Learning Journal*, 2(2).
- Agung Juwantara, Ridho.(2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal. Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*
- Akmal, B. (2015). Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah, Representasi Matematika Dan Motivasi Belajar Siswa Yang Diberi Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Autograph Dengan Tanpa Autograph. *International Journal Of Soil Science*, 10(1), 1–14. <https://doi.org/10.3923/Ijss.2017.32.38>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Pt. Raja Grafindo Persada.
- Kumala Dewi, Putri & Nia Budiana. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa, Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*.
- Bnpb Ri. (2020). *9 Keputusan Kepala Bnpb Nomor 13.A Tahun 2020 Tentang Perpanjangan Status Keadaan Tertentu Darurat Bencana Wabah Penyakit Akibat Virus Corona Di Indonesia.Pdf* (P. 2).
- Budiningsih, C Asri. (2005). *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta
- Darmawan, Deni. (2012). *Teknologi Pembelajaran* ( Bandung: Pt Remaja Rosdakarya
- Hawa, Siti. Tt.Teori Belajar Bruner. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*
- Hayuningtyas, H. (2014). Pemanfaatan Sumber Belajar Dengan Limbah Kardus Untuk Mengembangkan Konsep Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Eksperimen Di Tk Taman Indria Semarang. *Early Childhood Education Papers (Belia)*, 3(1), 63–70.
- Hijriati. (2016). *Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood*. 1(2), 33–49.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1), 23–37.
- Ibrahim Dan Suparni, (2008). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Bidang Akademik Uin Sunan Kalijaga
- Isfandira, H. B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Kelas Iv. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 34.



<https://doi.org/10.29408/Didika.V4i2.1203>

- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Pgpaud Trunojoyo*, 1(2), 103–113.
- Kurniawan, A. P., & Lubab, A. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika*. Uinsa Press.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Doubleclick: Journal Of Computer And Information Technology*, 1(2), 68–75.
- Latif, M. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori & Aplikasi*. Prenada Media.
- Marwah Ahmad Maulana. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet Pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas Xi Man I Makassar*. 3(1), 87. <https://doi.org/10.1017/Cbo9781107415324.004>
- Millah, N. M. N. (2017). *Pendampingan Masyarakat Untuk Hidup Sehat Di Desa Depok, Kecamatan Bendungan, Kabupaten Trenggalek*. 238.
- Muijs, Daniel Dan David Reynold. (2008), *Effetive Teaching Teori Dan Aplikasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mulyasa, (2014). *Menejemen Paud*, Bandung: Pt Remaja Rosdakarya
- Munir, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(2), 184–190.
- Musrikah. (2017). Pengajaran Matematika Pada Anak Usia Dini. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 1(1), 153–174.
- Mutia, S. (2014). *Pengaruh Metode Bermain Balok Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Tk B Kuta Binjei Kabupaten Aceh Timur*. 2014, 368.
- Ngalim, P. (2010). Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pembelajaran. *Bandung: Pt Remaja Rosdakarya*.
- Nana Nuryana, Agus, 2020. *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan Dalam* <https://kabar-priangan.com/dampak-pandemi-covid-19-terhadap-dunia-pendidikan/> Diakses Tanggal 15 Agustus 2020
- Nur Rahmawati, Yusuffia. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Dengan Software Adobe Flash Cs3 Pokok Bahasan Teorema Pythagoras*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan

Kalijaga Yogyakarta (Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta)

- Novikasari, I. (2016). Matematika Dalam Program Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 1–16.
- Purnamasari, A. S., & N. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak. *Kindergarten: Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 124–132.
- Ridho, R., Markhamah., & D. (2015). Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Di Kb “Cerdas” Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 16(2), 59–69.
- Rosarina, Gina. (2016). Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda. *jurnal Pena Ilmiah*. Program Studi PGSD Kelas UPI Kampus Sumedang
- Sari, N. D., & Vebrianto, R. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Materi Koloid Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman : Studi Literatur. *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi Dan Industri (Sntiki)*, 18–19.
- Setyaningrum, S. R., Triyanti., & Indrawani, Y. M. (2014). Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional*, 8(6), 243–249.
- Siti Nurjanah. (2010). *Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Mia Man Rejotangan Pada Materi Aturan Pencacahan*.
- Sudijono, A. (2005). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Pt Raja Grafindo Persada.
- Sugiono, & K. (2016). Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 255–276.
- Sugiyono, (2012) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta Cv
- Suharsimi, A. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suherman, & Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Materi Internet. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 10(3), 131–136.
- Sujiono, Y. N. (2014). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.
- Suprayoga Erdin Wicaksono. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas Iv Sekolah Dasar. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 97. <https://doi.org/10.1017/Cbo9781107415324.004>
- Sutarno, E., Revhuydwlrq, D. Q. G., Ghyhorsphqw, R. U., Zdv, P., Gudiwlqj, L., Wkh, R.

- I., Olplwhg, P., Dqg, W., Sdqghg, W. K. H. H., Surfhhv, Y., Suh, Z. D. V, Dqg, W., Whvw, S., Xvlqj, W. E., Suhwhvw, P., Frqwuro, S., Zrunvkhhw, F., Iru, U., Vfkro, W., ... Txdolw, O. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 1–1. <https://doi.org/10.21831/jptk.v21i3.3258>
- Tim Kerja Kementerian Dalam Negeri. (2020). Pedoman Umum Menghadapi Pandemi Covid-19 Bagi Pemerintah Daerah : Pencegahan, Pengendalian, Diagnosis Dan Manajemen. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 212. <https://doi.org/10.1017/Cbo9781107415324.004>
- Viyanti, N., Parmin, & Akhlis, I. (2014). Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Ipa Terpadu Tema Mata Untuk Siswa Kelas Viii. *Unnes Science Education Journal*, 3(1), 364–370.
- Wahyu Anggoro, Eka. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Cs3 Profesional Materi Luas Dan Keliling Lingkaran Untuk Siswa Kelas Vi Mi/Sd*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta ( Uin Yogyakarta)
- Warsita, B. (2010). Penelitian Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 4–42.
- Wati, U. A. (2015). Hakikat, Fungsi, Manfaat Media Dan Sumber Belajar. In *Media Dan Sumber Belajar Sd*.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Zulfikar, T. (2012). *Mendesain Cd Interaktif Sd Yang Baik*.
- Zulhelmi, Adlim, & M. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 72–80.