

## **Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Materi Sudut Terintegrasi Nilai Keislaman**

**Siti Nurul Mulkhil Layyin<sup>1</sup>, Arghob Khofya Haqiqi<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Program Studi Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri Kudus, Kudus, Indonesia

<sup>1</sup>[mulkhilayyin18@gmail.com](mailto:mulkhilayyin18@gmail.com)

<sup>2</sup>[arghobhaqiqi@iainkudus.ac.id](mailto:arghobhaqiqi@iainkudus.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash* pada materi sudut kelas VII terintegrasi nilai keislaman, (2) mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash* pada materi sudut terintegrasi nilai keislaman. Subjek penelitian ini adalah ahli yang memvalidasi media dan materi sebanyak 6 orang, dan peserta didik kelas VII MTs NU Nurul Ulum Jekulo Kudus sebanyak 42 orang. Prosedur pengembangannya menggunakan model four-D (4D) yang terdiri dari 1) tahap Pendefinisian (*define*) mencakup analisis peserta didik, materi dan tujuan. 2) Tahap perancangan (*design*) mencakup pemilihan media dan bahan. 3) Tahap pengembangan (*develop*) dilakukan validasi para ahli dan revisi serta respon peserta didik sehingga didapatkan hasil yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran. 4) Tahap penyebaran (*dessiminate*) dilakukan dengan mengirimkan media pembelajaran yang dihasilkan kepada guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash* pada materi sudut terintegrasi nilai keislaman dinyatakan layak untuk menunjang proses pembelajaran. Hasil tersebut didapatkan dari validasi para ahli media dan materi serta uji coba peserta didik yang hasilnya berada dalam kategori sangat layak.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, *Adobe Flash*, Nilai Keislaman

### **ABSTRACT**

*This research is a development research (R&D) which aims to (1) develop adobe flash-based interactive multimedia learning media in the VII grade material integrated with Islamic values, (2) find out exactly what the interactive multimedia learning media based on adobe flash is in the Islamic integrated corner material. The subjects of this study were 6 people who validated media and materials, and 42 students of class VII MTs NU Nurul Ulum Jekulo Kudus. The development procedure uses a four-D (4D) model which consists of 1) a definition stage which includes an analysis of students, materials and objectives. 2) The design stage (design) includes the selection of media and materials. 3) The development stage is validated by experts and revisions as well as student responses so that appropriate results are obtained for use in learning. 4) The dissemination stage (dessiminate) is carried out by sending the resulting learning media to teachers and students. The results showed that the interactive multimedia*

*Siti Nurul Mulkhil Iyyin /National Conference Of Islamic Natural Science Vol 2(1), (2022), 95-109 learning media based on Adobe Flash in the integrated corner material was declared feasible to support the learning process. These results were obtained from the validation of media and material experts as well as student trials whose results were in the very feasible category.*

**Keywords:** *Learning Media, Interactive Multimedia, Adobe Flash, Islamic Values*

## PENDAHULUAN

Penerapan kurikulum 2013 di sekolah menuntut guru melakukan inovasi pembelajaran, mengembangkan potensi diri, memaksimalkan kemampuan untuk meningkatkan pembelajaran tematik terintegrasi, pendekatan proses, menanamkan pendidikan karakter pada setiap muatan pembelajaran, berpikir kritis, inovatif, menggunakan pendekatan saintific, menggunakan model pembelajaran, menggunakan media pembelajaran, menghargai pendapat dan perbedaan, toleransi, membangun kemandirian dan, memanfaatkan kecanggihan teknologi (Oos, M., 2013). Proses pembelajaran sangatlah membutuhkan media pembelajaran untuk membantu meningkatkan keefektifan proses pembelajaran yang ditandai dengan tersampainya pesan dan isi materi. Pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar telah dikemukakan oleh banyak ahli. Seperti pendapat para ahli dalam penelitian Maria Dinnova Cookson, diantaranya Rusman berpendapat bahwa penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi sebagai pendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan menambah daya serap. Senada dengan pendapat di atas, Hamalik mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan gairah yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa ( Rusviati,2019, 49).

Mengembangkan media pembelajaran yang disukai para siswa pada zaman sekarang sangat membutuhkan yang namanya *software* untuk membuat suatu media pembelajaran. Salah satu software yang dapat digunakan adalah *Adobe Flash*. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia diperlukan software yang bisa mendukung proses pembuatan media yang unik dan kreatif seperti adobe flash. Multimedia merupakan kumpulan dari beberapa unsur seperti teks, gambar, audio, video, grafis, bagan, suara, dan animasi. Dengan mengembangkan media pembelajaran, sehingga menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang berkualitas, dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Keunggulan program ini diantaranya bisa membuat animasi berubah bentuk, terdapat fasilitas pembuatan tombol interaktif, bisa memberikan perubahan transparansi warna, terdapat pembuatan animasi dekorasi, bisa membuat animasi bergerak dan berpindah tempat, hasil akhir file mempunyai ukuran yang lebih kecil ( setelah dipublish), bisa mengimport gambar, audio dan video sehingga media *flash* lebih hidup dan berwarna, bisa membuat objek sesuai dengan keinginan, dan bisa digunakan pada semua komputer atau laptop meskipun

*Siti Nurul Mulkhil layyin /National Conference Of Islamic Natural Science Vol 2(1), (2022), 95-109*  
belum terinstal *software adobe flash*, asalkan filenya dikonversikan menjadi tipe \*.swf  
(Nalinda,2018,16).

Penelitian ini akan dibuat media pembelajaran yang menerangkan tentang sudut yang diintegrasikan dengan nilai keislaman. Peneliti memilih materi sudut karena materi ini sangat berkaitan dengan ilmu kehidupan dan belum ada media pembelajaran yang modern yang menjelaskan materi tersebut, serta kebanyakan sekolah atau tempat tempat untuk belajar seperti bimbel, jarang yang menjelaskan kandungan nilai nilai keislaman di dalamnya. Selain itu, materi sudut akan sering dijumpai oleh peserta didik disetiap jenjang pendidikan baik Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas maupun Perguruan Tinggi khususnya Matematika yang bisa dijadikan bahan bacaan pendidik untuk memasukkan ilmu keislaman yang diselingi saat materi tersebut berlangsung guna menambah wawasan keislaman anak sejak kecil agar kelak akan tumbuh generasi yang cerdas dan berakhlak.

Penghubungan antara matematika khususnya materi sudut dengan Al-qur'an ini diperkuat oleh tujuan kurikulum 2013, yaitu untuk mempersiapkan manusia Indonesia memiliki pribadi dan menjadi warga negara yang beriman dan didukung dengan Kompetensi Inti (KI) yang pertama dari kurikulum 2013, yaitu menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya (sikap spiritual), modul yang selama ini diterapkan di sekolah masih terpacu pada Kompetensi Inti (KI) 3 dan 4, yang menitikberatkan pada kompetensi kognitif dan keterampilan saja Dengan demikian, dapat kita sadari bahwa tujuan pertama dari dibuatnya media pembelajaran matematika ini adalah agar siswa memiliki kemampuan untuk membentuk sikap positif terhadap matematika dengan mengetahui hubungan antara matematika sudut dengan nilai keislaman sebagai bentuk mengagungkan kebesaran Tuhan yang Maha Esa, hal tersebut termasuk pengamalan pancasila yaitu sila yang pertama.

Hasil pengamatan yang peneliti lakukan di MTs NU Nurul Ulum Jekulo Kudus diperoleh beberapa fakta dan informasi, salah satunya bahwa dalam pembelajaran para guru sedikit banyaknya ada yang mengalami kesulitan dalam penyampaian materi, seperti guru harus mengulang- ulang penyampaian materi karena masih banyak siswa yang bertanya dan tampaknya belum mengerti, sehingga guru sedikit kewalahan dalam mengulang materi ajar tersebut. Wawancara juga dilakukan dengan salah satu guru matematika MTs NU Nurul Ulum tentang proses penyampaian materi pembelajaran, yang mana telah diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan belajar mengajar masih menggunakan proses penyampaian materi secara konvensional. Diinformasikan juga bahwa kompetensi guru yang belum cukup handal dan dikarenakan faktor usia, menjadi alasan dalam lemahnya menguasai dan mengoperasikan teknologi. Sehingga, pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran multimedia interaktif tidak pernah dilakukan.

*Siti Nurul Mulkhil Iayyin /National Conference Of Islamic Natural Science Vol 2(1), (2022), 95-109*

Berdasarkan keadaan latar belakang tersebut, penyampaian materi pembelajaran berbasis teknologi sangat minim namun pemakaiannya harus diprioritaskan karena mempertimbangkan kemajuan teknologi informasi komunikasi, serta mempertimbangkan kebutuhan siswa. Sehingga, peneliti berkeinginan dan tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “ Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Materi Sudut Terintegrasi Nilai Keislaman”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*). Menurut Akker dalam Ali dan Asrori, dalam bidang Pendidikan R&D pada umumnya dilakukan pada bidang teknologi pembelajaran seperti dalam pengembangan perangkat pembelajaran, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran (paseleng, arfiani, 2013, 97). penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Pengembangan model dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D yang terdiri atas empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *desseminate* (penyebaran). Alasan memilih model pengembangan 4D karena model ini tersusun secara terprogram dengan urutan kegiatan sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, selain itu karena model ini khusus digunakan untuk pengembangan media pembelajaran, serta karena pengembangan ini merupakan pengembangan yang hanya terdapat 4 langkah, sehingga bisa memudahkan peneliti untuk segera menyelesaikan penelitiannya.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Maret – 31 Maret 2022 di MTs NU Nurul Ulum Jekulo Kudus.

### **Subjek Penelitian**

Subjek ujicoba kelayakan multimedia interaktif pada penelitian ini adalah dua guru BLK Multimedia dan desain Grafis PP.Darul Falah Jekulo Kudus, dua guru Matematika dan satu guru Mustholah Hadist serta satu guru Qur'an Hadist di MTs NU Nurul Ulum Jekulo kudus sebagai validator ahli media, ahli materi tentang sudut dan ahli materi tentang keislaman. Selain

*Siti Nurul Mulkhil Iyyin /National Conference Of Islamic Natural Science Vol 2(1), (2022), 95-109*  
itu subjek kelayakan dilakukan dengan ujicoba kelas kecil kepada sepuluh siswa kelas VII MTs NU Nurul Ulum dari setiap kelas, dan ujicoba kelas besar kepada 32 siswa kelas VII I MTs NU Nurul Ulum Jekulo Kudus.

### Prosedur

Penelitian ini dilakukan dengan 4 tahap: (1) Pendefinisian (*define*) yang dilakukan melalui analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran yang diperoleh dengan cara melakukan wawancara kepada guru Matematika, melakukan penelitian dan pengambilan data di MTs. Nurul Ulum Jekulo Kudus, (2) Perancangan (*design*) dilakukan pengumpulan bahan atau isi materi sudut berupa gambar, audio dan video yang sesuai dengan indikator- indikator pada silabus; (3) Pengembangan (*development*) dilakukan dengan membuat *draft* awal media berdasarkan rancangan awal yang telah dibuat sebelumnya dalam bentuk *story board* kemudian disusun menjadi satu dengan suatu tampilan yang dibuat menggunakan fitur-fitur pada *software Adobe Flash Professional CS6*, setelah itu dilakukan validasi para ahli serta ujicoba kelas kecil dan kelas besar; (4) Penyebaran (*dessiminate*) dilakukan dengan mengirim *file* media pembelajarannya kepada guru matematika dan peserta didik kelas VII MTs/SMP.

### Instrumen Penelitian

Sesuai dengan metode pengembangan instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah berupa angket. Instrumentasi penelitian dilaksanakan untuk mengetahui apakah media sudut terintegrasi nilai keislaman yang telah dirancang valid atau tidak. Instrumen penelitian yang diberikan kepada ahli media, ahli materi sudut maupun ahli materi nilai keislaman dan ujicoba kepada 42 siswa kelas VII. Skala penilaian untuk lembar validasi menggunakan skala Likert. Angket validasi divalidasi langsung oleh validator. Skala penilaian pada angket validasi menggunakan skala Likert seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Skala Penilaian Angket Validasi

Penilaian	Bobot Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

### Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis statistic deskriptif. Data yang diperoleh melalui angket oleh ahli media, ahli materi dan hasil angket respon peserta didik berupa nilai kualitatif yang akan dikonversikan menjadi nilai kuantitatif sesuai dengan aturan pemberian skor. Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif maka awalnya ditentukan skor maksimum pada lembar validasi. Untuk menentukan skor maksimum atau skor ideal maka dapat diketahui dengan rumus berikut :

$$\text{Skor ideal} = \text{Skor jawaban tertinggi} \times \text{jumlah butir instrumen} \times \text{jumlah responden}$$

Selanjutnya menentukan skor ideal untuk setiap butir instrument dengan rumus berikut:

$$\text{Skor Ideal/butir instrumen} = \text{Skor jawaban tertinggi} \times \text{jumlah responden}$$

Kemudian untuk menghitung nilai keseluruhan bisa dihitung dengan Rumus berikut (Sugiono, 2015) :

$$\text{Nilai keseluruhan} = \text{Jumlah data} : \text{skor ideal} \times 100\%$$

Selanjutnya, perlu dihitung interval (rentang jarak) dan interpretasi persen agar mengetahui penilain dengan mencari nilai interval (*i*).

$i = 100/\text{nilai tertinggi likert}$  (Wahyuningrum, 2021,51). Jadi, nilai interval yang didapat pada penelitian ini adalah ,  $i = 100/5 = 20$ .

Kategori kelayakan media berdasarkan nilai akhir yang didapatkan dapat dilihat pada Tabel.2

Tabel 2. Klasifikasi Kelayakan Media

No	Rentang Kategori Skor	Keterangan
1	0% - 20 %	Tidak Layak
2	21% - 40%	Kurang Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian ini yaitu media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* yang didalamnya membahas tentang sudut dan diintegrasikan dengan nilai keislaman. Hasil dari pengembangan multimedia interaktif untuk menjawab rumusan masalah yaitu: (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada materi sudut terintegrasi dengan nilai keislaman; (2) kelayakan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran Matematika kelas VII. Media pembelajaran multimedia interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 untuk siswa kelas VII di desain dengan menggunakan metode pengembangan 4D Thiagarajan. Berikut hasil dari setiap tahapan metode 4D.

### **Hasil Tahap *Define*(Pendefinisian)**

Tahapan ini menghasilkan berbagai permasalahan yang terdapat di sekolah yang dihasilkan dari beberapa analisis, mulai dari peserta didik, materi dan tujuan pembelajaran yang diperoleh melakukan wawancara kepada guru matematika dan melakukan penelitian serta pengambilan data di MTs NU Nurul Ulum Jekulo Kudus.

### **Hasil Tahap *Design* (Perancangan)**

Proses yang dilakukan pada tahap perancangan adalah merancang materi untuk program, membuat *storyboard*. Pada perancangan ini dibutuhkan spesifikasi yang terperinci sehingga pada tahap selanjutnya tidak muncul keraguan serta diperlukannya keputusan baru. Selain membuat rancangan awal, pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan bahan atau isi materi berupa gambar, audio, video yang sesuai dengan indikator – indikator pada silabus. Gambar penunjang yang berfungsi sebagai objek animasi pada multimedia interaktif diperoleh melalui internet. Menambahkan audio yang berfungsi sebagai musik latar belakang Video pelengkap materi diperoleh melalui platform youtube. Motivasi bersifat edukatif yang berkaitan dengan materi pembelajaran dibuat guna meningkatkan semangat belajar siswa.

Dilakukan juga penyusunan parameter penilaian dan pengambilan data dengan cara validasi kepada para ahli media dan materi serta penyebaran angket kepada siswa kelas VII untuk mengetahui respon peserta didik mengenai media yang dihasilkan. Berdasarkan *storyboard* yang dibuat, media pembelajaran multimedia interaktif yang dihasilkan terdapat 6 menu utama, diantaranya: KI&KD, Materi (Sudut dan integrasinya dengan nilai keislaman), Simulasi (berisi bagaimana cara menggambar dan mengukur sudut dengan busur), Latihan Soal (10 pilihan ganda), ilmu matematika islam (menjelaskan 4 ilmu), dan yang terakhir

*Siti Nurul Mulkhil Iayin /National Conference Of Islamic Natural Science Vol 2(1), (2022), 95-109*  
motivasi ( berisi tentang kata mutiara dan video agar lebih semangat dan teratrik untuk belajar matematika).

### Hasil Tahap *Develop*(pengembangan)

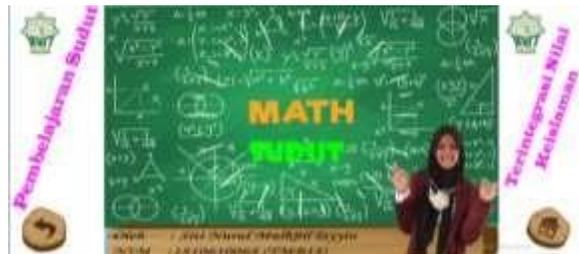
Pada langkah ini, peneliti mengembangkan draf produk awal yang telah dibuat, diantaranya:

### Tampilan Halaman Sampul dan Opening

Pada halaman awal media terdapat halaman sampul seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Halaman Sampul



Gambar 2. Halaman Opening

### Tampilan Halaman Menu Utama

Pada halaman ini terdapat 6 tombol diantaranya: tombol KI&KD, tombol materi, tombol simulasi , tombol latihan soal, tombol ilmuan matematika islam, dan tombol motivasi



Gambar 3. Menu Utama



Gambar 4. Menu KI& KD



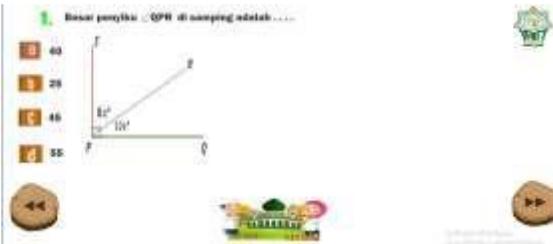
Gambar 5. Menu Materi



Gambar 6. Tampilan Simulasi



Gambar 7. Opening Latihan Soal



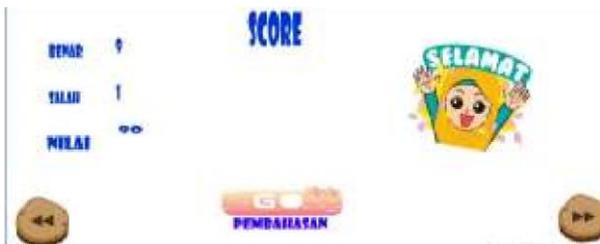
Gambar 8. Tampilan Latihan Soal



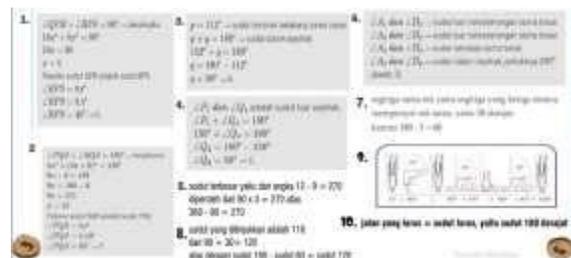
Gambar 9. Tampilan Ilmuan Matematika Islam



Gambar 10. Tampilan Motivasi



Gambar 10. Tampilan Perolehan Score



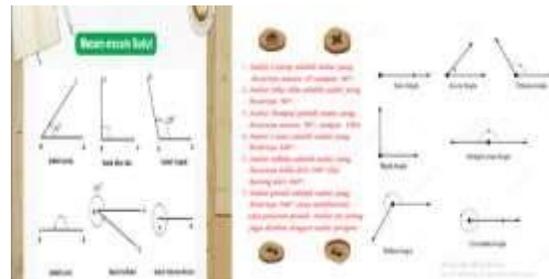
Gambar 11. Tampilan Pembahasan Soal

### Tampilan Sub-Sub Menu Materi Sudut

Halaman ini berisi tentang materi sudut (pengertian sudut, pembagian sudut, menghitung sudut, fakta-fakta dalam sudut, hubungan antar sudut, dan 2 garis yang dipotong dengan garis lurus.



Gambar 12. Tampilan pengertian sudut



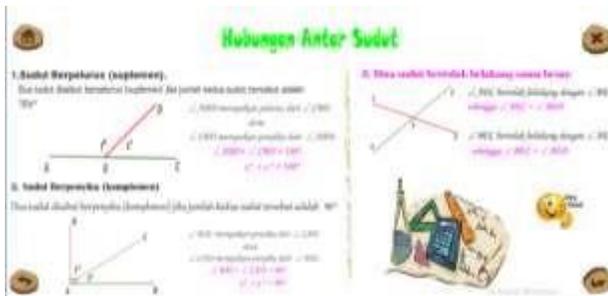
Gambar 13. Pembagian sudut



Gambar 14. Tampilan Menghitung Sudut



Gambar 15. Fakta-fakta dalam Sudut



Gambar 16. Menghitung Sudut



Gambar 17. Dua garis sejajar dipotong garis lurus

**Tampilan Sun Menu Materi Integrasi Sudut Dengan Nilai Keislaman**

Halaman ini berisi 4 halaman, diantaranya tentang hubungan sudut dengan gerakan sholat, integrasi sudut dengan huruf hijaiyah, Integrasi sudut dengan ayat Al-Qur'an, dan integrasi sudut istimewa dengan Al-Qur'an dan hadis.



Gambar 18. Integrasi sudut dengan gerakan solat Gambar 19. Indegrasi sudut & huruf hijaiyah



Gambar 20. Sudut Dengan Qur'an Hadist

Gambar 21. Sudut-sudut Istimewa

Hasil Validasi Para Ahli

Tahap pengujian akan dilakukan oleh ahli media, ahli materi sudut, dan ahli materi keislaman. Hasil validasi yang telah dilakukan akan ditunjukkan pada tabel di bawah ini: Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek penilaian	Skor ideal	Kategori
Pengoperasian Media	90%	Sangat Iyak
Tampilan Media	82%	Sangat Iyak
Tulisan	71,7%	Layak
Skor keseluruhan	81,2%	Sangat Iyak

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dari validasi ahli media tersebut termasuk dalam kategori "sangat layak" karena berada pada rentang kategori skor (81%-100%). Sehingga media pembelajaran multimedia interaktif sudut ini dapat dinyatakan bahwa memenuhi kriteria yang layak untuk digunakan dalam melakukan penelitian walaupun dengan merevisi terlebih dahulu beberapa bagian yang perlu diperbaiki.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi Sudut

<b>Aspek penilaian</b>	<b>Jumlah total rata-rata validator</b>	<b>Kategori</b>
Kesesuaian Materi	88,75%	Sangat Iyak
Kualitas Materi	71,4%	Iyak
Skor keseluruhan	80,67%	Iyak

Berdasarkan kriteria dari kelayakan media oleh ahli materi, jumlah nilai rata-rata yang diperoleh dari semua aspek 80,67% dan jika dibulatkan menjadi 81% yang termasuk dalam kategori "sangat layak" karena berada pada rentang kategori skor (81%-100%).

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi (Integrasi Nilai Keislaman)

<b>Aspek penilaian</b>	<b>Skor ideal</b>	<b>Kategori</b>
Kesesuaian Konsep dengan Al-Qur'an	90%	Sangat Iyak
Kualitas Ilustrasi Kisah	80%	Iyak
Skor keseluruhan	84%	Sangat Iyak

Berdasarkan kriteria dari kelayakan media oleh ahli materi, jumlah skor keseluruhan pada semua aspek yang diperoleh adalah 84% yang termasuk dalam kategori "sangat layak" karena berada pada rentang kategori skor (80%-100%).

### Hasil Ujicoba Oleh Peserta Didik

Pengambilan data kelayakan media oleh peserta didik dilakukan pada hari Rabu, 30 Maret 2022 dan Kamis, 31 Maret 2022. Uji coba dilakukan dua kali yaitu uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar. Jumlah subjek penelitian uji coba kelas kecil adalah 10 peserta didik dari perwakilan masing-masing kelas VII. Jumlah subjek penelitian kelas besar terdiri dari 32 peserta didik kelas VII I MTs NU Nurul Ulum Jekulo Kudus karena satu kelas di VII I berjumlah 32 anak. Proses pengambilan data dilakukan dengan mengarahkan peserta didik

*Siti Nurul Mulkhil Iayyin /National Conference Of Islamic Natural Science Vol 2(1), (2022), 95-109* untuk menggunakan media pembelajaran interaktif sudut, setelah itu peserta didik diarahkan untuk mengisi angket pendapat peserta didik terhadap kelayakan media. Hasil uji coba kelas kecil dapat dilihat pada tabel 6 & 7.

Tabel 6. Hasil Ujicoba Kelas Kecil

Aspek Penilaian	Skor ideal	Kategori
Manfaat Media	80%	layak
Kemudahan Media	85%	Sangat Layak
Skor keseluruhan	96%	Sanagat Layak
<b>Total Rata-rata</b>	<b>89%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tabel di atas, diperoleh skor seluruh aspek pada media pembelajaran interaktif sudut terintegrasi nilai keislaman adalah 89% dapat di kategorikan sangat baik atau sangat layak karena berada pada rentang kategori skor (81%-100%) maka media pembelajaran interaktif sudut terintegrasi nilai keislaman ini dapat dinyatakan bahwa memenuhi kriteria yang layak untuk digunakan dalam melakukan penelitian selanjutnya yaitu untuk uji coba kelas besar.

Tabel 7. Hasil Ujicoba Kelas Besar

Aspek Penilaian	Skor ideal	Kategori
Manfaat Media	77%	layak
Kemudahan Media	73%	Layak
Tampilan Media	81%	Sangat layak
<b>Skor keseluruhan</b>	<b>77%</b>	<b>layak</b>

Tabel di atas, diperoleh nilai ideal keseluruhan aspek pada media pembelajaran interaktif sudut terintegrasi nilai keislaman adalah 77% dapat di kategorikan layak karena berada pada rentang kategori nilai (61%-80%) berdasarkan dengan skala Likert pada acuan table konversi nilai yang sesuai dengan aspek kriteria pengkategorian kualitas. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Lisa dalam Iis yang menyatakan bahwa validasi dari media pembelajaran dapat dinyatakan baik apabila kategori koefisien kevalidan yang diperoleh berkisar antara cukup hingga baik(sugiarti dkk, 2020,78).

### Hasil Tahap *Dessiminate* (Penyebaran)

Tahap ini, dilakukan pengiriman *file* media pembelajarannya kepada guru matematika dan peserta didik kelas VII di MTs NU Nurul Ulum Jekulo Kudus dalam bentuk *file swf\** melalui *flashdisk* dan *whatsapp* karena pada *Adobe Flash CS6* sudah terdapat *Adobe Flash player* terbaru sehingga memberikan dukungan untuk android.

### **Hasil Kelayakan Media**

Berdasarkan analisis data kelayakan, produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Materi Sudut Terintegrasi Nilai Keislaman dinyatakan sangat layak oleh ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik. Skor ideal yang diperoleh dari pengisian angket kelayakan oleh ahli media yaitu 81,2%, ahli materi tentang sudut sebanyak 80,67%, ahli materi tentang integrasi sudut dengan nilai keislaman sebanyak 84%, ketiga nilai tersebut masuk dalam kategori sangat layak/ sangat baik karena berada dalam rentang kategori nilai 81%-100%, hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syaifullah (Syaifullah, 2017, 51).

Dari hasil uji kelayakan media oleh ahli materi ahli media, ahli materi dan hasil uji coba pada peserta didik di atas, menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif sudut terintegrasi nilai keislaman dinyatakan layak dan telah memenuhi unsur kelayakan dari media dengan memenuhi unsur kriteria dalam media pembelajaran.

### **SIMPULAN**

Dengan menggunakan metode 4D Thiagarajan dihasilkan produk media pembelajaran matematika desain multimedia interaktif berbantuan *software Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas VII khususnya pada materi sudut yang diintegrasikan dengan nilai keislaman dengan persentase nilai rata-rata persentase 81,2% dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash* pada materi sudut terintegrasi nilai keislaman layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

### DAFTAR PUSTAKA

- Nalinda, Hanin. Sulistorini, Sri. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PBL Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas IV. *Joyful Learning Journal*, 7 (1) 25-31. Diunduh dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>.
- Paseleng, Mila C. Arfiyani Rizky. (2013). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Gospodarka Materialowa i Logistyka*, 26(4) 185-197. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/22>
- Sugiarti, Lis S dkk. (2020). Pengembangan Media Puzzle Pada Materi Suhu Dan Kalor Ipa SD. *Jurnal Pesona Dasar*. 8(2) 73-81.
- Anwas, M.Oos. (2013). *Pemberdayaan Masyarakat di Era Global*. Bandung: Alfabeta.
- Prof.Dr.Sugiono. (2015). *Metode Penelitian(Kuantitatif,Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Dr.Tania Wahyuningrum. (2021). *Mengukue Usability perangkat Lunak*. Yogyakarta: CV.Budi Utama.
- Rusviati, Imelia. (2019). *Pengembangan Media Cd Interaktif Subtema Bumi Bagian Dari Alam Semesta Untuk Kelas Iii Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang. Diunduh dari <https://eprints.umm.ac.id/38080/>
- Syaifullah, Rifa'i. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem Air Conditioning (AC) Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Di SMKN 3 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Diunduh dari <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/54490>.