

**PENGEMBANGAN MEDIA SERU
(KESEBANGUNAN & KEKONGRUENAN)
MENGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK MELATIHKAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA
Oleh : Umi Cholishoh**

ABSTRAK

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Dalam belajar matematika, pada dasarnya seseorang tidak terlepas dari pemecahan masalah. Namun dalam kenyataannya, kemampuan pemecahan masalah masih rendah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan memilih media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Oleh karena itu dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berupa media SERU. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui kualitas media SERU yang dikembangkan menggunakan *Adobe Flash* pada materi kesebangunan dan kekongruenan bangun datar di MTs Mambaul Ulum Simorejo, dan (2) Mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika setelah diterapkan pembelajaran dengan media SERU.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Produk yang dikembangkan berupa media SERU untuk melatih kemampuan pemecahan masalah matematika. Pembuatan media SERU menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash*. Proses pengembangan media ini menggunakan metode *Research and development (R&D)* yang dikembangkan oleh Sugiyono yang telah dimodifikasi dengan prosedur pokok sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; dan (6) uji coba produk. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX MTs Mambaul Ulum Simorejo. Materi yang dipilih adalah kesebangunan dan kekongruenan bangun datar. Media ini memuat simulasi, sajian materi, *game*, dan evaluasi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi, tes, dan wawancara.

Berdasarkan penilaian dari beberapa ahli, kualitas media SERU ini memperoleh prosentase kelayakan berdasarkan ahli materi, ahli media dan ahli pengguna/guru. Ahli materi dan ahli media masing-masing memberikan prosentase kelayakan sebesar 67,86% dan 68,75%. Dapat disimpulkan bahwa media SERU ini layak untuk digunakan. Sedangkan Prosentase kelayakan berdasarkan ahli pengguna/guru memperoleh nilai sebesar 87,5%. Dapat disimpulkan bahwa media SERU ini sangat layak untuk digunakan. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa memperoleh rata-rata total nilai akhir sebesar 68,33. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa adalah baik.

Kata Kunci : Media SERU, *Adobe Flash*, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika