

**MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN SEMPOA UNTUK
PERHITUNGAN ARITMATIKA ANAK SEKOLAH DASAR KELAS 1
DAN KELAS 2**

Alda Zhakinah Yusuf

14030004

Intisari

Saat ini perkembangan di dunia animasi sangat berkembang pesat dan di terapkan di berbagai bidang. Salah satunya di bidang pendidikan, dibutuhkan metode pembelajaran yang menarik. Tidak hanya di peroleh dari guru dan buku-buku saja, hal itu akan membuat mereka merasa bosan. Dengan dibuatnya Media Pembelajaran Interaktif dapat menjadi media baru untuk belajar yang seolah-olah bermain game. Pembuatan media interaktif pembelajaran sempoa menggunakan *software* Adobe Flash CS6. Tujuan media Interaktif Pembelajaran Sempoa untuk dapat dijadikan metode pembelajaran berhitung menggunakan sempoa dengan berinteraksi secara langsung dengan komputer dan dapat menggerakkan atau mengeser-geserkan sempoa yang terdapat di Media Pembelajaran Interaktif tersebut. Dari hasil pengujian yang diuji coba kebeberapa PC, *file* yang dapat di-*play* dengan sempurna yaitu file.exe sedangkan file.SWG hanya dapat di-*play* di PC yang mempunyai Adobe Flash dan hasil uji coba kemudahan dalam menggunakan aplikasi kebeberapa murid SD dengan sebar kuisioner didapatkan hasil 82,4% dari 30 responden yaitu masuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan metode perhitungan Skala Likert.

Kata kunci : media, interaktif, sempoa, Adobe Flash CS6, dan Skala Likert