

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MACROMEDIA FLASH 8 DENGAN PEDEKATAN
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING
PADA MATERI BANGUN RUANG
KELAS V SDN 55 AIA PACAH
KEC. KOTO TANGAH
KOTA PADANG**

Oleh:

DIA AMDIA

NPM: 1610013411072



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN ARTIKEL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MACROMEDIAFLASH 8 DENGAN PEDEKATAN
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING
PADA MATERI BANGUN RUANG
KELAS V SDN 55 AIA PACAH
KEC. KOTO TANGAH
KOTA PADANG**

Oleh:

**DIA AMDIA
NPM: 1610013411072**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* dengan *Pendekatan Contextual Teaching and Learning* pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN 55 Aia Pacah Kec. Koto Tangah Kota Padang”** Untuk persyaratan wisuda Oktober 2020.

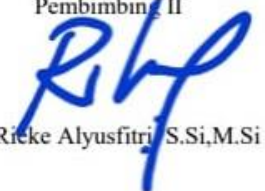
Padang, Juli 2020

Disetujui oleh :

Pembimbing I


Daswarman, M.Pd

Pembimbing II


Rieke Alyusfitri S.Si,M.Si

Executive Summary

Amdia, D. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN 55 Aia Pacah Kec. Koto Tangah Kota Padang” Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing : 1. Daswarman, S.T, M.Pd

2. Rieke Alyusfitri, S.Si, M.Pd

Matematika merupakan suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir. Karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK. Teknologi dapat mempermudah manusia dalam berbagai hal, tidak terkecuali untuk pendidikan sebagai media pembelajaran berbasis IT (Informasi Teknologi) yang dirasa cukup menarik bagi siswa, karena dilihat dari karakteristik siswa SD yang menyukai hal-hal baru dan menyenangkan. *Macromedia flash 8* dapat menjadi suatu sarana bagi guru dalam merancang media pembelajaran interaktif sekreatif dan sepraktis mungkin sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Umumnya guru dalam menyajikan materi hanya menggunakan buku paket yang disediakan sekolah yang mana kurang tertariknya siswa dalam pembelajaran, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis macromedia flash 8. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Materi Bangun Ruang Kelas V SDN 55 Aia Pacah Kec. Koto Tangah Kota Padang”

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2016:297), Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*) Untuk menguji validitas media dilakukan oleh dua orang ahli atau pakar, uji praktikalitas dilaksanakan setelah media divalidasi dan layak untuk diujicobakan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif bangun ruang kelas V SD yang dilakukan oleh satu orang guru dan dua orang siswa.

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata validitas 96,3%.dengan kriteria sangat valid, nilai rata-rata praktikalitas 94,1%.dengan kriteria sangat praktis.

Dari data tersebut disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif bangun ruang tersebut sangat valid, dan sangat praktis dalam pembelajaran matematika di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Matematika, Media Pembelajaran, *Macromedia Flash 8*

Executive Summary

Amdia, D. 2020. "Development of Learning Media Based on Macromedia Flash 8 with Contextual Teaching and Learning Approaches in Class V Geometry of SDN 55 Aia Pacah, Koto Tengah Subdistrict, Padang City" Thesis Education for Elementary School Teachers, Teacher Training and Education Science, Bung Hatta University.

Supervisor: 1. Daswarman, S.T, M.Pd
2. Rieke Alyusfitri, S.Si, M.Pd

Mathematics is a tool for developing ways of thinking. Therefore mathematics is indispensable for everyday life or in the face of advances in science and technology. Technology can make it easy for humans in many ways, including education as an IT (Information Technology) -based learning medium which is considered quite attractive to students, because it is seen from the point of view of elementary students who are in something new and exciting. Macromedia flash 8 can be a means for teachers in interactive learning as effectively and practically as possible so that learning becomes closer. Regarding the teacher in the presentation material only uses textbooks provided by schools that do not attract students' interest in learning, to overcome this problem the researchers are interested in developing macromedia flash 8-based mathematics learning media. Based on Macromedia Flash 8 with a Contextual Learning Approach Building Classroom V SDN 55 Aia Pacah Kec. Koto Tengah Padang City "

This type of research is research development or Research and Development (R&D). Sugiyono (2016: 297), The development model used in this development is the 4-D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). to be tried with the aim of alerting the level of interactive learning media to build a classroom V SD which is conducted by one teacher and two students. The results showed the average validity value of 96.3%. With very valid criteria, the average practicality value is 94.1%. With very good criteria.

From these data it can be concluded that interactive development media for learning spaces are very valid and very practical in learning mathematics in class V SD.

Keywords: Mathematics, Learning Media, Macromedia Flash 8

Executive Summary
DAFTAR PUSTAKA

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:
Alfabeta