

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL* PADA MATERI  
BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK SISWA KELAS V  
DI SDN 09 SURAU GADANG**

Oleh:

**SURTIA HAIDA SHOLEHA**  
**NPM. 1810013411006**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL* PADA MATERI  
BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK SISWA KELAS V  
DI SDN 09 SURAU GADANG**

**Disusun Oleh:**

**Surtia Haida Sholeha  
NPM 1810013411006**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Professional* pada Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok Siswa Kelas V di SDN 09 Surau Gadang**” untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, 8 Maret 2022

Disetujui oleh:  
Pembimbing



Rieke Alyusfitri, S.Si.,M.Si

## Executive Summary

Surtia Haida Sholeha. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Professional* pada Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok Siswa Kelas V di SDN 09 Surau Gadang. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

**Pembimbing : Rieke Alyusfitri, S.Si, M.Si**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang harus dikuasai oleh siswa dan sangat berguna dalam kehidupan masyarakat. Menurut Freundenthal, (dalam Susanto, 2013:189), menyatakan bahwa matematika adalah aktivitas manusia yang harus dikaitkan dengan realitas. Untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam kehidupan nyata untuk menanamkan pemahaman konsep kepada siswa, maka cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menemukan suatu sumber belajar yang dapat menarik perhatian siswa.

Sumber belajar yang dapat digunakan untuk pemahaman matematika dan dapat untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menghubungkan antara benda konkret ke benda abstrak. Menurut (Rusman, 2017:214), media pembelajaran merupakan komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dengan pemanfaatan aplikasi *adobe flash professional*.

Apriyani (dalam Rezeki, 2018:856), *Adobe Flash Professional* adalah *Software* yang baik digunakan untuk mendukung pembelajaran multimedia. Karena, media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *adobe flash profesional* dapat menghubungkan grafis, animasi, suara, serta memiliki kemampuan untuk melakukan interaksi dengan penggunaannya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Professional* pada Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok Siswa Kelas V di SDN 09 Surau Gadang

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan 4-D yang dimodifikasi menjadi 3-D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap pendiseminasian (*desseminate*). Pada penelitian ini yang akan dilalui peneliti hanya sampai tahap pengembangan (*develop*) karena mengingat keterbatasan kemampuan, waktu dan biaya. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 09 Surau Gadang, tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 28 orang. Siswa kelas V terdiri dari 13 siswa perempuan dan 15 orang siswa laki-laki. Pada tahap validasi, media yang sudah dirancang, dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh validator yang terdiri dari 2 orang dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung

Hatta. Untuk tahap praktikalitas dilakukan setelah media divalidasi dan layak untuk diujicobakan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang sudah dibuat.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Professional* diperoleh rata-rata validitas secara keseluruhan 91,8% dengan kriteria sangat valid, sedangkan untuk rata-rata praktikalitas oleh guru dan siswa diperoleh rata-rata keseluruhan 94,3% dengan kriteria sangat praktis.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash professional* ini sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran matematika, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu perangkat pembelajaran di kelas V SDN 09 Surau Gadang.

---

**Kata Kunci : Pengembangan, Media, *Adobe Flash Professional***

## **Executive Summary**

Surtia Haida Sholeha. 2022. "Development of Adobe Flash Professional-Based Interactive Learning Media on Materials for Building Cubes and Blocks for Class V Students at SDN 09 Surau Gadang. Thesis for Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

**Supervisor : Rieke Alyusfitri, S.Si, M.Si**

Mathematics is one of the main subjects that must be mastered by students and is very useful in people's lives. According to Freudenthal, (in Susanto, 2013: 189), states that mathematics is a human activity that must be associated with reality. to solve the problems found in real life to instill understanding of concepts to students, then the way that can be done is to find a learning resource that can attract students' attention.

Learning resources that can be used for understanding mathematics and can assist students in solving existing problems, namely by using learning media that can connect concrete objects to abstract objects. According to (Rusman, 2017: 214), learning media is a component of the teaching and learning process which has a very important role in supporting the success of the teaching and learning process by using the professional Adobe Flash application.

Apriyani (in Rezeki, 2018:856), Adobe Flash Professional is a good software to use to support multimedia learning. Because interactive learning media with professional Adobe Flash applications can connect graphics, animation, sound, and have the ability to interact with users. Therefore, researchers are interested in conducting development research entitled "Development of Adobe Flash Professional-Based Interactive Learning Media on Materials for Building Cube Spaces and Blocks for Class V Students at SDN 09 Surau Gadang

The type of research carried out is research and development with a 4-D development model that is modified into 3-D. This model consists of 4 stages of development, the definition stage, the design stage, the development stage, and the dissemination stage. In this research, the researcher will only go through the development stage due to the limited ability, time and cost. The test subjects in this study were fifth grade students of SD Negeri 09 Surau Gadang, the academic year 2022/2023 with a total of 28 students. Class V students consist of 13 female students and 15 male students. In the validation stage, the media that has been designed, is continued with validation activities by a validator consisting of 2 lecturers from the Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University. For the practicality stage, it is carried out after the media is validated and feasible to be tested with the aim of knowing the level of practicality of the learning media that has been made.

Based on the results of research on the development of Adobe Flash Professional-Based Interactive Learning Media, an overall average validity of 91.8%

was obtained with very valid criteria, while for the average practicality by teachers and students obtained an overall average of 94.3% with very valid criteria. practical.

From the results of this study, it can be concluded that this professional adobe flash-based interactive learning media is very valid and very practical to use in learning mathematics, so it can be used as a learning tool in class V SDN 09 Surau Gadang.

---

**Keywords: Development, Media, Adobe Flash Professional**

## DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian & pengembangan (research and development)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Rezki, Sri. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash Profesional berbasis problem based learning pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 2. Nomor 4. Hlm 856
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation Of Problem Solving Methods in The Learning of Slamic Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar*. *Jurnal Tarbiyah al-Awlad*, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222
- Kristiantari, Rini. 2014. Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol.3. No.2.Hlm.460-470
- Tamrin, M., Amrina, Z., Arifin., E. (2014). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD 29 Ganting Utara Kecamatan Padang Timur Kota Padang*. *Jurnal Cerdas Proklamator*, Volume 2, Nomor 2, Desember, 2014, Halaman 114-132
- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66
- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif :Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.