

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA MATERI BANGUN  
DATAR KELAS IV SD NEGERI 24 UJUNG GURUN**

Oleh

**HUDZAIFAH**  
**NPM. 1810013411121**



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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA MATERI BANGUN  
DATAR KELAS IV SD NEGERI 24 UJUNG GURUN**

**Disusun Oleh:**

**HUDZAIFAH  
NPM. 1810013411121**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 24 Ujung Gurun” untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang 02 Agustus 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing:

Ira Rahmayuni Jusar, S.Si. M.Pd

## EXECUTIVE SUMMARY

Hudzaifah, 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 24 Ujung Gurun". Skripsi . pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bung Hatta.

**Pembimbing: Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.Pd.**

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dibelajarkan Muhsetyo (2008:26). Untuk mempermudah memahami materi dalam pembelajaran matematika diperlukan media pembelajaran.

Media pembelajaran Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk memberikan sebuah pesan atau informasi dalam kegiatan belajar sehingga dapat membangkitkan perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Kondisi yang membuat pelajar mampu memperoleh ilmu, keterampilan, atau sikap.

*Macromedia Flash* merupakan suatu program multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran interaktif di sekolah, Hal tersebut menunjukkan bahwa *Macromedia Flash* efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada era teknologi saat ini. Pratiwi (2019:124).

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan Model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun, dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*Development*) saja, sedangkan tahap *Implementation* dan *Evaluation* tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV-C SD Negeri 24 Ujung Gurun, dengan jumlah siswa 22 orang. Siswa kelas IV-C terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan.

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran *macromedia flash* yang dikembangkan mendapatkan persentase 88,9% dengan kriteria valid dan hasil praktikalitas mendapatkan persentase 93,7% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash* memenuhi kriteria valid dan sangat praktis. Dengan demikian media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash* dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas dan sebagai salah satu media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

**Kata Kunci : Matematika, *Macromedia Flash*, Bangun Datar**

## EXECUTIVE SUMMARY

Hudzaifah, 2022. "Development of Macromedia Flash Learning Media on Flat Building Materials for Class IV SD Negeri 24 Ujung Desert". Thesis . primary teacher education. Faculty of Teacher Training and Education. Bung Hatta University.

**Supervisor: Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.Pd.**

Mathematics learning is the process of providing learning experiences to students through a series of planned activities so that students gain competence about the mathematical materials taught by Muhsetyo (2008:26). To make it easier to understand the material in learning mathematics, learning media is needed.

Learning media Learning media is a tool used to provide a message or information in learning activities so that it can arouse the attention and interest of students to learn. Conditions that enable students to acquire knowledge, skills, or attitudes.

Macromedia Flash is a multimedia program and software used to create animations as a support in the interactive learning process in schools. This shows that Macromedia Flash is effectively used in the learning process in the current technological era. Pratiwi (2019:124).

The type of research carried out is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model through 5 stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. However, in this study, it only reached the development stage, while the Implementation and Evaluation stages were not carried out due to the limited time and ability of the researcher. The test subjects in this study were grade IV-C students of SD Negeri 24 Ujung Gurun, with a total of 22 students. Class IV-C students consist of 10 male students and 12 female students.

Based on the research results, the developed macromedia flash learning media obtained a percentage of 88.9% with valid criteria and practical results got a percentage of 93.7% with very practical criteria. Based on the results of the study, it can be concluded that the macromedia flash-based mathematics learning media meets the valid criteria and is very practical. Thus, macromedia flash-based mathematics learning media can be used in the learning process in the classroom and as a medium for learning mathematics in elementary schools.

**Keywords: Mathematics, Macromedia Flash, Build Flat**

## DAFTAR PUSTAKA

- Muhsetyo, Gatot. (2008). *Pebelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Pratiwi, M. A., & Jasril, I. R. (2019). *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash 8.0 Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika*. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7 (4).