

**PENGARUH MEDIA *ADOBE FLASH* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA MATERI MENGENAL UNSUR-UNSUR
BANGUN DATAR SEDERHANA KELAS II
SD NEGERI 238 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Tina Dwi Lestari

NIM: 06131181419013

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2018**

**PENGARUH MEDIA *ADOBE FLASH* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA MATERI MENGENAL UNSUR-UNSUR
BANGUN DATAR SEDERHANA KELAS II
SD NEGERI 238 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh
Tina Dwi Lestari
NIM: 06131181419013
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dra. Toybah, M.Pd.
NIP 195612311983012002

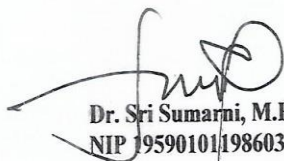
Pembimbing 2,



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP 195702081982032001

Mengetahui:

Ketua Jurusan,



Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP 195901011986032001

Ketua Program Studi,



Drs. Umar Effendy, M.Pd.
NIP 195505311979031003

**PENGARUH MEDIA *ADOBE FLASH* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA MATERI MENGENAL UNSUR-UNSUR
BANGUN DATAR SEDERHANA KELAS II SD NEGERI 238
PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh
Tina Dwi Lestari
NIM: 06131181419013

Telah diujikan dan lulus pada:

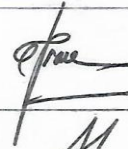
Hari : Kamis
Tanggal : 26 April 2018

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Toybah, M.Pd.



2. Sekretaris : Dra. Nuraini Usman, M.Pd.



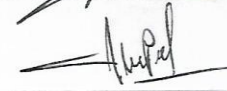
3. Anggota : Dra. Siti Hawa, M.Pd.



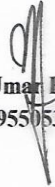
4. Anggota : Drs. Laihat, M.Pd.



5. Anggota : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.



Indralaya, 3 Mei 2018
Mengetahui,
Ketua Program Studi,


Drs. Umar Effendy, M.Pd.
NIP 195505311979031003

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tina Dwi Lestari

NIM : 06131181419013

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Adobe Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Mengenal Unsur-Unsur Bangun Datar Sederhana Kelas II SD Negeri 238 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 16 April 2018
Yang membuat pernyataan



Tina Dwi Lestari
NIM 06131181419013

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Adobe Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Mengenal Unsur-Unsur Bangun Datar Sederhana Kelas II SD Negeri 238 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, Penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Dra. Toybah, M.Pd., dan ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Ketua Jurusan Pendidikan ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Drs. Umar Effendy, M.Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dra. Siti Hawa, M.Pd., Drs. Laihat, M.Pd., Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada ibu Niswaini Corie, S.Pd., M.Si., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 238 Palembang serta bapak/ibu guru SD Negeri 238 Palembang yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Tak lupa ucapan terima kasih kepada kedua orang tuaku yang selalu memberikan materi, motivasi dan doa untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Serta keempat saudaraku yang selalu memberikan semangat, bantuan, dan doa untukku.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, 16 April 2018
Penulis,

Tina Dwi Lestari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN MUKA	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Belajar.....	6
2.1.1 Pengertian Belajar.....	6
2.1.2 Pengertian Hasil Belajar	7
2.2 Tahapan Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget.....	7
2.3 Tahapan Proses Belajar Menurut Brunner	8
2.4 Hakikat Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	9

2.4.1 Pembelajaran Matematika	9
2.4.2 Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	9
2.5 Materi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	10
2.5.1 Mengenal Bangun Datar Sederhana	11
2.5.2 Mengelompokkan Bangun Datar	13
2.5.3 Mengurutkan Bangun Datar Menurut Ukurannya	13
2.5.4 Menentukan Pola dari Serangkaian Bangun yang Berbeda	15
2.5.5 Menentukan Sisi-Sisi Bangun Datar	15
2.5.6 Menentukan Sudut-Sudut Bangun Datar	17
2.6 Hakikat Media Pembelajaran	18
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran	18
2.6.2 Fungsi Media Pembelajaran	19
2.6.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	20
2.6.4 Kriteria Pemilihan Media	21
2.7 <i>Adobe Flash</i>	22
2.8 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Adobe Flash</i> dalam Pembelajaran	24
2.9 Penelitian Relevan	25

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	27
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.3 Variabel Penelitian	27
3.4 Definisi Operasional	28
3.4.1 Media <i>Adobe Flash</i>	28
3.4.2 Hasil Belajar	28
3.5 Populasi dan Sampel	28
3.6 Prosedur Penelitian	29
3.6.1 Tahapan Persiapan Sebelum Penelitian	29
3.6.2 Pelaksanaan Penelitian	30
3.6.3 Penyelesaian Penelitian	31
3.7 Teknik Pengumpulan Data	32

3.8 Hipotesis Statistik	32
3.9 Instrumen Penelitian.....	33
3.9.1 Validitas	33
3.9.2 Reliabilitas	34
3.9.3 Taraf Kesukaran.....	36
3.9.4 Daya Pembeda	36
3.10 Teknik Analisis Data.....	38
3.10.1 Uji Normalitas	38
3.10.2 Uji Hipotesis	40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	42
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	43
4.2 Deskripsi Data Penelitian	67
4.2.1 Deskripsi Analisis Data Uji Coba Instrumen Tes	67
4.2.2 Deskripsi Data Tes	68
4.2.3 Analisis Data Observasi	69
4.3 Analisis Data Penelitian	69
4.3.1 Analisis data <i>pretest</i>	69
4.3.2 Analisis data <i>posttest</i>	72
4.3.3 Uji Hipotesis.....	75
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	77

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	81
5.2 Saran.....	81

DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	10
Tabel 2 Populasi Siswa Kelas II SD Negeri 238 Palembang.....	29
Tabel 3 Tahap Pelaksanaan Penelitian	30
Tabel 4 Interpretasi Koefisien Korelasi	33
Tabel 5 Penolong Uji Validasi	34
Tabel 6 Penolong Uji Reliabilitas	35
Tabel 7 Interpretasi Indeks Kesukaran	36
Tabel 8 Klasifikasi Daya Pembeda	37
Tabel 9 Indeks Diskriminasi Item	38
Tabel 10 Distribusi Frekuensi	39
Tabel 11 Penolong Perhitungan Jumlah Kuadrat Deviasi	41
Tabel 12 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	70
Tabel 13 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Siswa Mengerjakan Soal <i>Pretest</i>	44
Gambar 2 Berbagai Bentuk Bangun Datar.....	45
Gambar 3 Siswa Bekerja di Kelompok Masing-Masing	46
Gambar 4 Perwakilan Kelompok Menyampaikan Hasil Diskusi	46
Gambar 5 Siswa Bekerja di Kelompok Masing-Masing	50
Gambar 6 Perwakilan Kelompok Menyampaikan Hasil Diskusi	50
Gambar 7 Siswa Bekerja di Kelompok Masing-Masing	54
Gambar 8 Perwakilan Kelompok Menyampaikan Hasil Diskusi	55
Gambar 9 Siswa Bekerja di Kelompok Masing-Masing	58
Gambar 10 Perwakilan Kelompok Menyampaikan Hasil Diskusi	59
Gambar 11 Siswa Bekerja di Kelompok Masing-Masing	62
Gambar 12 Perwakilan Kelompok Menyampaikan Hasil Diskusi	62
Gambar 13 Siswa Bekerja di Kelompok Masing-Masing	65
Gambar 14 Perwakilan Kelompok Menyampaikan Hasil Diskusi	65
Gambar 15 Siswa Mengerjakan Soal <i>Posttest</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	87
Lampiran 2 Surat Keputusan Petunjukkan Dosen Pembimbing	88
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian	90
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	91
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	92
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Skripsi	93
Lampiran 7 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	99
Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Soal Instrumen	100
Lampiran 9 Soal Uji Coba Instrumen Tes.....	101
Lampiran 10 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	110
Lampiran 11 Penolong Uji Validitas	123
Lampiran 12 Hasil Analisis Uji Reabilitas Instrumen Tes.....	142
Lampiran 13 Hasil Analisis Daya Beda Butir Soal Instrumen Tes.....	144
Lampiran 14 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Tes	146
Lampiran 15 Tabel Gain	149
Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	151
Lampiran 17 Kisi-kisi Observasi Siswa	224
Lampiran 18 Hasil Observasi Siswa	227
Lampiran 19 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	239

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa materi mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana kelas II SDN 238 Palembang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas II SDN 238 Palembang yang terdiri dari tiga kelas semester genap tahun ajaran 2017-2018 yang berjumlah 91 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIA sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes (*pretest* dan *posttest*). Statistik yang digunakan untuk menganalisa data dalam pembuktian adalah statistik parametris melalui hipotesis (uji-t) dengan menggunakan uji-t didapat t_{hitung} sebesar 8,45 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,045. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata *pretest* sebesar 49,47 dan *posttest* sebesar 59,87. Dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* terlihat bahwa adanya pengaruh media *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa materi mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana kelas II SDN 238 Palembang.

Kata-kata kunci: *Pengaruh, Media Adobe Flash, dan Hasil Belajar.*

ABSTRACT

This research is aims to determine the effect of *adobe flash* media on student learning results of the materials about knowing the elements of simple plane of class II SDN 238 Palembang. This research uses research type *One Group Pretest Posttest Design*. The population of this study is all students of class II SDN 238 Palembang which are consisting of three classes semester of the academic year 2017-2018 which amounted 91 students. The sample in this study is the students of class IIA as many as 30 students as experimental class. Data collection techniques that it used are tests (*pretest and posttest*). Statistic used to analyze data in proof is parametric statistic through hypothesis (t-test) by using t-test obtained t_{count} 8,45 while t_{table} equal to 2,045. This can be seen from the *pretest* average of 49.47 and *posttest* of 59,87. From the average result of *pretest* and *posttest*, it is seen that the influence of *adobe flash* media to student learning results of the materials about knowing element of simple planes class II SDN 238 Palembang.

Keywords: *Influence, Adobe Flash Media, and Learning Result*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada jenjang pendidikan, dimulai dari jenjang pendidikan formal yang pertama yaitu Sekolah Dasar (SD) sampai perguruan tinggi. Matematika memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan, karena merupakan sarana siswa berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis. Hal ini sejalan dengan pemikiran bahwa yang paling menentukan untuk tercapainya pendidikan yang berkualitas adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika (Sundayana, 2016:2).

Menurut Fowler (dalam Sundayana, 2016:3) “matematika adalah ilmu abstrak mengenai ruang dan bilangan”. Materi matematika yang bersifat abstrak tersebut merupakan salah satu kesulitan siswa untuk memahami materi matematika. Padahal tanpa di sadari pelajaran matematika akan selalu ada sampai ke Perguruan Tinggi serta digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Ruang lingkup mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Bilangan (2) Geometri dan Pengukuran (3) Pengolahan data. Salah satu materi yang terdapat pada aspek geometri dan pengukuran adalah mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana. Konsep pengenalan berbagai bentuk bangun datar sangat diperlukan siswa sebagai bekal untuk mempelajari materi selanjutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Hudojo (dalam Sundayana, 2016:29) bahwa “tanpa memahami konsep A, tidak mungkin orang itu memahami konsep B”.

Menanamkan konsep-konsep materi matematika pada siswa harus benar terlebih lagi pada siswa SD yang cara berfikirnya masih terbatas dalam artian mereka belum mampu untuk berandai-andai dalam memahami suatu materi. Berkaitan dengan teori Piaget (dalam Barlian, 2017:60) menyatakan bahwa anak SD berada pada tahap operasional konkrit (7-11 tahun). Teori ini menyatakan sebelum memberikan materi pembelajaran haruslah memperhatikan tahap

perkembangan kognitif untuk mengatasi materi matematika yang bersifat abstrak dengan kemampuan berpikir anak.

Menurut Bruner (dalam Sani, 2013:15) terjadinya proses belajar lebih ditentukan oleh cara mengatur materi pelajaran. Proses belajar terjadi melalui tahap-tahap, yaitu: a) manipulasi objek langsung (*enactive*) adalah aktivitas siswa untuk memahami lingkungan melalui observasi langsung realitas. b) representasi gambar (*iconic*) ini terjadi saat siswa mengobservasi realitas tidak secara langsung, tetapi melalui sumber sekunder, misalnya melalui gambar-gambar atau tulisan. c) manipulasi simbol (*symbolic*) ini terjadi ketika siswa membuat abstraksi berupa teori, penafsiran, analisis terhadap realitas yang telah diamati dan dialami. Untuk mengatasi permasalahan siswa dalam pembelajaran matematika yang bersifat abstrak maka diperlukannya sebuah media, pada teori Bruner hal ini termasuk pada tahap representasi gambar (*iconic*).

Selain objek kajian matematika yang bersifat abstrak salah satu faktor sulitnya siswa dalam memahami materi matematika yaitu pembelajaran hanya berpusat pada guru yang membuat siswa menjadi pasif serta terciptanya suasana pembelajaran yang membosankan. Interaksi tanya jawab antara guru dan siswa merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2014:31) bahwa untuk mencapai interaksi belajar-mengajar membutuhkan adanya komunikasi yang jelas antara guru dengan siswa, sehingga dua kegiatan menjadi terpadu, yakni kegiatan mengajar (usaha guru) dengan kegiatan belajar (tugas siswa) untuk mencapai tujuan pengajaran.

Mengacu pada teori di atas anak SD berada pada tahap kemampuan berpikir konkrit sedangkan objek kajian matematika bersifat abstrak serta kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif menjadi penyebab sulitnya siswa memahami materi matematika yang disampaikan. Maka diperlukan solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami objek kajian matematika yang bersifat abstrak dan proses belajar mengajar yang berpusat pada guru dengan memberikan gambaran konkrit dari materi yang akan disampaikan pada proses pembelajaran dengan menggunakan alat bantu pembelajaran yang disebut dengan media.

Media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat penyampai informasi agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Menurut Criticos (dalam Daryanto, 2016:4-5) bahwa media merupakan komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Selanjutnya menurut (Sundayana, 2016:26) dengan adanya media siswa akan mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira sehingga dapat meningkatkan minat siswa belajar matematika.

Di era globalisasi seperti saat ini guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran, seperti media pembelajaran berbasis *ICT* (*Infomation Comunnication Technology*) atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang memanfaatkan program aplikasi menggunakan animasi salah satunya seperti *adobe flash*. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2013: 319) animasi digunakan untuk menarik perhatian para siswa terhadap materi yang disampaikan. *Adobe flash* adalah software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Menurut Hersaputri (dalam Wati, 2014: 2) media *adobe flash* dapat membantu guru untuk mempresentasikan, menjelaskan mata pelajaran, dan memberikan informasi secara jelas sehingga materi atau informasi yang ditampilkan akan lebih mendetail. Menurut Sundayana (2016:25) bahwa pemanfaatan komputer sebagai media mampu membuat siswa tertarik untuk belajar matematika.

Adapun kelebihan *adobe flash* dalam media pembelajaran matematika menurut Arum (2015:7) sebagai berikut: (a) pengguna program ini dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur adegan animasi yang dikehendakinya, (b) dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan *flash*, menggunakan animasi dengan basis vektor, dan juga ukuran file *flash* yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu *loading* yang lama untuk membukanya, (c) menghasilkan file bertipe (ekstensi). FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov*. hal ini memungkinkan pengguna program untuk berbagai keperluan yang kita inginkan,

(d) lebih dapat memahami materi yang dipelajari karena setiap materi disajikan simulasinya, (e) lebih semangat dalam belajar karena penyajian materi dilengkapi dengan gambar, suara dan video, (f) dapat berinteraksi dengan media karena bersifat interaktif.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan, untuk mengatasi objek kajian matematika yang bersifat abstrak yang membuat siswa tidak menyukai pelajaran matematika sehingga membuat siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal, maka diperlukan adanya solusi dengan cara membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dengan menggunakan media serta memanfaatkan teknologi yang semakin canggih. Terlebih lagi anak SD pada zaman sekarang telah mengenal teknologi, maka diharapkan media *adobe flash* dapat memberikan kontribusi positif kepada siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian diatas maka judul dalam penelitian ini "*pengaruh media adobe flash terhadap hasil belajar siswa materi mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana kelas II SD Negeri 238 Palembang*".

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "apakah ada pengaruh media *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa materi mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana kelas II SD Negeri 238 Palembang?".

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh media *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa materi mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana kelas II SD Negeri 238 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guna mendukung pengetahuan untuk menjadi guru SD dengan membuat pembelajaran

yang lebih inovasi dan bermakna untuk siswa dengan menggunakan media *adobe flash* dizaman yang modern ini serta memberi informasi dalam dunia pendidikan bahwa media *adobe flash* dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana.

1.4.2 Manfaat Praktis

(1) Bagi Siswa

Dengan menggunakan media *adobe flash* diharapkan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga memberikan suatu kemudahan dalam memahami materi yang disampaikan.

(2) Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media *adobe flash*.

(3) Bagi Sekolah

Menjadi masukan yang bermanfaat bagi sekolah, dalam rangka memperbaiki pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsini. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arum, Mekar. (2015). Media Pembelajaran Macromedia Flash. <http://mekar-arum-kusuma.blogspot.co.id/2015/04/media-pembelajaran-emacromedia-flash.html>. Diakses pada 4 November 2017.
- Burhan, Mustaqim, dkk. (2009). *Ayo Belajar Matematika Untuk Kelas II SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- _____. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djahir, Y.H. (2015). *Perencanaan dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Talenta Indonesia Mandiri.
- Fathani, H.A. (2009). *Matematika Hakikat & Logika*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Heruman. (2014). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jihat, Asep dan Abdul Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kemendikbud. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006*. Jakarta: Depdiknas.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A.D. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Media Pembelajaran Animasi Adobe Flash pada Siswa Kelas IV SDN 03 Malangaten Kebakkramat Karanganyar. *Jurnal*. Surakarta: FKIP UMS.
- Pitadjeng. (2015). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rhondani, R.W. (2011). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis TIK menggunakan Macromedia Flash CS4. <http://fil->

dosen.blogspot.co.id/2011/12/pengembangan-mediapembelajaran.html?m=1. Di akses pada 4 November 2017.

- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmaibu, F.H. (2016). Pengembangan media pembelajaran menggunakan adobe flash untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Islam Almadina. Jurnal. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Subana, dkk. (2007). *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Suripto, dkk. (2007). *Terampil Berhitung Matematika Untuk Kelas II SD/MI*. Jakarta: Erlangga.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sani, R. Abdullah. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sagala, Syaiful. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. (2014). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sundayana, Rostina. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M.R. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar. (2014) *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Westriningsih. (2010). *Adobe Flash CS4*. Semarang: Andi.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

Wati, A.J. (2014). Pengaruh media pembelajaran biologi berbasis adobe flash terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Banguntapan. Skripsi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Yamin, Moh. (2015). *Teori dan Metode Pembelajaran*. Malang: Madani.