

ABSTRAK

Di zaman yang modern ini sudah tentu teknologi juga sudah maju dan sudah mewabah ke dunia pendidikan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merubah metode pembelajaran yang sudah biasa menjadi lebih menyenangkan untuk siswa SD terutama kelas 2 dan 3. Dan tentunya matematika dasar adalah pengetahuan yang sangat penting untuk siswa SD. Karena dari itu dibuatlah media pembelajaran berbasis flash. Metode penelitian ini yang digunakan adalah pengembangan atau dikenal dengan metode Research and Development. Tahapan dalam proses penelitian ini adalah tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan pengujian. Pengujian yang dilakukan berupa validasi yang dilakukan oleh expert judgement atau ahli media dan materi. Kemudian media di uji coba oleh siswa. Setelah dilakukan validasi dan media memenuhi kriteria interaktif yang layak, baru dilakukan pengujian atau penelitian untuk mengetahui kelayakan di lapangan. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif matematika bagi sekolah dasar kelas 2 dan 3 berbasis multimedia dan diharapkan untuk memudahkan dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Metodologi penelitian yang digunakan terbagi menjadi dua bagian yaitu metode pendataan yang terdiri dari, studi kepustakaan, subyek penelitian dan metode pendekatan yang terdiri dari, analisis kebutuhan, perancangan, pemrograman, uji coba, dan implementasi.

Kata Kunci : *Media pembelajaran, Matematika, Macromedia Flash*

