

ABSTRAK

Saat ini dalam hal penyampaian pembelajaran yang diterapkan disekolah-sekolah kurang efektif, yang dapat berdampak kurangnya pemahaman pada siswa siswi terutama pada mata pelajaran matematika sekolah dasar(SD). Mata pelajaran matematika diberikan kepada semua siswa-siswi Sekolah Dasar untuk membekali siswa-siswi dengan kemampuan berfikir logis, analisis, sistematis, dan kreatif, serta mampu bekerja sama.

Pada kesempatan ini penulis berinisiatif membuat suatu aplikasi multimedia, dimana aplikasi ini sangat mudah dipahami oleh pengguna karena didalamnya terdapat pembelajaran matematika dan latihan soal-soal yang berupa pilihan ganda. Disamping itu aplikasi ini disertai dengan suara dan gambar animasi.

Penulis bertujuan untuk memberikan alternatif metode pembelajaran dalam proses belajar-mengajar pada mata pelajaran matematika untuk siswa-siswi kelas 3 SD. Dan aplikasi ini mengacu pada kurikulum 2006, jadi pembuatannya lebih terstruktur. Dan pada aplikasi ini terdapat soal-soal yang akan diacak. Aplikasi ini terdiri dari materi mengenal bilangan, garis bilangan, operasi hitung bilangan yaitu (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian), dan pengukuran waktu, panjang dan berat, pecahan sederhana, unsur dan sifat bangun datar sederhana, jenis dan besar sudut, keliling dan luas persegi dan persegi panjang dan yang lainnya.

Kata kunci: *matematika, kelas 3 SD, media pembelajaran.*

KATA PENGANTAR



Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi Hidayat serta Taufiq-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai harapan.

Tugas akhir dengan judul **“MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA ANAK KELAS 3 SEKOLAH DASAR(SD) BERBASIS FLASH”** diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar D3 pada program studi Diploma Jurusan Manajemen Informatika Universitas Trunojoyo.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini demikian pula selama perkuliahan, penulis tidak terlepas dari petunjuk, bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan secara moril maupun materiil secara langsung maupun tidak langsung, kepada :

1. ALLAH SWT, yang telah memberikan hidayah serta taufiq-Nya kepada penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, dan Semoga Sholawat salam tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada kedua orang tua waliku, yang banyak memberikan dukungan dan motivasi, baik berupa moril dan materiil serta doa yang selalu dipanjatkan kepada Allah SWT. Semoga mereka selalu mendapat Ridhodari Allah SWT.
3. Bapak Haryanto, S.T., M.T sebagai dosen pembimbing kami yang membantu memberikan perhatian dan pengarahan kepada kami.

4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Manajemen Informatika dan Staf ahli yang telah memberikan pengetahuan kepada penulis selama proses perkuliahan maupun dalam keseharian.
5. Dan kepada Kakak kelas yang telah membantu dalam mengerjakan Tugas Akhir saya.

Penulis berharap semoga segala sesuatu yang telah dihasilkan dalam Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, dan kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi untuk dapat dikembangkan lebih baik lagi.

Bangkalan, Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

MOTTO.....	iv
ABSTRAKSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 LatarBelakang.....	1
1.2 PerumusanMasalah.....	2
1.3 TujuanPenelitian.....	2
1.4 Manfaat penelitian.....	2
1.5 BatasanMasalah.....	3
1.6 MetodePenelitian.....	3
1.7 SistematikaPenulisan.....	3
 BAB II TEORI PENUNJANG.....	 5
2.1 Sejarah Flash.....	5
2.2 Pengenalan Dasar Flash.....	6
2.2.1 Menu Bar.....	6
2.2.2 Stage.....	6
2.2.3 TimeLine Panel.....	7
2.2.4 Property Inspector.....	9
2.2.5 Frame.....	10
2.2.6 Panel.....	10
2.2.7 ToolBox.....	12
2.3 Panel-Panel Yang Ada Pada Macromedia Flash 8.0.	14
2.3.1 Panel Poperties.....	14
2.3.2 Panel Library.....	14
2.3.3 Panel Action.....	16
2.3.4 Panel Color Mixer.....	17
2.4 Bahasa Pemrograman Action Script.....	18
2.5 Definisi Multimedia.....	19
2.6 Elemen-elemen Multimedia.....	19
2.6.1 Text.....	19

2.6.2	Gambar.....	20
2.6.3	Suara.....	21
2.6.4	Animasi.....	21
2.6.5	Video Digital.....	21
2.7	UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	22
2.7.1	Use case diagram.....	23
2.7.2	Activity diagram.....	23
2.8	Pembelajaran.....	23
2.9	Matematika.....	24
2.10	CAI (Computer Assisted Intruction).....	26
2.11	Media Pembelajaran.....	27
2.12	Story Board.....	28
BAB III	PERANCANGANSISTEM.....	29
3.1	Analisa Sistem.....	29
3.2	Konsep.....	30
3.3	Pemodelan Diagram Use Case.....	31
3.4	Pemodelan <i>Activity Diagram</i>	32
3.5	Perancangan Antarmuka.....	33
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN ANALISIS.....	35
4.1	Implementasi aplikasi.....	35
4.2	Proses.....	35
4.3	Pengujian.....	40
4.3.1	Evaluasi kuiseoner.....	42
4.3.2	Analisis.....	46
BAB V	PENUTUP.....	47
5.1	Kesimpulan.....	47
5.2	Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....		49
LAMPIRAN		50
	Surat Keterangan.....	50
	Kuesioner.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan lembar Kerja Flash 8.0.....	6
Gambar2.2	Tampilan <i>Stage</i>	7
Gambar2.3	<i>TimeLine</i> dan komponen dalam <i>Timeline</i>	8
Gambar 2.4	<i>Panel Propertis</i> untuk <i>ovaltool</i>	10
Gambar2.5	Tampilan <i>Panel Action</i>	10
Gambar2.6	<i>Panel Color</i>	11
Gambar2.7	<i>Panel Swatches</i>	11
Gambar2.8	Tampilan <i>Panel Librery</i>	12
Gambar 2.9	Tampilan Toolbox.....	12
Gambar2.10	Convert to Symbol.....	16
Gambar2.11	Tampilan Panel Actions.....	16
Gambar3.1	Diagram Alur Penelitian.....	30
Gambar 3.2	<i>use case</i> Diagram MediaPembelajaran Matematika Kelas 3 SD.....	31
Gambar 3.3	Activity Diagram Bab Materi.....	31
Gambar 3.4	Activity Diagram Ujian Semester.....	32
Gambar 3.5	rancangan tampilan intro.....	32
Gambar 3.6	rancangan tampilan bab materi.....	33
Gambar 3.7	rancangan tampilan menu soal.....	33
Gambar4.1	Tampilan Intro.....	35
Gambar 4.2	tampilan Materi bab 1.....	36
Gambar4.3	Tampilan Materi Bab 2.....	37
Gambar4.4	tampilan materi bab 3.....	37
Gambar4.5	tampilan materi bab 4.....	38
Gambar4.6	tampilan materi bab 5.....	38
Gambar4.7	tampilan quis.....	39
Gambar4.8	tampilan pembahasan quis.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Stage.....	7
Tabel 2.2	<i>TimeLine</i> dan komponen dalam <i>Timeline</i>	8
Tabel2.3	Menu Toolbox.....	13
Tabel 3.1	Diskripsi Konsep Aplikasi.....	30
Tabel 4.1	skenario pengujian Menu tool bar.....	40
Tabel 4.2	Data hasil pengujian menu toolbar.....	41
Tabel. 4.3	evaluasi kuesioner.....	42
Tabel 4.4	hasil uji kuesioner.....	45

