

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK KELAS 4 SD DI SDN 102 RUMBAI PESISIR

Arfan Haqiqi¹, H.Mhd Arief Hasan², Eddissyah Putra Pane³

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Lancang Kuning

(Jl. Yos Sudarso KM. 8 Rumbai, Pekanbaru, Riau, telp. 0811 753 2015)

e-mail: arfan.haqiqi123@gmail.com , m.arif@unilak.ac.id ,
jugulspane@gmail.com

ABSTRAK

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dipelajari di lembaga pendidikan, diberikan kepada siswa sejak tingkat dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi. Membuat media pembelajaran matematika dengan menggunakan adobe flash yang simple dan menarik, sehingga dapat menarik kembali minat belajar anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana membangun dan merancang inovasi media pembelajaran matematika dengan adobe flash, sebagai media belajar yang bisa menarik minat. Metode penelitian *Research And Development* yang di mana proses di lakukan secara berulang. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV SDN 102 Rumbai Pesisir tahun ajaran 2019/2020. Hasil penelitian yaitu aplikasi media pembelajaran matematika menggunakan adobe flash dapat memberikan materi pelajaran yang menarik, menyediakan soal-soal latihan yang beragam, serta quiz-quiz yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Guru mudah mengaplikasikannya di depan kelas maupun tidak di depan kelas, materi ajar yang diberikan membuat siswa tertarik untuk belajar, mencari, dan mengetahui semakin meningkat. Saran diharapkan dapat menambahkan materi pelajaran yang lain selain matematika pada aplikasi. Di lakukan perbaikan agar tidak hanya dapat digunakan pada laptop atau netbook atau computer saja, melainkan juga tersedia untuk versi android.

Kata kunci: Matematika, Media belajar, adobe flash.