

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS *MACROMEDIA AUTHOWARE 7.0*
PADA KELAS IV SD N TURI II
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI



Oleh

HENI PRATIWI

NPM 11144600142

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

2016

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS *MACROMEDIA AUTHOWARE 7.0*
PADA KELAS IV SD N TURI II
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas PGRI Yogyakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

HENI PRATIWI

NPM 11144600142

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

2016

ABSTRAK

HENI PRATIWI. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Macromedia Authoware 7.0* Pada Kelas IV SD Negeri Turi II Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta, Januari 2016.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Authoware 7.0* pada kelas IV SD Negeri Turi II.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Turi II pada semester gasal. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Turi II sebanyak 17 siswa. Prosedur pengembangan: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba terbatas, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, dan produk akhir. Teknik dan pengumpulan data: lembar validasi, pedoman wawancara, pedoman respon guru, angket respon siswa, pedoman observasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran layak untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli materi menilai produk dari aspek isi dengan skor 4,75 dalam kriteria *sangat baik* dan aspek pembelajaran dengan skor 4,83 dalam kriteria *sangat baik*. Ahli media menilai produk dari aspek tampilan dengan skor 4,35 dalam kriteria *sangat baik* dan aspek pemrograman dengan skor 4,3 dalam kriteria *sangat baik*. Hasil angket respon siswa uji coba terbatas diperoleh persentase 98% dalam kriteria *sangat baik* dan uji coba lapangan diperoleh persentase 98,71% dalam kriteria *sangat baik*. Berdasarkan hasil respon guru terhadap media pembelajaran yaitu multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Authoware 7.0* mudah digunakan dan sudah sesuai, sehingga sudah layak jika digunakan untuk mengajar kepada anak-anak materi sifat-sifat operasi hitung. Hasil observasi uji coba terbatas diperoleh skor rata-rata 4,5 tergolong dalam kriteria *baik*. Hasil observasi uji coba lapangan diperoleh skor rata-rata 4 tergolong dalam kriteria *sangat baik*. Hasil rata-rata dari nilai *pretest* 76,12 dengan presentase 76,12% dengan kriteria *baik*. Dari 17 siswa hanya ada 6 siswa yang mencapai nilai KKM ≥ 60 dengan presentase 58,9% dengan kriteria *cukup*. Sedangkan rata-rata dari nilai *posttest* 89,4 dengan presentase 89,4% dengan kriteria *sangat baik*. Dari 17 siswa, semua siswa sudah mencapai nilai KKM ≥ 60 dengan presentase 100% dengan kriteria *sangat baik*. disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan prestasi belajar Matematika dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SD Negeri Turi II Sleman.

Kata Kunci: Pengembangan, Pembelajaran Interaktif, Matematika.

ABSTRACT

HENI PRATIWI. *The Development of Mathematic Learning Media Based on Macromedia Authoware 7.0 at IV Class of Turi Elementary School Academic Year 2015/2016. Undergraduate Thesis. Faculty of Teacher Training and Education. PGRI University of Yogyakarta, January 2016.*

The purpose of this research was to develop the Mathematic Learning Media Based on Macromedia Authoware 7.0 at IV class of Turi Elementary School Academic Year 2015/2016.

This research was done at Turi Elementary School at odd semester. The research subjects were 17 students. Development procedures were potentiation and problem, data collection design product, design validation, design revision, field test, product revision and final product. Technique and data collection were validation seeds, interview direction, and test. Data analysis technique used descriptive statistic.

The result of this research development showed that the product of learning media was proper to be used. It was showed by the result of material expert judgment judges that the product of contain aspect with score 4,75 in the very good criteria and learning aspect with score 4,83 in the very good criteria. The media expert judges from present aspect with score 4,35 in the very good criteria and program aspect with score 4,3 in the very good criteria. The result of student respond questionnaire, limited test, gets percentage 98% in the very good criteria and filed test gets percentage 98% in the very good criteria. Based on teacher respond to learning media that was interactive learning multimedia based on Macromedia Authoware 7.0, it was easy to used and appropriate so it was proper to use in learning process to children about the identification of arithmetic number operation. The result of limited test observation gets average score 4,5 in good criteria. The result of field test gets average score 4 in the very good criteria. The average score from pretest score 76,12 with percentage 76,12% in the good criteria. From 17 students, there were only 6 students that can get minimum criteria completeness score ≥ 60 with percentage 58,9% in the quite criteria. Whereas the average score from posttest 89,4 with percentage 89,4% in the very good criteria. From 17 students, the entire students has been reached the minimum criteria completeness score ≥ 60 with percentage 100% in the very good criteria. It can be concluded that significant differences of Mathematic study result by using interactive learning multimedia which was seen from pretest and posttest of IV class students of Turi Elementary School.

Keywords: Development, Interactive Learning, Mathematic

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS *MACROMEDIA AUTHOWARE 7.0*
PADA KELAS IV SD N TURI II
TAHUN AJARAN 2015/2016**



Yogyakarta, 18 Januari 2016

Pembimbing



Dra. MM. Endang Susetyawati, M. Pd
NIP. 19581212 198702 1 001

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS *MACROMEDIA AUTHOWARE 7.0*
PADA KELAS IV SD N TURI II
TAHUN AJARAN 2015/2016**





Oleh

HENI PRATIWI


NPM 11144600142

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 10 Februari 2016
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Ketua	: Sigit Handoko, S.H., M.H.		23/2-2016
Sekretaris	: Rina Dyah Rahmawati, M.Pd		23/2 2016
Penguji I	: Dhiniaty Gularso, S.Si., M.Pd		23-2-2016
Penguji II	: Dra. MM. Endang Susetyawati, M. Pd		23/2 2016

Yogyakarta, 24 Februari 2016
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta
Dekan FKIP,


Dra. Hj Nur Wahyuni, M.A.
NIP 19570310 198503 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Heni Pratiwi
NPM : 11144600142
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis
Macromedia Authoware 7.0 Pada Kelas IV SD N Turi II
Tahun Ajaran 2015/2016

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan pekerjaan saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau hasil pemikiran saya sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, dikenakan sanksi tergantung dari berat ringannya tindakan plagiasi yang dilakukan. Sanksi dapat berupa perbaikan skripsi dan ujian ulang, melakukan penelitian baru, atau pencabutan ijazah.

Yogyakarta, 18 Januari 2016

Yang membuat pernyataan,



Heni Pratiwi
NPM 11144600142

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan. Karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu”.

(Q.S Al Insyirah: 6-8)

Persembahan

Dengan kerendahan dan ketulusan hati, kupersembahkan skripsi ini untuk:

- 1. Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya untuk saya*
- 2. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Suprayitna & Ibu Sumini*
- 3. Kakak tercinta, Andika Ibnu Prihantoro*
- 4. Dosen pembimbingku, ibu Dra. MM. Endang Susetyawati, M. Pd*
- 5. Sahabatku tercinta Kartika Sari, Herlina Apriyanti, Wiwin Sholikhah, Nancy Hardini, Menuk Supratmi, Lorina Sari, Uswatun Khasanah, Ariya Nugraheni*
- 6. Keluarga AMPLAZ (A4-11)*
- 7. Keluarga besar KKN Ngentak*
- 8. Almamaterku Universitas PGRI Yogyakarta*

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sholawat dan salam kepada rasul-Nya Nabi Muhammad SAW, atas ijin dan petunjuk-Nya skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Macromedia Authoware 7.0* Pada Kelas IV SD N Turi II Tahun Ajaran 2015/2016” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Penulis menyadari tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan baik, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Buchory MS., M.Pd. Rektor Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas PGRI Yogyakarta dan telah memberikan seluruh fasilitas untuk mendukung studi
2. Dra. Nur Wahyumiani, M.A. Dekan FKIP UPY, yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Dhiniaty Gularso, S.Si., M.Pd. Ketua Program Studi PGSD UPY yang telah memberikan dukungan, arahan, dan pengesahan pada skripsi ini.
4. Dra. MM. Endang Susetyawati, M. Pd. Dosen pembimbing skripsi yang telah membantu, memberikan bimbingan dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi.
5. Danuri, M.Pd. validator yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.
6. Purgiyati, S.Pd. SD. ahli materi yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.
7. Ahmad Riyadi, S.Si., M.Kom ahli media yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.

8. Supriyadi, S.Pd., M.Pd. Kepala sekolah SD Negeri Turi II Sleman, yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
9. Purgiyati, S.Pd. guru kelas IV SD Negeri Turi II Sleman, yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
10. Bapak dan Ibu serta keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
11. Siswa-siswi kelas IV SD Negeri Turi II Sleman, atas partisipasi dan bantuannya selama ini.
12. Teman-teman A4-11 PGSD UPY
13. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharap saran dan kritik yang membangun dan positif dari para pembaca dan pengguna skripsi lain. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta,

2016

Penulis

Heni Pratiwi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kerangka Teori.....	9
1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan (R&D)	9
2. Media Pembelajaran	11
3. Pembelajaran Matematika di SD.....	21
4. <i>Macromedia Authorware 7.0</i>	22
B. Penelitian Yang Relevan	23
C. Kerangka Berpikir	24
D. Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Model Pengembangan	27
B. Prosedur Pengembangan	28
C. Uji Coba Produk.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian.....	43
1. Hasil Kevalidan Media Oleh Ahli	43

2. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran	45
3. Hasil Keefektifan Media Pembelajaran.....	49
B. Pembahasan	50
1. Analisis Data Kevalidan Media Oleh Ahli.....	50
2. Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran	58
3. Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran	66
C. Kajian Produk Akhir.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Kisi-kisi Lembar Validasi Untuk Ahli Materi.....	33
Tabel 2 : Kisi-kisi Lembar Validasi Untuk Ahli Media	34
Tabel 3 : Kisi-kisi Pedoman Wawancara	35
Tabel 4 : Kisi-kisi Pedoman Wawancara Respon Guru	36
Tabel 5 : Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	37
Tabel 6 : Kisi-kisi Pedoman Observasi	38
Tabel 7 : Kisi-kisi Soal Tes.....	39
Tabel 8 : Pedoman Penilaian Lembar Validasi dan Pedoman Observasi ...	40
Tabel 9 : Pedoman Penilaian Respon Siswa	41
Tabel 10 : Pedoman Penilaian Ketuntasan Belajar Siswa	42
Tabel 11 : Rekapitulasi Data Penilaian Ahli Materi.....	44
Tabel 12 : Rekapitulasi Data Penilaian Ahli Media	45
Tabel 13 : Rekapitulasi Data Observasi Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Lapangan	47
Tabel 14 : Hasil Wawancara Guru Setelah Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Lapangan	48
Tabel 15 : Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Terbatas.....	49
Tabel 16 : Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan.....	50

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Bagan kerangka berpikir	25
Gambar 2 : Model Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	28
Gambar 3 : Desain Uji Coba Penelitian.....	31
Gambar 4 : Tampilan Identitas User Sebelum dan Sesudah Direvisi.....	56
Gambar 5 : Tampilan Kontras Petunjuk Belajar Sebelum dan Sesudah Direvisi	57
Gambar 6 : Tampilan Materi Komutatif Sebelum dan Sesudah Revisi	57
Gambar 7 : Tampilan Soal Pilihan Ganda Sebelum dan Sesudah Revisi	57
Gambar 8 : Tampilan Soal Uraian Sebelum dan Sesudah Revisi	57
Gambar 9 : Pelaksanaan Uji Coba Lapangan (siswa sedang menggunakan media)	58
Gambar 10 : Pelaksanaan Uji Coba Lapangan (siswa sedang mengerjakan pretest)	59
Gambar 11 : Pelaksanaan Uji Coba Terbatas (siswa sedang mengerjakan soal evaluasi).....	60
Gambar 12 : Pelaksanaan Uji Coba Terbatas (siswa sedang menggunakan media)	61
Gambar 13 : Pelaksanaan Uji Coba Lapangan (siswa sedang mengerjakan postest).....	62
Gambar 14 : Tampilan Petunjuk Mengerjakan Soal Sebelum dan Sesudah Direvisi	65
Gambar 15 : Tampilan Warna font pada Soal Sebelum dan Sesudah Direvisi	65
Gambar 16 : Diagram Batang Nilai Siswa Pada Uji Coba Terbatas.....	66
Gambar 17 : Diagram Batang Nilai Siswa Pada Uji Coba Lapangan	67

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Surat Penelitian	75
Lampiran 2 : Lembar Validasi	78
Lampiran 3 : Tampilan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (<i>Macromedia Authorware 7.0</i>)	107
Lampiran 4 : Uji Coba Terbatas	114
Lampiran 5 : Uji Coba Lapangan	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat di menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini. Kemajuan IPTEK berbagai aspek kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Saat ini penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan sudah menuntut para pendidik untuk kreatif dalam memanfaatkan teknologi sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan. Pemerintah Indonesia juga sangat mendukung dengan adanya pemanfaatan teknologi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

Pendidikan dikatakan berkualitas apabila kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif, efisien dan proses pembelajaran bermakna bagi siswa. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan perlu dilakukan inovasi-inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Inovasi tersebut dapat dilakukan dengan cara melakukan perbaikan, perubahan dan pembaharuan dalam proses pembelajaran. Adanya inovasi dalam pembelajaran membuat siswa dapat belajar secara optimal baik saat belajar mandiri maupun saat pembelajaran di kelas. Kualitas pendidikan yang baik juga dapat dilihat dari penguasaan materi pembelajaran dan penguasaan siswa terhadap tugas-tugas yang

diberikan guru. Penguasaan materi pelajaran merupakan hal yang sangat penting, karena ketika siswa tidak menguasai materi siswa akan mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas dari guru. Salah satu penyebab kesulitan siswa dalam memahami materi yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Pada hakikatnya media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan (Sri Anitah, 2010: 4). Pesan tersebut berupa materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal. Pesan ini yang akan diterima oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, ketrampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentunya dibutuhkan suatu media yang didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai. Mengingat perkembangan teknologi semakin maju, maka media yang dibuat perlu mengikuti perkembangan yang ada dengan cara memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah yaitu dengan menggunakan media komputer. Melalui media komputer guru dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

Melihat kenyataan di lapangan terutama di tingkat Sekolah Dasar, beberapa sekolah memang sudah dilengkapi dengan laboratorium komputer. Adanya laboratorium komputer tersebut tentu sangat mendukung adanya pemanfaatan teknologi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran, namun keberadaannya belum dimanfaatkan dengan maksimal. Laboratorium komputer biasanya hanya digunakan oleh kelas tinggi untuk belajar tentang mengoperasikan komputer. Padahal selain untuk belajar tentang pengoperasian komputer, laboratorium yang ada juga dapat dimanfaatkan guru sebagai penunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran matematika. Komputer juga dapat diaplikasikan dalam semua jenis mata pelajaran yang ada di sekolah termasuk pelajaran matematika.

Keadaan di SD N Turi II beberapa guru sudah memanfaatkan teknologi sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Namun kebanyakan guru menggunakan media komputer hanya untuk memutar video yang sudah ada dan hanya dilakukan pada mata pelajaran tertentu. Sedangkan penggunaan teknologi khususnya dalam pembelajaran matematika di kelas IV guru belum memanfaatkan fasilitas komputer secara maksimal sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Padahal melalui komputer, guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik pada semua mata pelajaran termasuk pelajaran matematika. Selain itu dengan adanya media komputer dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi agar proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang cukup sulit bagi kebanyakan orang. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Matematika sangat dibutuhkan karena berhubungan dengan keterampilan berhitung seseorang dan menghitung sudah menjadi kebutuhan setiap orang. Keterampilan menghitung khususnya siswa Sekolah Dasar merupakan kemampuan dasar untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang berhubungan dengan matematika, maka harus diperhatikan sejak awal. Siswa menganggap bahwa pelajaran matematika itu sulit dan menakutkan sehingga berpengaruh pada proses intraksi dalam pembelajaran. Proses interaksi yang kurang baik menjadi salah satu penghambat keberhasilan suatu pembelajaran. Keberhasilan suatu pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu media yang menarik bagi siswa yaitu media yang dapat menayangkan teks, gambar, suara atau video yang terkait dengan materi yang dipelajari. Hal tersebutlah yang membuat kehadiran media berbasis komputer begitu penting dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu program komputer yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran matematika yaitu program *Macromedia Authorware 7.0*. Program *Macromedia Authorware 7.0* dapat digunakan untuk membuat program pembelajaran interaktif. Menurut Deni Darmawan (2012: 38) program pembelajaran interaktif berbasis komputer memiliki nilai lebih, dibanding bahan pembelajaran cetak biasa. Pembelajaran interaktif mampu

mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara dan animasi. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif, diharapkan dapat membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran serta saat mengerjakan soal-soal latihan terutama pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Macromedia Authorware 7.0* pada kelas IVSD Negeri Turi II.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang timbul yaitu laboratorium komputer sebagai sarana penunjang kegiatan belajar mengajar belum maksimal digunakan, hanya sebatas belajar tentang komputer dan sebagian guru belum menggunakan komputer sebagai media pembelajaran karena kemampuan guru untuk mengoperasikan *software* di komputer belum maksimal karena minimnya pelatihan.

Bentuk sajian materi dan soal matematika kurang menarik sehingga kurang memotivasi belajar siswa, pembelajaran matematika lebih sering dilakukan secara konvensional yaitu mengandalkan buku serta dengan media buatan sendiri, sehingga beberapa siswa kurang tertarik, bosan dan tidak efektif serta efisien.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Authoware 7.0* pada kelas IV di SD Negeri Turi II. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran yaitu tentang mengidentifikasi sifat-sifat operasi hitung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Authoware 7.0* pada kelas IV SD Negeri Turi II tahun ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Authoware* ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Authoware 7.0* pada kelas IV SD Negeri Turi II.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian pengembangan ini dapat ditinjau dari dua aspek, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai referensi bagi kegiatan penelitian pengembangan dengan menggunakan program *Macromedia Authorware 7.0*.
- b. Memberikan kontribusi terhadap pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan dengan membuat media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Authoware 7.0*.
- c. Menghasilkan CD pembelajaran matematika dengan menggunakan program *Macromedia Authorware 7.0* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman, pemahaman dan meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Authorware 7.0*. Selain itu untuk membantu siswa agar dapat belajar secara mandiri di luar proses pembelajaran..

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Authorware 7.0* serta dapat meningkatkan kreatifitas guru dan menginspirasi mereka dalam menciptakan media pembelajaran yang cocok dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

Memberikan informasi dan pengetahuan yang terkait dengan pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis *Macromedia Authorware 7.0*. Selain itu dapat memotivasi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran baru dengan memanfaatkan sarana dan prasarana sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan banyak pengetahuan dan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran di Sekolah Dasar. Dengan adanya penelitian ini, peneliti menjadi terdorong untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi aktif.

G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran berbasis *Macromedia Authorware 7.0* dibuat dalam bentuk CD interaktif. Media pembelajaran ini dapat menghadirkan objek seperti gambar dan suara yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.