

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN RUMUS BANGUN DATAR
DENGAN MENGGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH*
PADA SEKOLAH DASAR NEGERI LABUY
KECAMATAN BAITUSSALAM**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat guna
memperoleh gelar Sarjana Komputer Jurusan Teknik Informatika
Universitas U'Budiyah Indonesia**



**Oleh
Nama : Khuzaimah
Nim : 131020120093**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS UBUDIYAH INDONESIA
BANDA ACEH
2014**

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN RUMUS BANGUN DATAR DENGAN MENGGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH* PADA SEKOLAH DASAR NEGERI LABUY KECAMATAN BAITUSSALAM

Tugas Akhir oleh Khuzaimah ini telah dipertahankan didepan dewan penguji pada Sabtu, 15 Agustus 2014

Dewan Penguji :

- | | |
|------------|--|
| 1. Ketua | <u>Faisal Tifta Zany, M. Sc</u> |
| 2. Anggota | <u>Fathiah, S.T., M. Eng</u> |
| 3. Anggota | <u>Muttaqin, S.T., M. Cs</u> |

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN RUMUS BANGUN DATAR
DENGAN MENGGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH*
PADA SEKOLAH DASAR NEGERI LABUY
KECAMATAN BAITUSSALAM**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat guna
memperoleh gelar Sarjana Komputer Jurusan Teknik Informatika
Universitas U'Budiyah Indonesia**

Oleh

**Khuzaimah
131020120093**

Disetujui,

Penguji I,

Penguji II,

Fathiah, S.T., M. Eng

Muttaqin, S.T., M. Cs

Ka, Prodi Teknik Informatika,

Pembimbing,

Fathiah, S.T., M. Eng

Faisal Tifta Zany, M. Sc

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer,

Jurnalis, J. Hius, ST., MBA

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Banda Aceh, 15 Agustus 2014

Materai 6000

Khuzaimah
131020120093

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahiim...

Assalmua'laikum warahmatullahi wabarakatuh.....

Dengan mengucapkan segala puji bagi kehadiran Allah SWT, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang karena dengan rahmat dan hidayah-Nya Skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta para sahabat dan keluarga beliau atas segala perjuangan dan pengorbanan mereka kita telah terbebas dari alam kebodohan dan menuju ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sekarang sampai detik ini.

Alhamdulillah, berkat taufiq dan hidayah-Nya, penulis telah dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul **“Pembuatan Media Pembelajaran Rumus Bangun Datar Dengan Menggunakan Macromedia Flash Pada Sekolah Dasar Negeri Labuy Kecamatan Baitussalam”**. Penyusunan Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan studi S1 Teknik Informatika fakultas Ilmu Komputer pada Universitas U'Budiyah Indonesia Banda Aceh.

Skripsi ini belumlah mencapai taraf sempurna, karena masih banyak terdapat kekurangan dan kesulitan yang dihadapi dalam proses penyusunan dan penulisan Skripsi ini serta keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Meskipun pada akhirnya berkat kesabaran dan pertolongan Allah SWT, segala kendala yang menghadang dapat penulis lewati.

Skripsi ini juga tidak akan tersusun bila tidak mendapat dukungan dari berbagai pihak yang memberikan bantuan baik moral maupun spiritual. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Jurnal J. Hius, ST., MBA selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ubudiyah Indonesia.
2. Ibu Fathiah, ST. M.Eng sebagai Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
3. Bapak Faisal Tifta Zany, M. Sc selaku pembimbing Skripsi yang telah memberikan saran, arahan serta meluangkan banyak waktu sehingga penulis

dapat menyelesaikan Skripsi ini.

4. Bapak Muttaqin, ST., M.Cs yang telah meluangkan waktu untuk menguji dan memberi saran untuk kesempurnaan skripsi penulis.
5. Ibu Zuraidah, S.Pd selaku Kepala Sekolah Negeri Labuy, beserta guru-guru dan Staf lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberi bantuan dan informasi yang penulis perlukan dalam penelitian ini.
6. Dosen – dosen pengajar yang telah mentrasfer ilmu kepada penulis selama ini serta staf Akademik Universitas U'Budiyah Indonesia yang telah meluangkan tenaga dan waktunya untuk penulis.
7. Teristimewa penulis persembahkan kepada Ayahanda Hasballah (Alm), dan Ibunda Cut Asmah, yang telah membiayai seluruh biaya perkuliahan, do`a restu serta dukungan moril agar penulis selalu berhasil dan sukses dalam pendidikan. Tiada yang dapat penulis berikan kecuali rasa hormat, terima kasih, dan cinta yang sedalam dalamnya dan hanya Allah SWT. saja kiranya dapat membalasnya dan semoga Ayahanda dan Ibunda senantiasa dalam lindungan Allah SWT.
8. Kakak, Adikku tercinta yang selalu memberikan do`a dan semangat kepada penulis dalam menghadapi segala hal.
9. Sahabat dekat penulis serta rekan-rekan mahasiswa seangkatan 2013.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

Penulis sangat menyadari sepenuhnya, walaupun begitu banyak bantuan dari berbagai pihak, tetapi penulisan Skripsi ini belumlah sempurna, baik dari segi teknis maupun dari segi penyampaian materi. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif sangat dihargai demi kesempurnaan penyusunan Skripsi ini. Akhirnya penulis berharap segala amal baik yang telah dilakukan mendapat keridhaan Allah SWT, dan dapat memberikan manfaat bagi kita semua. *AminYaaRabbal 'Alamin...!!!*

Banda Aceh, Agustus 2014

Penulis

ABSTRAK

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dalam lingkungan belajar untuk memahami suatu materi pelajaran. Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan mudah memahami materi. Salah satu contoh media pembelajaran adalah buku. Saat ini buku masih menjadi media pembelajaran yang mayoritas digunakan dalam proses belajar mengajar. Penulis membuat media pembelajaran rumus bangun datar berbasis multimedia interaktif. Metode yang digunakan adalah studi pustaka yang mengambil bahan dari berbagai sumber buku maupun artikel dari internet yang secara nyata membahas bangun datar dan berbagai software pendukung pembuatan aplikasi ini. Tahapan dalam pembuatan media pembelajaran ini diantaranya penentuan konsep aplikasi, penentuan grafik, suara dan musik pengiring, konsep pembuatan aplikasi, struktur dan desain aplikasi. Tujuan pembuatan media pembelajaran rumus bangun datar ini agar dapat dimanfaatkan para guru untuk mengajarkan siswa agar materi yang disampaikan mudah dipahami. Hasil dari desain media pembelajaran rumus bangun datar sebagai sarana pembelajaran bagi siswa kelas V Sekolah dasar yang berisi tentang definisi, materi, serta rumus yang dapat membantu para siswa untuk mempelajari rumus bangun datar lebih mudah.

Kata kunci : Media pembelajaran, rumus bangun datar, flash

ABSTRACT

The learning is a process of interaction between students in learning environment to understand about the learning material. The learning is a process to help students to figure out right way and user-friendly learning material. One of example a instructional media is a book. Nowadays, books are still playing the majority role of the instructional media used in teaching and learning. The writer creates learning media formula- figure flat base on interactif multimedia. The methode being used is the literary study that takes material from various resources of books and article on the internet, that have been discussed with figure flat formula and various supporting software in makig this application. The steps in creating this instructional media application concepts including determination of application concepts, determination of graphic, sound and musical accompaniment, concept of application making, structure and application. The purpose is to benefit the teahcer of instructional of media figure flat formula so it can be use to teach students to easily understand the material presented. The results of media design figure flat learning as learning tools for elementary school students of class V that including definitions, learning material, and formulas that can help students learning the figure flat formula which can easily.

Keywords : Learning Process, figure flat formula, flash

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat.....	4
1.5. Batasan Masalah	5
1.6. Sistematika Pembahasan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	14
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	15
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	16
2.2 Bangun Datar	17
2.3 <i>Macromedia Flash</i>	23
2.3.1 Pengertian <i>Macromedia Flash</i>	23
2.3.2 <i>Interface Macromedia Flash</i>	24
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
2.1 Ruang Lingkup Kegiatan	28
3.2 Waktu Penelitian	28
3.3 Alat dan Bahan	28
3.4 Metode Pengumpulan Data	29
3.5 Langkah Pengembangan Aplikasi	30
BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	32
4.2 Pembuatan Aplikasi	32
4.2.1 Pembuatan Obyek dan Background	33
4.2.2 Pembuatan Tombol Navigasi	33

4.2.3	Import File Suara	33
4.2.4	Test Movie Publikasi File	34
4.3	Tampilan Aplikasi	34
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	39
5.2	Saran	39
 DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		
BIODATA PENULIS		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Trapezium (Faturrahman, 2008:117) 15

Gambar 2.2 Trapezium Sembarang (Faturrahman, 2008:118) 15

Gambar 2.3 Trapezium Sama Kaki (Faturrahman, 2008:117) 16

Gambar 2.4 Trapezium Siku-siku (Faturrahman, 2008:118) 16

Gambar 2.5 Layang-layang (Munir, 2010:35) 18

Gambar 2.6 Tampilan Halaman Kerja *Macromedia Flash* 20

Gambar 3.1 Struktur Menu 25

Gambar 3.2 Desain Halaman Inti 26

Gambar 4.1 Tampilan Pembuatan Objek dan Background 28

Gambar 4.2 Proses Pembuatan Tombol 29

Gambar 4.3 Tampilan Halaman Inti 31

Gambar 4.4 Tampilan Halaman Utama 31

Gambar 4.5 Tampilan Halaman Definisi 32

Gambar 4.6 Tampilan Halaman Menu Materi 32

Gambar 4.7 Tampilan Halaman Materi Bangun Datar Trapezium 33

Gambar 4.8 Tampilan Halaman Materi Bangun Datar Layang-layang 33

Gambar 4.9 Tampilan Halaman Contoh Soal Bangun Datar Trapesiu 34

Gambar 4.10 Tampilan Halaman Contoh Soal Bangun Datar Layang-Layang . 34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan dapat mendorong dan menentukan maju mundurnya proses pembangunan dalam segala bidang termasuk bidang pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan di titik beratkan pada peningkatan sumber daya manusia sehingga pendidikan akan mampu meningkatkan sumber daya manusia dalam segala aspek kehidupan. Menyadari pentingnya pendidikan, berbagai usaha telah dilakukan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan di berbagai tingkat pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA, dan bahkan sampai perguruan tinggi.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum di Sekolah Dasar (SD). Matematika diajarkan di sekolah dalam rangka memenuhi kebutuhan jangka panjang (*long-turn functional needs*) bagi siswa dan masyarakat. Salah satu karakteristik pembelajaran matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Hal ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan belajar dalam mempelajari matematika. Siswa mengalami kesulitan belajar karena guru belum melaksanakan pembelajaran yang berkualitas yang salah satu cirinya kurang memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal serta mampu memanfaatkan media fasilitas yang ada secara optimal (Uno, 2009:7).

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang baik dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain kesesuaian dengan materi pembelajaran, kemudahan dalam penggunaannya dan harus menarik bagi siswa. Salah satu media yang dapat digunakan di dalam proses pembelajaran di dalam

kelas, yaitu berbasis media pembelajaran. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Pupuh, 2007:65).

Sekolah Dasar Negeri Labuy merupakan tingkat satuan pendidikan yang dianggap sebagai dasar pendidikan yang menyelenggarakan proses pendidikan dasar dan mendasari proses pendidikan selanjutnya. Tujuan pendidikan dasar adalah untuk anak-anak yang telah berusia tujuh tahun dengan asumsi bahwa anak seusia tersebut mempunyai tingkat pemahaman dan kebutuhan pendidikan yang sesuai dengan dirinya. Materi bangun datar merupakan salah satu materi dalam matematika yang memuat prinsip hitungan, sehingga memerlukan pemahaman yang berlebihan yang diajarkan di kelas V sekolah dasar. Hal itu akan membuat siswa merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan semakin berkembangnya teknologi khususnya di bidang multimedia dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika.

Era globalisasi sekarang pemakaian teknologi komputer dalam segala bidang kehidupan sehari-hari tidak akan dapat dihindari. Bahkan, mempergunakan teknologi komputer tersebut akan menjadi syarat utama untuk menunjukkan kualitas suatu bidang dan menjadi modal terpenting dalam memenangkan persaingan. Dimasa sekarang ini komputer sangat diperluka karena seiring perkembangan zaman aplikasi komputerisasi ditampilkan secara animatif dan inovatif.

Aplikasi komputerisasi banyak digunakan sebagai media pembelajaran pada berbagai instansi pendidikan. Salah satunya adalah aplikasi pengajaran yang menggabungkan keinteraksian anak dengan animasi sehingga dapat menambah minat belajar anak-anak tersebut. Hal tersebut diharapkan dapat menambah pengetahuan anak terhadap komputer serta pendidikan didalamnya.

Melihat hal-hal diatas penulis bermaksud akan membuat suatu media pembelajaran yang menarik, interaktif serta animatif yang akan berfungsi sebagai pelatihan keterampilan dalam menghitung suatu nilai dari bangun datar yang meliputi pengenalan bangun datar dan rumusnya serta beberapa contoh soal. Hal

ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran kepada anak-anak tingkat sekolah dasar dalam menghitung suatu bangun datar. Dengan demikian penulis mengambil judul **“Pembuatan Media Pembelajaran Rumus Bangun Datar Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Sekolah Dasar Negeri Labuy Kecamatan Baitussalam”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas dapat diberikan rumusan masalah sebagai acuan dalam menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat guna menyelesaikan studi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas U'Budiyah Indonesia program studi Teknik Informatika. Adapun rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana pembuatan media pembelajaran rumus bangun datar yang dimanfaatkan para guru untuk mengajari siswa agar materi yang disampaikan mudah dipahami.
2. Bagaimana cara membuat sebuah media pembelajaran rumus bangun datar dengan menggunakan *macromedia flash*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pembuatan media pembelajaran rumus bangun datar yang dimanfaatkan para guru untuk mengajari siswa agar materi yang disampaikan mudah dipahami.
2. Untuk mengetahui cara membuat sebuah media pembelajaran rumus bangun datar dengan menggunakan *macromedia flash*.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penjelasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat akademis, penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi bagi dunia akademis dalam hal pembuatan media pembelajaran rumus bangun datar pada SD Negeri Labuy Kecamatan Baitussalam.

2. Manfaat praktis, penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan masukan bagi pihak sekolah dalam meningkatkan media pembelajaran SD Negeri Labuy Kecamatan Baitussalam.
3. Untuk mempermudah siswa dalam menerima dan mempelajari materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.
4. Pembuatan media pembelajaran rumus bangun datar dapat menjadi panduan dan mempermudah guru dalam proses belajar mengajar.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis membuat batasan masalah agar penelitian ini lebih berfokus dan terarah pada permasalahan yang diangkat. Adapun batasan masalah tersebut antara lain :

1. Pembuatan media pembelajaran rumus bangun datar yang ditampilkan adalah bangun datar trapesium dan layang-layang, rumusan bangun datar dan contoh soal untuk bangun datar tersebut.
2. Ruang lingkup aplikasi membahas tentang pembuatan media pembelajaran rumus bangun datar dengan menggunakan *Macromedia Flash* di Sekolah Dasar Negeri Labuy Kecamatan Baitussalam.

1.6 Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis menyusun sistematika pembahasan yang terdiri dari lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang teori yang melandasi pengertian media pembelajaran, bangun datar, *Macromedia flash* dan tentang hal-hal yang berhubungan dengan multimedia.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini dibahas mengenai ruang lingkup kegiatan, waktu kegiatan, alat dan bahan, metode pengumpulan data serta pemaparan langkah pengembangan aplikasi yang akan ditempuh dalam rangka mencapai pembuatan aplikasi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil penelitian, pembuatan aplikasi dan tampilan aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi uraian tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan yang lebih baik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksi dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan dengan menggunakan media elektronik. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Pupuh, 2007:65).

Media sebagai alat bantu digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”, dengan kata lain media adalah perangkat dua dimensi yang bergabung dari beberapa unsur, yaitu teks, grafik, dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan yang digunakan sebagai perantara atau pengantar dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran. Misalnya bagaimana suatu gambar diperkenalkan atau ditindaklanjuti dan dipolakan sesuai dengan bentuk belajar yang diinginkan. Media merupakan sebuah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian pesan kepada siswa. Prinsip-prinsip pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik pembelajaran. Seseorang yang belajar mungkin memerlukan bantuan keterampilan visual atau verbal agar dapat menarik keuntungan dari praktik atau sumber belajar.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad XX usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu visual. Media digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Media pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya, dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Pada mulanya, media hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media elektronik menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini sangat berkembang pesat dan secara otomatis karya jurnalistik baik cetak ataupun elektronik akan ikut berkembang dan berubah ke arah yang lebih baik. Namun tidak bisa di pungkiri bahwa kedua karya jurnalistik tersebut sama-sama memiliki

kelemahan dan kekurangan. Namun apapun itu, seperti yang kita cermati bersama bahwa kedua jenis karya jurnalistik masih ada dan dipergunakan sampai sekarang, bahkan terus berkembang dan terus berkembang. Karena yang diperlukan adalah informasinya. Media cetak dan elektronik hanyalah media untuk membungkus informasi berita, dengan kata lain, selama masih ada berita dan informasi, maka kedua bentuk karya jurnalistik tersebut tidak akan mati dan bahkan bisa jadi bertambah seperti penggunaan internet (Ariani, 2010:17).

Media elektronik adalah media yang menggunakan elektronik atau energi elektromekanis bagi pengguna akhir untuk mengakses kontennya. Istilah ini merupakan kontras dari media statis (terutama media cetak), yang meskipun sering dihasilkan secara elektronik tapi tidak membutuhkan elektronik untuk diakses oleh pengguna akhir. Sumber media elektronik antara lain adalah rekaman video, rekaman audio, presentasi multimedia, dan kontendaring. Media elektronik dapat berbentuk analog maupun digital, walaupun media baru pada umumnya berbentuk digital (Uno, 2009:60).

Media elektronik menarik khalayaknya memberikan perhatian secara penuh karena apa yang disiarkannya tidak diulang. Media elektronik sejak awal sudah bersifat demokratis dengan khalayak masyarakat luas secara keseluruhan, bukan kalangan tertentu saja. Media cetak merupakan suatu media yang bersifat statis dan mengutamakan pesan-pesan dari lembaran kertas dengan sejumlah kata, gambar, atau foto dan halaman hitam putih. Media cetak merupakan dokumen kehidupan atau rekaman peristiwa yang ditangkap oleh jurnalis dan diubah dalam bentuk kata-kata, gambar, foto, dan sebagainya. Media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi seperti buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, *National Education Associaton* mengungkapkan bahwa media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar, termasuk teknologi perangkat keras (Uno, 2009:65).

Media elektronik sangat dinamis, mempunyai peran yang besar dan luas sekali sebagai alat penyampaian informasi maupun sebagai alat komunikasi. Televisi dan radio hampir tersebar merata ke seluruh Nusantara di pelosok pedesaan dan wilayah terpencil. Dalam perkembangannya, media elektronik

bukan merupakan kebutuhan sekunder melainkan kebutuhan primer. Dengan demikian, media elektronik merupakan tantangan bagi media cetak untuk dapat bertahan pada era digital, tapi sesungguhnya masing-masing media sudah menguasai *segment* tinggal mempertahankan kreasinya (Ariani, 2010:18).

Media elektronik khususnya televisi tidak menganggap adanya sebuah persaingan antara media cetak dan media elektronik, keduanya mempunyai kelebihan dan kekurangan juga memiliki konsumennya masing-masing. Saat ini yang terjadi adalah media elektronik tidak menjadikan media cetak sebagai saingan bisnis, melainkan untuk dijadikan *partner* (Uno, 2009:66).

Untuk menambahkan cakupan masyarakat dan mempromosikan berbagai acara-acara maupun berita yang akan ditayangkan di televisi atau sebaliknya *headline* media cetak dipromosikan melalui media elektronik. Media cetak tidak perlu khawatir dengan maraknya media elektronik saat ini, karena masih banyak masyarakat Indonesia yang lebih memilih mendapatkan berita lewat media cetak.

Peran dari televisi sangat besar dalam komunikasi dunia. Karena televisi merupakan media elektronik yang dapat diakses dengan mudah. Televisi memungkinkan seseorang mengetahui informasi kejadian yang ada wilayahnya atau dinegaranya bahkan dari penjuru dunia. Televisi merupakan media elektronik yang bisa dengan cepat menyampaikan informasi karena, informasi yang disampaikan televisi terhubung langsung dengan satelit. Sehingga memudahkan penyampaian informasi dari satu tempat ke tempat lain (Ariani, 2010:18).

Kekurangan dari media televisi, yaitu kita tidak bisa terhubung langsung dengan televisi luar negeri karena akses sinyal untuk ke satelit membutuhkan penangkap sinyal (antena) yang khusus dan memiliki biaya yang tidak murah. Sehingga mengakibatkan komunikasi menjadi terhambat dan tidak dapat mengetahui informasi perkembangan dunia dengan lengkap. Biasanya komunikasi dalam media televisi bersifat formal dan juga bersifat komunikasi tak langsung. Karena isi komunikasinya banyak yang berisi sebuah kebenaran. Namun tidak tertutup kemungkinan informasi yang bersifat informal atau komunikasi yang disebarkan hanyalah sebuah desas-desus atau sebuah kebohongan publik (Uno, 2009:67).

Media elektronik melalui radio merupakan media elektronik yang murah. Kita hanya memerlukan sebuah radio dan kita bisa langsung mendengarkan informasi dari beberapa tempat. Namun peran radio dirasa sangat kurang karena jaringannya yang kurang luas. Radio hanya memiliki sinyal yang kecil sehingga jarak stasiun radio dengan radio hanya sekitar beberapa puluh kilometer.

Media elektronik melalui internet merupakan media elektronik yang sangat mudah sangat cepat. Selain itu, kita juga dapat mengetahui segala informasi dengan sangat lengkap. Kita juga dapat langsung menyampaikan informasi langsung pada saat itu juga. Komunikasi akan lebih mudah tersampaikan dan biasanya komunikasi ini adalah komunikasi yang tak langsung (Ariani, 2010:64).

Melalui *chat* kita bisa berkomunikasi dengan menulis pesan teks layaknya berbicara langsung. Akan tetapi, peran media elektronik internet ini tidak dapat dilakukan oleh semua orang. Karena, media internet merupakan media yang mahal memerlukan alat-alat yang mahal pula, seperti komputer, modem, dan lain-lain. Namun, di beberapa negara besar seperti Amerika, Singapura, Inggris, dan beberapa negara lainnya telah membebaskan biaya penggunaan internet.

Selain media-media yang telah disampaikan di atas, masih banyak media yang berpengaruh besar dalam dunia komunikasi. Seperti media cetak yang merupakan media komunikasi yang terbilang murah. Media ini bisa dengan mudah didapatkan tanpa harus biaya yang besar. Komunikasi tidak hanya sebatas pembicaraan langsung orang ke orang ataupun berkomunikasi melalui surat menyurat. Kita dapat memanfaatkan perkembangan dunia elektronik yang telah maju. Dengan telepon kita bisa berkomunikasi langsung dengan seseorang dengan cepat ataupun melalui internet (Uno, 2009:66).

Semua media yang berpengaruh dalam komunikasi telah merubah perkembangan dunia. Tanpa adanya media elektronik dan media cetak dunia ini akan sepi. Mungkin orang-orang akan diam membisu tanpa sepatah kata apapun. Orang-orang hanya dapat memendam apa yang akan diucapkan. Seperti seorang bawahan yang akan menyampaikan atasannya di luar negeri namun tidak jadi karena, jarak yang membatasi komunikasinya. Ini yang akan mengakibatkan ketertinggalan dunia.

Seiring berkembangnya pengetahuan manusia memilih berkomunikasi lewat tulisan yang dikirimkan lewat pos dan di era milenium ini, manusia pun memilih berkomunikasi lewat *handphone* karena cara ini dinilai lebih praktis, cepat, dan memberikan kemudahan tersendiri bila dibandingkan dengan alat-alat komunikasi yang telah ada sebelumnya (Ariani, 2010:56).

Dengan adanya *handphone* komunikasi yang terjalin semakin lancar. Kita bisa tepat dan cepat berkomunikasi tanpa harus memperhitungkan jarak dan tempat kita tinggal. Kita bisa berkomunikasi tanpa terikat tempat tertentu sebab melalui komunikasi yang dilakukan via *handphone* akan lebih praktis dan efisien baik dari segi pemakaian atau pun dari segi kenyamanan alat komunikasi tersebut dapat dibawa ke mana-mana (Uno, 2009:66).

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan esensi tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran diantaranya (Pupuh, 2007:67) sebagai berikut :

1. Menarik perhatian siswa.
2. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
3. Memperjelas penyajian pesan agar bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
4. Mengatasi keterbatasan ruang.
5. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
6. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan.
7. Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
8. Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu atau menimbulkan gairah belajar.
9. Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam.
10. Meningkatkan kadar keaktifan atau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dengan siswa yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Oleh karena itu, guru perlu menentukan media secara terencana, sistematis dan sistemik (sesuai dengan sistem belajar mengajar).

2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah dikenalkan dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi dari yang mudah dan susah. Ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Dilihat dari jenisnya media dibagi ke dalam media auditif, media visual dan media audiovisual (Pupuh, 2007:67).

1. Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kast recorder dan piringan hitam.
2. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual hanya menampilkan gambar atau simbol yang bergerak, seperti film strip (film rangkaian), foto, gambar, atau lukisan serta cetakan. Ada pula media visual yang menimbulkan gambar atau simbol yang bergerak, seperti film bisu dan film kartun.
3. Media audiovisual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media audiovisual mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media visual.

Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran diperlukan syarat-syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaannya dalam interaksi bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.

2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antar guru dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Adapun manfaat media dalam pembelajaran (Pupuh, 2007:67) yaitu sebagai berikut :

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih intraktif.
3. Efisien dalam waktu dan tenaga.
4. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Salah satu manfaat media bagi siswa di era teknologi informasi ini adalah media berbasis multimedia. Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

2.2 Bangun Datar

Bangun datar adalah suatu bangun yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar saja. Bangun datar disebut juga bangun dua dimensi. Segiempat adalah bidang datar yang mempunyai empat buah sisi. Bangun datar dapat berupa luasan yang dibahas hanya berupa luasan saja. Contoh-contoh bangun datar adalah segitiga, persegi panjang, jajargenjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium, lingkaran, segilima dan segienam.

Pada penelitian ini bangun datar yang dibahas adalah bangun datar trapesium dan layang-layang. Bangun datar adalah bangun yang seluruh bagiannya terletak pada bidang permukaan datar. Bangun datar memiliki beberapa jenis, diantaranya adalah Trapesium dan layang-layang. Bangun datar adalah

suatu bangun datar yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar saja. Bangun datar disebut juga bangun dua dimensi (Yuniarto, 2008:2).

Bangun datar adalah bangun yang seluruh bagiannya terletak pada bidang permukaan datar. Bangun datar memiliki beberapa jenis, diantaranya adalah trapesium dan layang. Menurut Yuniarto (2008:2) “bangun datar adalah suatu bangun datar yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar saja”. Bangun datar disebut juga bangun dua dimensi.

Bangun datar dapat berupa luasan yang dibahas hanya berupa luasan saja. Contoh-contoh bangun datar adalah segitiga, persegi, persegi panjang, jajargenjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium, lingkaran, segilima, dan segienam. Bangun datar hanya memiliki dimensi panjang dan lebar saja. Bangun datar disebut juga bangun dua dimensi. Segi empat adalah bidang datar yang mempunyai empat buah sisi. Pada penelitian ini bangun datar yang dibahas adalah bangun trapesium dan layang-layang.

Sebagian besar pembelajaran khususnya pada materi luas trapesium, diawali dengan memberikan rumus kepada siswa, dilanjutkan dengan memberikan beberapa contoh soal dan memberikan soal-soal latihan yang mirip dengan contoh-contoh yang telah diberikan. Pembelajaran seperti ini dikatakan sebagai pembelajaran dengan pendekatan mekanistik. Kelemahan pembelajaran dengan pendekatan tersebut adalah, pembelajaran hanya menekankan pada hafalan. Siswa kurang dilatih untuk berpikir kritis sehingga mereka akan mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada soal-soal yang kompleks dan bervariasi.

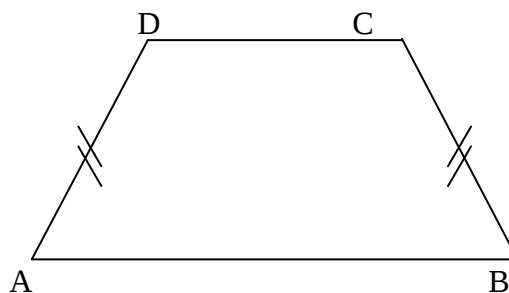
Berdasarkan uraian di atas, siswa membutuhkan pengalaman belajar yang dapat membuat mereka memahami bagaimana menemukan dan menghitung luas trapesium bukan hanya menghafalkan rumus trapesium. Oleh karena itu, observer bersama dengan guru kelas mendesain pembelajaran luas trapesium dan layang-layang. Bangun datar adalah bangun yang seluruh bagiannya terletak pada bidang permukaan datar. Bangun datar memiliki beberapa jenis, diantaranya adalah trapesium dan layang-layang. Bangun datar disebut juga bangun dua dimensi. Untuk mengenal bangun datar yang diajarkan, maka diuraikan sebagai berikut.

2.2.1 Trapesium

Trapesium adalah suatu bangun segi empat yang dua buah sisinya sejajar. Menurut Faturrahman (2008:117) “ciri-ciri umum trapesium adalah mempunyai sepasang sisi yang sejajar ($AB \parallel DC$)”.

1. Rumus luas trapesium :

$$\text{Luas trapesium} = \frac{\text{Jumlah sisi sejajar} \times \text{tinggi}}{2} \dots\dots\dots (1)$$

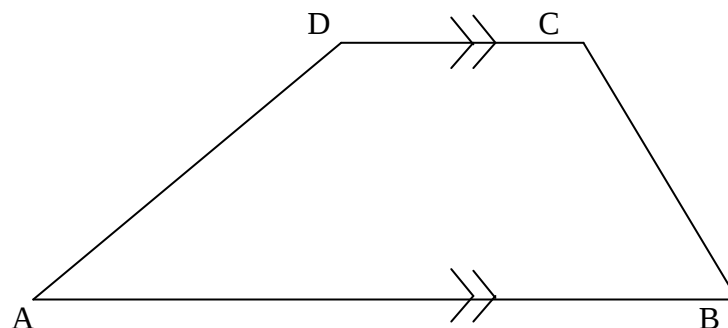


Gambar 2.1 Trapesium (Faturrahman, 2008:117)

2. Jenis-jenis trapesium

- a. Trapesium sebarang

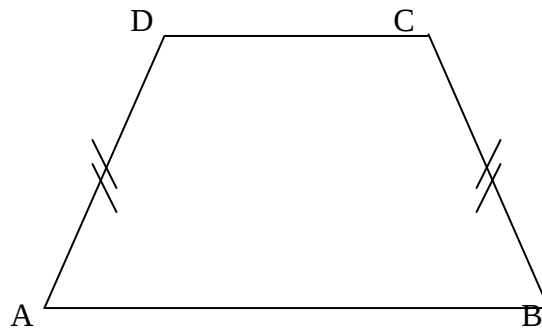
Menurut Faturrahman (2008:118) Trapesium sebarang adalah ”bangun segi empat yang dua sisi sejajar tidak sama panjangnya. Ciri-ciri trapesium sebarang adalah $AB \parallel CD$, $AB \neq CD$, AB dan CD disebut sisi sejajar, dan AD dan BC disebut sisi tegak.



Gambar 2.2 Trapesium Sebarang (Faturrahman, 2008:118)

b. Trapezium sama kaki

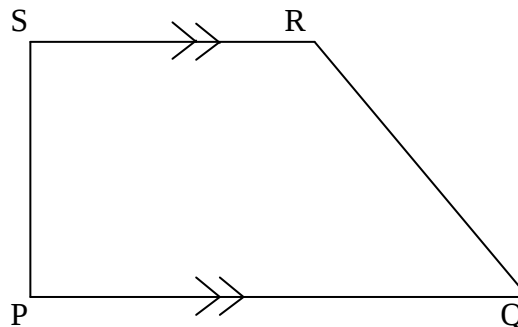
Menurut Faturrahman (2008:117) Trapezium sama kaki adalah “trapesium yang mempunyai sepasang kaki berhadapan sama panjang”. Ciri-ciri trapesium sama kaki adalah $AB \parallel DC$, $AD = BC$, $\angle DAB = \angle ABC$, dan $\angle ADC = \angle BCD$.



Gambar 2.3 Trapezium Sama Kaki (Faturrahman, 2008:117)

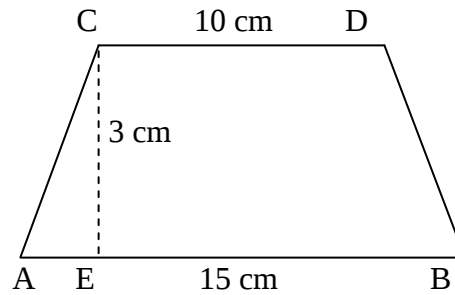
c. Trapezium siku-siku

Trapezium adalah suatu bangun segi empat yang dua buah sisinya sejajar. Menurut Faturrahman (2008:117) “ciri-ciri umum trapesium adalah mempunyai sepasang sisi yang sejajar ($AB \parallel DC$)”.



Gambar 2.4 Trapezium Siku-siku(Faturrahman, 2008:118)

Menurut Faturrahman (2008:118) “trapesium siku-siku adalah trapesium yang membentuk dua sudut siku-siku (90°)”. Ciri-ciri trapesium siku-siku adalah $PQ \parallel SR$ dan $\angle QPS = \angle RSP = 90^\circ$. Contoh soal : Berapakah luas trapesium sama kaki. Jika diketahui $CD = 10$ cm, $AB = 15$ cm, dan $CE = 3$ cm.



$$\begin{aligned}
 \text{Luas trapesium} &= \frac{(AB + CD) \times CE}{2} \\
 &= \frac{(15 \text{ cm} + 10 \text{ cm}) \times 3 \text{ cm}}{2} \\
 &= \frac{150 \text{ cm} \times 3 \text{ cm}}{2} \\
 &= \frac{153 \text{ cm}^2}{2} \\
 &= 76,5 \text{ cm}^2
 \end{aligned}$$

2.2.2 Layang-layang

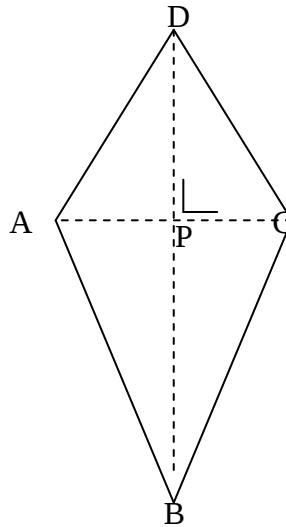
Menurut Munir (2010:35) layang-layang adalah “segi empat yang dibentuk oleh dua segi tiga sama kaki yang tidak sama, alasnya berimpit dan sama”.

Rumus luas layang-layang :

$$\text{Luas layang-layang} = \frac{\text{diagonal 1} \times \text{diagonal 2}}{2} \dots\dots\dots (2)$$

Sifat-sifat layang-layang adalah :

1. Sisi yang berdekatan dan 2 sisi yang lainnya sama panjang.
 $\overline{CD} = \overline{AD}, \quad \overline{BC} = \overline{AB}$
2. Kedua diagonal saling tegak lurus, $AC \perp BD$
3. Salah satu diagonal membagi 2 sama panjang diagonal lainnya $\overline{AP} = \overline{CP}$



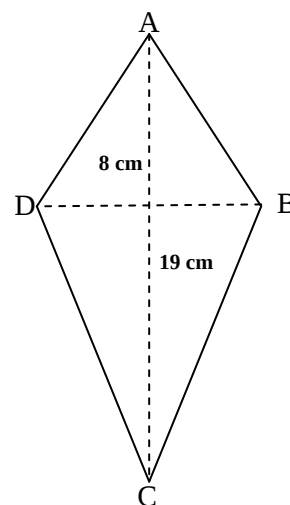
Gambar 2.5 Layang-layang (Munir, 2010:35)

$$\begin{aligned}
 \text{Layang-layang } ABCD &= \text{luas daerah } \triangle ABC + \text{luas daerah } \triangle ACD \\
 &= \frac{1}{2} AC \times BP + \frac{1}{2} AC \times DP \\
 &= \frac{1}{2} AC (BP + DP) \\
 &= \frac{1}{2} AC \times BD \\
 &= \frac{1}{2} (AC \times BD)
 \end{aligned}$$

Luas daerah layang-layang = setengah hasil kali diagonal-diagonalnya.

Contoh soal : Layang-layang Sari memiliki panjang diagonal 19 cm dan 8 cm. Berapakah luas layang-layang Sari ?

$$\begin{aligned}
 \text{Luas layang-layang} &= \frac{AC \times BD}{2} \\
 &= \frac{19 \text{ cm} \times 8 \text{ cm}}{2} \\
 &= \frac{152 \text{ cm}^2}{2} \\
 &= 76 \text{ cm}^2
 \end{aligned}$$



2.3 *Macromedia Flash*

2.3.1 *Pengertian Macromedia Flash*

Macromedia Flash adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. Bukan hanya itu, *Macromedia Flash* juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. *Software* keluaran *Macromedia Flash* merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Kelebihan *Macromedia Flash* terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara. Awalnya perkembangan flash banyak digunakan untuk animasi pada *website*, namun saat ini mulai banyak digunakan untuk media pembelajaran karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki.

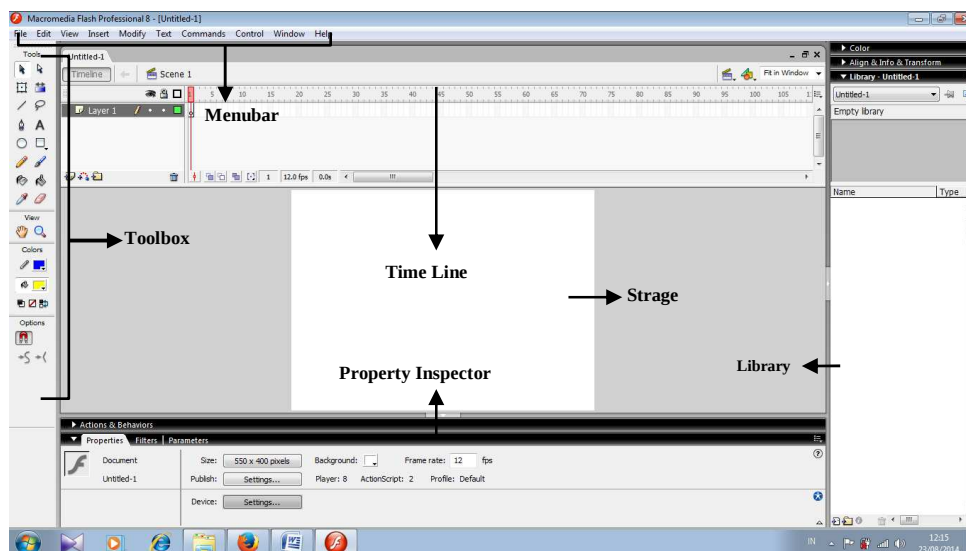
Macromedia Flash merupakan salah satu program animasi grafis yang banyak digunakan para desainer untuk menghasilkan karya-karya profesional, khususnya bidang animasi. Program ini cukup fleksibel dan lebih unggul dibanding program animasi lainnya sehingga banyak animator yang memakai program tersebut untuk pembuatan animasi (Madcoms,2004:1). *macromedia flash* memiliki sejumlah kelebihan, beberapa kelebihan *macromedia flash* antara lain :

1. Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel untuk ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna.
2. Kualitas gambar terjaga.
3. Waktu kemunculan (*loading time*) program relatif cepat.
4. Program yang dihasilkan interaktif.
5. Mudah dalam membuat animasi.
6. Dapat diintegrasikan dengan beberapa program lain.
7. Dapat dimanfaatkan untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi dan lain-lain.

2.3.2 *Interface Macromedia Flash*

Macromedia Flash 8 merupakan program grafis animasi web yang diproduksi oleh macromedia corp, yaitu sebuah *Vendor software* yang bergerak di bidang animasi web. *Macromedia flash* pertama kali diproduksi

pada tahun 1996. Software yang memiliki tool-tool yang menyediakan segala macam keperluan untuk membuat animasi. Animasi yang dihasilkan dari program ini dapat dijadikan diatas berbagai *platform* dan berbagai macam komputer. Interface *macromedia flash 8* ini dapat dilihat pada gambar 2.6 berikut :



Gambar 2.6 Tampilan Halaman Kerja *Macromedia Flash*

Keterangan Gambar 2.6

Menubar : Berisi kumpulan instruksi atau perintah-perintah yang digunakan dalam Flash. Terdiri dari menu File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Control, Window, Help.

Toolbox : Berisi perangkat utama menggambar yang terdiri dari empat bagian, yaitu *tools*, *view*, *colors*, *options*. *Tools* terdiri dari *selection tool* yang berguna untuk memilih objek, *subselection tool* yang berguna untuk memilih bagian objek, *free transform tool* yang berguna untuk merubah ukuran, memutar objek, *line tool* untuk menggambar objek secara bebas dengan pen, *text tool* untuk menuliskan teks, *oval tool* untuk menggambar objek oval, *rectangle tool* untuk menggambar objek persegi, *pencil tool* untuk membuat kurva, *brush tool* untuk menggambar objek berbentuk jejak, *ink bottle tool* untuk mengisi warna objek garis, *paint bucket tool* untuk mengisi warna objek isi dan *eraser tool*

untuk menghapus objek. *View* terdiri dari *hand tool* untuk menggeserka *stage*, *zoom tool* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan *stage*. *Colors* terdiri dari *stroke color* untuk mengisi warna pada garis, *fiil color* untuk mengisi warna pada isi objek. *Option* terdiri dari pilihan-pilihan dari *tool* yang sedang dipilih.

Stage : Merupakan tempat kerja, hasil dari *stage* merupakan tampilan hasil saat program *flash* dijalankan.

Timeline : Berisikan tampilan *stage* yang tersimpan dalam *frame-frame*. *Timeline* berguna mengatur waktu tampilan per *frame*. Secara *default*, *frame* dijalankan dalam kecepatan 12 *frame* perdetik. *Timeline* menyediakan *layer* yang merupakan lapisan-lapisan transparan dari *frame*. *Layer* berguna untuk mempermudah pembuatan animasi.

Library : Berisi kumpulan objek gambar yang telah ada maupun yang tersimpan dalam program *flash*. *Library* dapat diibaratkan seperti sebuah pustaka.

Properties : Berisi informasi dan bagian yang dapat diperlakukan terhadap objek terpilih. *Color* berisi tentang mengatur warna, transparansi warna. *Color* berada diatas *library*.

2.2.3 Action Script

ActionScript adalah bahasa pemrograman yang digunakan di dalam *movie flash* untuk mengirimkan *command* atau instruksi ke dalam *movie flash* itu sendiri. Dengan *actionsript*, seorang *flash developer* atau *animator* bisa berinteraksi dengan *movie flash* yang dia buat, memerintahkan movie tersebut untuk melakukan sesuatu sesuai dengan keinginan si-pembuat. Semakin kompleks *actionsript* yang kita masukan di dalam movie, semakin kompleks pula kemampuan movie tersebut untuk berinteraksi dengan user nantinya.

ActionScript terdiri dari berbagai simbol-simbol (sintaks) yang merepresentasikan ide-ide si pembuat yang nantinya berfungsi sebagai “alat komunikasi” antara user dengan *movie flash* itu sendiri. Sintaks *Actionsript*

sangat mirip dengan *javascript* karena sintaks *ActionScript* dibuat berdasarkan spesifikasi ECMA-262 meski tidak seluruhnya. Secara default flash movie yang dijalankan di dalam flash player akan otomatis bergerak dari frame ke frame, dan ketika timeline movie sudah berada pada akhir timeline maka akan secara otomatis pula timeline akan di bawa ke frame pertama dan movie diulang kembali, begitu seterusnya. Tanpa *Actionscript* kita tidak memiliki kontrol atas movie tersebut. Ketika suatu ketika kita ingin merubah kelakuan default dari movie flash untuk dijalankan sekali saja tanpa diulang dan atau berhenti di frame tertentu, maka kita perlu memberi perintah. (HolyKnight, 2007).

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Kegiatan

Penulis melakukan penelitian di SD Negeri Labuy Kecamatan Baitussalam yang beralamatkan di jalan Laksamana Malahayati Km 11,5 Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar.

3.2 Waktu Penelitian

Lama waktu penelitian dilaksanakan selama ± 3 bulan terhitung mulai bulan April 2014, untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran rumus bangun datar dengan menggunakan *macromedia flash* dikelas V Sekolah Dasar Negeri Labuy Kecamatan Baitussalam.

3.3 Alat dan Bahan

Alat penelitian yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir dibagi menjadi 2, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

1. Perangkat keras (*hardware*)
 - a. Labptop *Intel Corei5*
 - b. Memori 4 GB
 - c. *Hardisk* 460 GB
 - d. *Modem SpeepUp* untuk mencari bahan penelitian di internet
 - e. *Printer Canon iP2770*
2. Perangkat lunak (*software*)
 - a. *Microsoft Windows 7* sebagai Sistem Operasi
 - b. *RAM 4 GB* untuk mempercepat proses pembuatan animasi.
 - c. *Software Macromedia Flash 8* yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan hasil perancangan.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Di dalam penulisan tugas akhir ini dibutuhkan data-data pendukung yang diperoleh dengan suatu metode pengumpulan data yang relevan. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data adalah sebagai berikut :

1. Studi keperpustakaan (*library research*), yaitu studi yang dilakukan dengan mengumpulkan bahan penelitian yang bersifat teori yang erat hubungannya dengan pokok permasalahan seperti buku-buku, karya ilmiah, dan internet.
2. Studi lapangan (*field reseach*), yaitu studi yang dilakukan secara langsung ke tempat kerja atau berhubungan langsung dengan lapangan, dalam teknis penulisan ada dua cara memperoleh data secara objektif, yaitu :
 - a. Wawancara (*interview*), selama melakukan penelitian penulis mengadakan wawancara langsung dengan beberapa petugas tata usaha.
 - b. Pengalaman (*observasi*) adalah suatu pengalaman langsung suatu objek yang akan diteliti dalam waktu singkat dan bertujuan untuk mendapat gambaran mengenai objek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung di Sekolah Dasar Negeri Labuy, guna untuk memperoleh keterangan.
3. Instalasi *software*, tahapan ini dilakukan penginstalan *software-software* yang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran rumus bangun datar dengan menggunakan *macromedia flash 8*.

3.5 Langkah Pengembangan Aplikasi

Ada beberapa langkah dalam pengembangan aplikasi ini, langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penentuan konsep aplikasi

Langkah ini digunakan untuk menentukan konsep yang akan diterapkan dalam pengembangan aplikasi. Konsep yang digunakan dalam aplikasi ini adalah pengenalan disertai beberapa contoh soal.

2. Penentuan grafik, suara dan musik pengiring

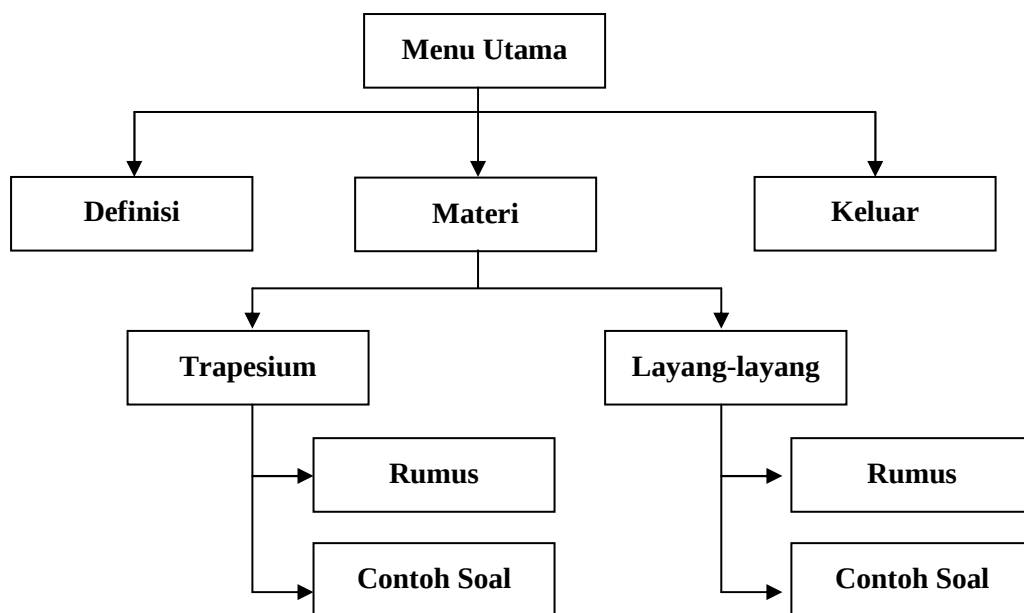
Penentuan grafik, suara dan musik ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan grafik, suara dan musik pengiring yang akan digunakan untuk aplikasi. Grafik yang dipakai dalam aplikasi ini berupa gambar bangun datar trapesium dan layang-layang. Pembuatan gambar bangun datar dilakukan dengan software *Macromedia Flash* yang selanjutnya diberi iringan musik sehingga terkesan menarik dan siswa tidak bosan dalam menerima pelajaran.

3. Konsep pembuatan aplikasi

Pembuatan aplikasi meliputi objek grafik yang digunakan, desain *interface* dan pemograman. Keseluruhan pembuatan aplikasi dilakukan dengan *Macromedia Flash*. Dalam aplikasi ini, konsep menimbulkan suasana yang konsisten. Yang membedakan antara halaman satu dengan yang lain yaitu isi dan segmen yang berlainan.

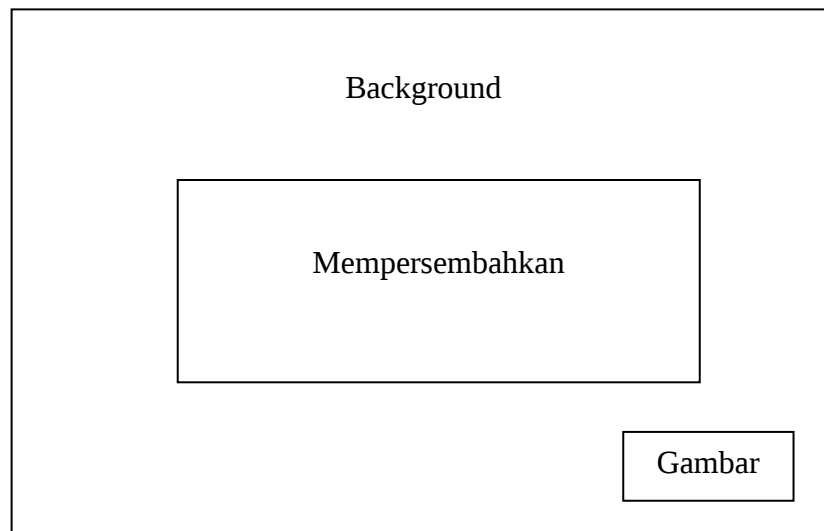
4. Struktur dan desain aplikasi

Struktur aplikasi meliputi struktur menu yang disajikan dalam aplikasi. Sedangkan desain aplikasi meliputi isi dan segmen yang disajikan dalam aplikasi dan desain template aplikasi. Adapun desain struktur aplikasi media pembelajaran rumus bangun datar dapat dilihat pada Gambar 3.1 :



Gambar 3.1 Struktur Menu

Desain halaman inti merupakan tampilan awal sebelum program dijalankan. Halaman inti didesain untuk memberikan gambar singkat dan gambaran awal tentang program yang akan digunakan. Untuk lebih jelasnya terlihat pada Gambar 3.2 :



Gambar 3.2 Desain Halaman Inti

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Aplikasi media pembelajaran yang berbasis multimedia ini merupakan aplikasi media pembelajaran yang berisikan tentang pembelajaran rumus bangun datar untuk kelas V SD. Aplikasi ini terdiri dari beberapa bagian yaitu bangun datar trapesium dan layang-layang serta contoh soal. Materi tersebut dikemas secara menarik untuk membangkitkan minat dan mengurangi kebosanan siswa pada waktu mempelajari matematika.

Aplikasi media pembelajaran ini ditunjukkan untuk sekolah dasar kelas V. Tampilan dari aplikasi ini dibuat dengan menggunakan unsur animasi agar siswa tertarik untuk mempelajarinya dan tidak mudah jenuh dalam menerima pelajaran. Unsur penyampaian materi ini dikemas dalam bentuk animasi yang sedikitnya lebih menarik dari cara mereka belajar sebelumnya yang hanya mendengarkan dan melihat gambar yang digambar oleh gurunya pada papan tulis, desain yang menarik dan ditambah dengan warna-warna yang kontras serta diiringi alunan musik pengiring yang menjadikan aplikasi ini semakin menarik.

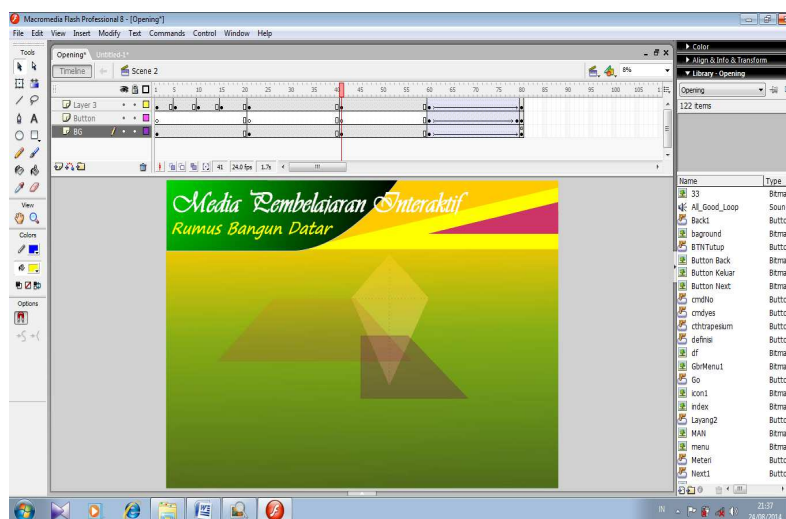
4.2 Pembuatan Aplikasi

Sebelum pembuatan aplikasi ini, hal yang dilakukan adalah melakukan pendataan obyek yang akan digunakan dan menentukan musik pengiring. Selanjutnya medesain dan membuat obyek yang telah ditentukan beserta *interface* kedalam komputer.

4.2.1 Pembuatan Obyek dan *Background*

Pembuatan obyek dan *background* dalam aplikasi ini digambar secara manual dengan memanfaatkan *tools* yang pada *Macromedia Flash 8.0*. Fasilitas *line tool*, *oval* dan *Rectangle* digunakan untuk menggambar garis, sedangkan fasilitas *paint bucket tool* digunakan untuk pewarnaan. Efek animasi obyek pada

aplikasi ini menggunakan teknik animasi mengubah *alpha*, *tint* serta *montion tween*. Proses pembuatan background pada aplikasi ini sama dengan proses pembuatan obyek, kombinasi warna dengan menggunakan fasilitas *tool color mixer* dengan tipe *linear* maupun *radial*. Obyek maupun gambar pada *background* yang telah digambar di-conver menjadi simbol dengan tipe *graphic* maupun *movie clip*. Hal ini dimaksud agar gambar obyek maupun *background* tersimpan di panel *library* sehingga dapat digunakan kembali yaitu dengan cara men-*drag* gambar ke area kerja. Gambar berikut merupakan tampilan pembuatan obyek dan *background* :

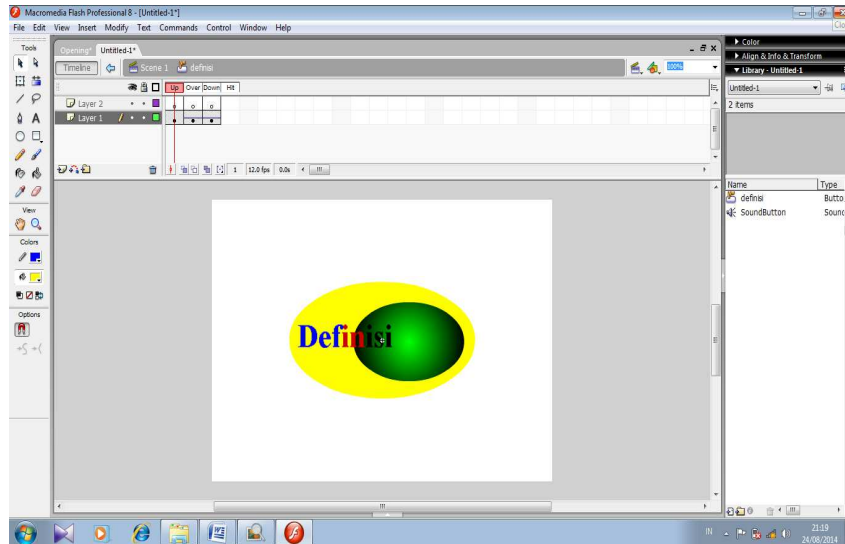


Gambar 4.1 Tampilan Pembuatan Objek dan *Background*

4.2.2 Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol *navigasi* ini berfungsi untuk menunjuk ke halaman tertentu. Tombol *navigasi* dibuat dengan meng-convert *graphic* yang telah digambar dengan menggunakan fasilitas *line tool*, *text tool* dan beberapa obyek atau gambar menjadi simbol dengan tipe *button*. Tombol yang digunakan dalam aplikasi ini dibuat dengan menggunakan fasilitas *pencil*, *line tool*, *oval tool* dan *text tool*. Proses pewarnaan yang diterapkan pada tombol menggunakan *color mixer*. Warna *solid* untuk menghasilkan satu warna. Sedangkan untuk membuat tombol dengan warna mengkilat digunakan gradasi warna *linier* dan *radial*. Dalam aplikasi ini tombol yang dibuat, yaitu berupa *button*. Masing-masing tombol pada aplikasi ini

disisipkan suara yang telah disiapkan. Berikut ini contoh proses pembuatan tombol navigasi pada salah satu *button* :



Gambar 4.2 Proses Pembuatan Tombol

4.2.3 Pemograman dengan *Actionscript*

Actionscript digunakan untuk menjalankan aksi pada frame, *movie clip* maupun pada suatu tombol. *Actionscript* adalah sebuah bahasa pemograman yang digunakan oleh *Macromedia flash 8* untuk mempermudah pembuatan animasi. Dasar pemograman *Actionscript* berasal dari bahasa C. Dalam bahasa pemograman *Actionscript* mempunyai sifat *Case Sensitive* (huruf besar kecil dibedakan). *Actionscript* yang digunakan dalam aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut :

a. *Actionscript* pada suara

```
mySound = new Sound();
mySound.attachSound("suara1");
mySound.start(0, 999);
```

Maksud dari *script* diatas adalah ketika aplikasi ini dijalankan maka suara yang dimainkan yaitu secara loop atau terus menerus

- b. *Actionscript* pada tombol untuk goto scene

```
on (release) {
    gotoAndPlay("Scene 3",1);
}
```

Maksud dari *Script* diatas adalah ketika tombol diklik maka secara otomatis akan memanggil scene “scene 3”. Angka 1 dibelakang koma menunjukkan *load level* yang berarti scene akan digantikan secara penuh dengan scene yang baru dipanggil, sehingga tidak akan terjadi penumpukan file.

4.2.4 Import File Suara

Setelah semua desain aplikasi selesai dibuat, proses selanjutnya adalah *import* suara. Suara merupakan salah satu elemen multimedia, maka dari itu aplikasi ini dilengkapi dengan suara yang berfungsi *background* dan penghias dalam *button*. Tidak semua *file* suara dapat di-*import* ke dalam *Flash*. *File* suara yang dapat di-*import* ke dalam *Flash* antara lain adalah *file* yang ber-*extensi* .wav dan .mp3.

4.2.5 Test Movie dan Publikasi File

Sebelum melakukan publikasi *file* terlebih dahulu *test movie* yang bertujuan untuk melakukan pengujian agar dapat mengetahui aplikasi dapat berjalan dengan baik atau tidak.

Publikasi *File* dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan *file* dengan *extensi* .swf agar dapat berjalan pada *Flash Player* untuk obyek (*movie obyek*). Sedangkan untuk tampilan utama dipublikasikan dengan *extensi* .exe agar dapat berjalan di atas *windows* tanpa adanya instalasi *Flash Player* dalam komputer yang bersangkutan.

4.3 Tampilan Aplikasi

1. Tampilan Halaman Inti

Halaman inti merupakan halaman yang muncul pertama pada saat aplikasi dijalankan. Halaman ini berisi judul dari aplikasi yang dibuat. Setelah itu akan

masuk ke menu utama. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.3 berikut ini :



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Inti

2. Tampilan Halaman Menu

Tampilan halaman menu yang berupa sebuah *layout* yang berisi pilihan tombol menu dengan animasi dan suara. Pada halaman tampilan menu *user* dapat memilih menu yang diinginkan yang terdiri dari Menu Definisi, Menu Materi dan Keluar dari aplikasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.4 berikut ini :



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Utama

3. Tampilan Halaman Definisi

Tampilan halaman definisi merupakan tampilan definisi dari bangun datar dan bentuk bangun datar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.5 berikut ini :



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Definisi

4. Tampilan Halaman Materi

Tampilan Halaman Materi merupakan tampilan materi-materi yang akan dibahas dalam aplikasi ini yaitu bangun datar trapesium dan layang-layang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.6 berikut ini :



Gambar 4.6 Tampilan Halaman Menu Materi

5. Tampilan Halaman Materi Bangun Datar Trapesium

Pada tampilan halaman ini membahas macam-macam trapesium dan rumusan bangun datar trapesium. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.7 berikut ini :



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Materi Bangun Datar Trapesium

6. Tampilan Halaman Materi Bangun Datar Layang-layang

Pada tampilan halaman ini membahas definisi layang-layang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.8 berikut ini :



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Materi Bangun Datar Layang-layang

7. Tampilan Halaman Contoh Soal Bangun Datar Trapesium

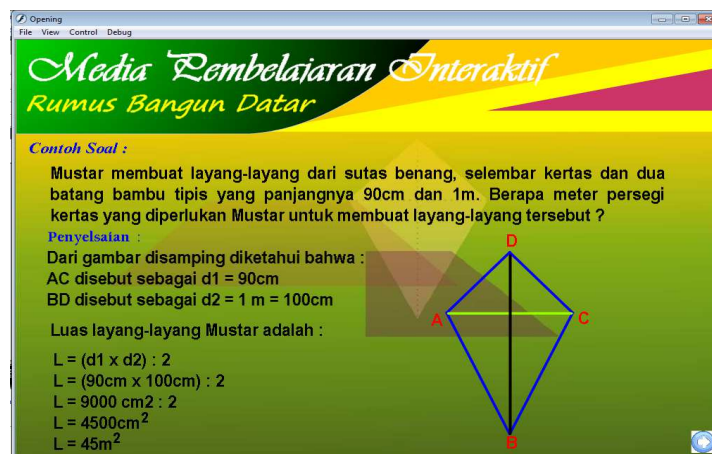
Pada tampilan halaman ini akan membahas contoh soal dari bangun datar Trapesium. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.9 berikut ini :



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Contoh Soal Bangun Datar Trapesium

8. Tampilan Halaman Contoh Soal Bangun Datar Layang-layang

Pada tampilan halaman ini akan membahas contoh soal dari bangun datar Layang-layang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.10 berikut ini :



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Contoh Soal Bangun Datar Trapesium

4.4 Evaluasi

4.4.1 Kelebihan Aplikasi

Kelebihan aplikasi multimedia ini adalah sebagai media pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar kelas V selain buku. Melalui media ini proses belajar

mengajar akan menjadi lebih mudah dan menarik karena ditunjang dengan gambar-gambar yang didesain khusus untuk siswa dan warna-warna yang kontras sehingga dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar matematika khususnya rumus bangun datar trapesium dan layang-layang. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan contoh soal yang dapat siswa pelajari untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru pengajar tentang materi yang telah dipelajari. Aplikasi ini juga dilengkapi berekstensi .exe sehingga mudah diputar tanpa flash player, menarik dan interaktif.

4.4.2 Kelemahan Aplikasi

Dalam aplikasi ini sedikit variasi animasi, model praktikum masih sangat terbatas, tidak ada soal latihan untuk kuis diakhir pembahasan materi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran rumus bangun datar berbasis multimedia ini dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk menjelaskan materi disekolah dan sebagai sarana bagi siswa sekolah dasar agar lebih mudah dalam memahami dan mempelajari materi yang diajarkan sehingga siswa tidak bosan atau jenuh dalam mendengarkan penjelasan guru.
2. Apabila materi yang disampaikan guru disekolah kurang dimengerti oleh siswa, dengan aplikasi media pembelajaran rumus bangun datar yang sederhana ini, diharapkan siswa tertarik untuk belajar kembali dirumah. Sehingga proses belajar akan lebih efektif dan efisien serta mempunyai nilai yang lebih menarik.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah sistem informasi multimedia diperlukan pemahaman program aplikasi serta spesial efek yang baik, untuk itu penulis memberikan saran dan masukan yang dapat dipertimbangkan sebagai berikut :

1. Pembahasan aplikasi multimedia ini masih dimungkinkan untuk melibatkan animasi-animasi maupun video, fitur penambahan soal latihan untuk menambah soal-soal
2. Salah satu program yang bisa dipertimbangkan untuk menambah tampilan animasi-animasi adalah Macromedia Flash untuk dapat menganimasi teks, gambar, foto maupun tombol sehingga menjadi lebih menarik.
3. Masukan penulis, semoga para pengolah aplikasi multimedia berikutnya dapat menambahkan fitur-fitur yang masih kurang guna menyempurnakan seperti penggunaan dua bahasa, keamanan dan lainnya.

Demikianlah kekurangan-kekurangan dalam Pembuatan Media Pembelajaran Rumus Bangun Datar untuk SD Negeri Labuy Kecamatan Baitussalam. Diharapkan agar teman-teman dan pembaca sekalian dapat memberikan saran dan kritik selanjutnya. Semoga aplikasi media pembelajaran ini dapat berguna bagi pendidikan dan kemajuan generasi muda selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Faturrahman. 2008. *Kamus Matematika*. Bandung : Sinergi Pustaka Indonesia.
- HolyKnight, 2007. <http://it-alliance.blogspot.com/search?q=Action+script>.
(25 Juni 2014)
- Pupuh, dkk. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum dan Konsep Islam*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Madcoms. 2004. *Seri Panduan Lngkap Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Munir. 2010. *Metode Mengajar Matematika*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer. 2004. *Pembuatan CD Interaktif dengan Macromedia Flash MX Professional 2004*. Jakarta : Salemba Infotek.
- Uno, B, Hamzah. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Relajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Yuniarto, Yoni. 2008. *Kamus Matematika*. Bandung : PT. Sinergi Printing.

Kelas V, Semester I

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Bilangan 1. Melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah	Melakukan operasi hitung bilangan bulat termasuk pengukuran sifat-sifatnya, pembulatan, dan penaksiran Menggunakan faktor prima untuk menentukan KPK dan FBP Melakukan operasi hitung campuran bilangan bulat Menghitung perpangkatan dan akar sederhana Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung KPK dan FPB
Geometri dan Pengukuran 2. Menggunakan pengukuran waktu, sudut, jarak, dan kecepatan dalam pemecahan masalah	Menuliskan tanda waktu dengan menggunakan notasi 24 jam Melakukan operasi hitung satuan waktu Melakukan pengukuran sudut Mengenali satuan jarak dan kecepatan Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak, dan kecepatan
3. Menghitung luas bangun datar dalam pemecahan masalah	3.1 Menghitung luas trapesium dan layang-layang 3.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas bangun datar
4. Menghitung volume kubus dan balok dan menggunakannya dalam pemecahan masalah	4.1 Menghitung volume kubus dan balok 4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri Labuy Kecamatan Baitussalam
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/I
Waktu : 2 x 35 Menit
Hari/Tanggal :

I. Standar Kompetensi

1. Menghitung luas bangun datar sederhana dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.

II. Kompetensi Dasar

- 3.1 Menghitung luas trapesium dan layang-layang.

III. Indikator

- Menentukan rumus luas trapesium.
- Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas suatu trapesium.
- Menentukan rumus luas layang-layang.
- Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas suatu layang-layang.

IV. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menentukan rumus luas trapesium.
- Siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas suatu trapesium.
- Siswa dapat menentukan rumus luas layang-layang.
- Siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas suatu layang-layang.

V. Karakteristik Siswa

- Religius
- Mandiri
- Jujur
- Saling menghargai
- Kerja sama

VI. Materi Pokok

- Luas trapesium dan layang-layang

VII. Metode Pembelajaran

- Metode ceramah
- Metode tanya jawab
- Metode pemberian tugas.

VIII. Langkah–Langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Nilai yang Ditanamkan	Pengelolaan	
			Waktu	Siswa
1.	Kegiatan Awal ▪ Mengucapkan salam ▪ Berdoa ▪ Mengabsen ▪ Mengelola kelas ▪ Memberi motivasi dengan cara bernyanyi ▪ Membuat kaitan dengan menanyakan tentang trapesium dan layang-layang ▪ Memberikan acuan dengan menuliskan tujuan pembelajaran di papan tulis ▪ Guru menyampaikan materi pelajaran tentang trapesium dan layang-layang	Religius Mandiri	10 menit	Klasikal Klasikal Individu Klasikal Klasikal Klasikal Klasikal
2.	Kegiatan Inti Eksplorasi ▪ Guru membagi kelompok menjadi 5 kelompok ▪ Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang tugas, dan pekerjaan yang harus dilakukan serta cara-cara mengerjakannya Elaborasi ▪ Siswa belajar dalam kelompok yang telah dibentuk ▪ Guru menyiapkan lembar kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok ▪ Guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan, dan bantuan bila diperlukan ▪ Siswa mengerjakan LKS dan siswa mendiskusikan bersama kelompok masing-masing	Mandiri Jujur Kreatif Inovatif Aktif Mandiri	50 menit	Kelompok Kelompok Kelompok Kelompok Kelompok Kelompok

	- Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok ke depan kelas oleh masing-masing kelompok - Kelompok lain menanggapi dan bertanya - Siswa mengumpulkan hasil diskusi kelompok untuk dinilai - Guru mengevaluasi tentang materi yang telah diberikan - Guru memberikan penghargaan kepada anggota kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dan penghargaan untuk kelompok yang lain sesuai tingkatannya Konfirmasi - Guru memberi penguatan (<i>feed back</i>)	Jujur Saling menghargai Kerja sama		Kelompok Kelompok Kelompok Kelompok Kelompok Klasikal
3.	Kegiatan Akhir Refleksi - Menyimpulkan materi yang dipelajari tentang trapesium dan layang-layang - Memberikan evaluasi - Memberikan pesan moral	Kreatif Mandiri Tanggung jawab	10 menit	Klasikal Individu Klasikal
	Jumlah		70 Menit	

IX. Media dan Sumber Pembelajaran

- Media Pembelajaran : Menggunakan *macromedia flash* “gambar trapesium dan layang-layang”
- Sumber Pembelajaran : - Buku Matematika SD kelas V BSE RJ Soenardjo
- Buku Matematika SD kelas V M. Khalid Sutarti
- Buku Matematika SD kelas V Mudawati Fitriah

X. Penilaian : Penilaian Proses dan Hasil

- Penilaian Proses : - Religius
- Mandiri
- Jujur
- Saling menghargai
- Kerja sama
- Hasil : - LKS
- Lembar evaluasi

SILABUS PEMBELAJARAN

SEKOLAH : SD Negeri Labuy
 MATA PELAJARAN : Matematika
 KELAS / SEMESTER : V / 1
 STANDAR KOMPETENSI : 6. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antarbangun

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Karakter Siswa
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen			
6.1 Menidentifikasi sifat-sifat bangun datar	Sifat-sifat bangun datar	- Melakukan diskusi kelompok untuk menentukan sifat-sifat bangun datar segitiga, persgi panjang, persgi, trapesium, jajar genjang, lingkaran, belah ketupat, layang-layang - Latihan dengan fasilitas soal	- Menyebutkan sifat-sifat bangun datar segitiga, persgi panjang, persgi, trapesium, jajar genjang, lingkaran, belah ketupat, layang-layang - Meggambarkan bangun datar dari sifat-sifat bangun datar yang diberikan	Tugas Individu	Laporan buku pekerjaan rumah		15 x 35 Menit	Buku Pelajaran Matematika SD Kelas 5	- Jujur - Mandiri - Religius - Saling Menghargai - Kerja Sama - Kreatif

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Labuy,
Guru Kelas V

Zuraidah, S.Pd
NIP.195812061979102002

Nurhayati
NIP.197902032003012002

BIODATA PENULIS



A. Identitas Diri

Nama : Khuzaimah
Tempat/Tanggal Lahir : Aceh Besar, 08 Januari 1989
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jl. Laksamana Malahayati Km. 11,8 Gampong
Lam Asan Kecamatan Baitussalam Kab Aceh
Besar

B. Riwayat Pendidikan

Lulusan SD Tahun 2001 : SD Negeri Labuy, Aceh Besar
Lulusan SMP Tahun 2004 : SMP Negeri Lambaro Angan Aceh Besar
Lulusan SMA Tahun 2006 : SMA Negeri 1 Baitussalam
Diploma-III Tahun 2011 : Akademi Manajemen Informatika Komputer
(AMIKI) Indonesia

C. Identitas Orang Tua

1. Nama Ayah : Hasballah (Alm)
Pekerjaan : -
Alamat : -
2. Nama Ibu : Cut Asmah
Pekerjaan : IRT/wiraswasta
Alamat : Jl. Laksamana Malahayati Km. 11,8 Gampong
Lam Asan Kecamatan Baitussalam Kab Aceh
Besar