



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH CS6 PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MATERI HIMPUNAN KELAS VII SMP**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata-1
Pendidikan Matematika

Oleh:

Rada Heriyani

NIM. 1710118220025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JANUARI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH CS6 PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MATERI HIMPUNAN KELAS VII SMP**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata-1
Pendidikan Matematika**

Oleh:

Rada Heriyani

NIM. 1710118220025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JANUARI 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

Ini untuk menyatakan bahwa Skripsi oleh Rada Heriyani NIM 1710118220025 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 pada Pembelajaran Matematika Materi Himpunan Kelas VII SMP” telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Program Studi Pendidikan Matematika.

Banjarmasin, Januari 2023

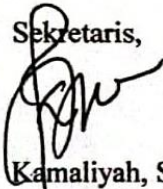
Ketua,



Tanggal, 10-06-2023

Dra. Hj. Agni Danaryanti, M.Pd.
NIP. 19560427 198303 2 001

Sekretaris,



Tanggal, 11-06-2023

Kamaliyah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19881015 201404 2 001

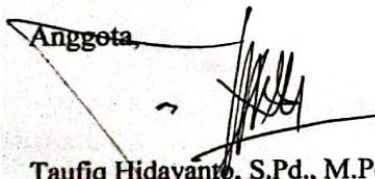
Anggota,



Tanggal, 12-06-2023

Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
NIP. 19680827 199303 2 001

Anggota,

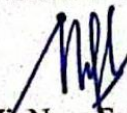


Tanggal, 14-06-2023

Taufiq Hidayanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19911002 201803 1 001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika



Tanggal, 23-08-2023

Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
NIP. 19680827 199303 2 001

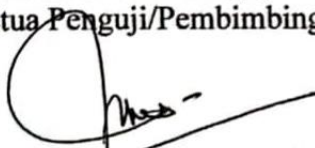
HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH CS6 PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI HIMPUNAN KELAS VII SMP

Oleh:
Rada Heriyani
NIM 1710118220025

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 13 Januari 2023 dan dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji:
Ketua Penguji/Pembimbing I



Dra. Hj. Agni Danaryanti, M.Pd.
NIP. 19560427 198303 2 001

Anggota Dewan Penguji

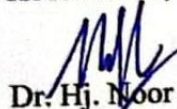
1. Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
2. Taufiq Hidayanto

Sekretaris Penguji/Pembimbing II



Kamaliyah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19881015 201404 2 001

Program Studi Pendidikan Matematika
Koordinator,



Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
NIP. 19680827 199303 2 001

Banjarmasin, Januari 2023

Jurusan PMIPA FKIP ULM
Ketua



Dr. Syahmani, M.Si.
NIP 19680123 199303 1 002



LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 4 Januari 2023



Rada Heriyani

NIM.1710118220025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH CS6 PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI HIMPUNAN KELAS VII SMP (Oleh: Rada Heriyani; Pembimbing; Agni Danaryanti, Kamaliyah; 2022; 53 halaman)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi siswa untuk memahami materi himpunan, karena memuat simbol-simbol yang termasuk baru bagi siswa SMP kelas VII. Hasil wawancara dengan guru matematika di SMPN 10 Banjarbaru diketahui bahwa pembelajaran matematika pada materi himpunan belum pernah disajikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang berupa aplikasi android. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada himpunan kelas VII SMP berdasarkan uji validitas dan uji keterbacaan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Namun, penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap *develop* yakni sampai pada tahap uji keterbacaan pada kelompok kecil. Jenis data yang digunakan adalah kuantitatif yaitu penilaian pada instrumen dan kualitatif yaitu saran tertulis pada instrumen. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan lembar uji keterbacaan. Nilai rata-rata validitas dari 3 orang validator ahli pada 2 aspek didapatkan nilai yaitu 84,47% dengan kriteria valid. Sedangkan uji keterbacaan yang dilakukan 4 orang peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* memperoleh persentase rerata sebesar 83,332% dengan kriteria sangat baik. Sehingga media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi himpunan kelas VII SMP valid dan dapat dipergunakan sebagai salah satu media belajar.

Kata kunci: Pembelajaran Matematika, Media Pembelajaran, *Adobe Flash CS6*, Himpunan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Alhamdulillah penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Pembelajaran Matematika Materi Himpunan Kelas VII SMP” telah terselesaikan tepat pada waktunya. Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari begitu banyak kesulitan, hambatan, dan rintangan yang penulis hadapi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan, kepada:

- (1) Dra. Hj. Agni Danaryanti, M.Pd dan Kamaliyah, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, dan nasihat dalam menyelesaikan skripsi ini.
- (2) Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si. dan Taufiq Hidayanto, M.Pd. selaku dosen penguji yang memberikan masukan dalam penyempurnaan skripsi ini.
- (3) Juhairiah, M.Pd., Rahmita Noorbaiti, M.Pd., dan Sitti Hadijah, S.Pd selaku validator.
- (4) Segenap dosen dan karyawan Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Lambung Mangkurat atas segala bantuan selama menempuh pendidikan program studi ini
- (5) Orang tua dan saudara penulis yang selalu memberikan dukungan dan do'a.

(6) Teman-teman dan sahabat yang telah memberikan semangat dan bantuan hingga selesainya skripsi ini.

Semoga Allah SWT melimpahkan pahala yang berlipat ganda atas semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, Januari 2023

Penulis



Rada Heriyani

NIM 1710118220025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Spesifik Produk yang Diharapkan.....	4
1.5 Manfaat Pengembangan.....	4
1.6 Keterbatasan Pengembangan.....	5
1.7 Definisi Operasional.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Pembelajaran Matematika.....	6
2.2 Media pembelajaran.....	6
2.3 Adobe Flash CS6.....	10
2.4 Media Berbasis <i>Adobe Flash CS6</i>	13
2.5 Himpunan.....	15
2.6 Penelitian yang Relevan.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Model Pengembangan.....	25
3.2 Prosedur Pengembangan.....	25
3.3 Jenis Data.....	29
3.4 Instrumen Pengumpulan Data.....	30

3.5 Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Hasil Pengembangan	33
4.2 Pembahasan	43
BAB V PENUTUP	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria validitas berdasarkan nilai	31
Tabel 3.2 Kriteria uji keterbacaan.....	32
Tabel 4.1 Hasil uji validasi ahli	40
Tabel 4.2 Saran-saran dari validator ahli.....	41
Tabel 4.3 Hasil uji keterbacaan.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Himpunan saling lepas	17
Gambar 2.2 Himpunan saling beririsan.....	18
Gambar 2.3 Himpunan bagian.....	18
Gambar 2.4 Himpunan yang sama.....	19
Gambar 3.1 Diagram alur model pengembangan 4-D	26
Gambar 4.1 Halaman awal media pembelajaran	38
Gambar 4.2 Banyaknya pertemuan pada media pembelajaran	38
Gambar 4.3 <i>game</i> evaluasi pada media pembelajaran	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perangkat media pembelajaran	55
Lampiran 2 <i>Coding</i> media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash CS6</i>	56
Lampiran 3 Lembar hasil uji validasi oleh ahli	130
Lampiran 4 Lembar hasil uji keterbacaan oleh siswa	139
Lampiran 5 Surat keterangan penelitian.....	151
Lampiran 6 Dokumentasi penelitian	152
Lampiran 7 Berita acara seminar proposal	156
Lampiran 8 Berita acara seminar hasil	157
Lampiran 9 Lembar konsultasi skripsi dosen pembimbing I.....	158
Lampiran 10 Lembar konsultasi skripsi dosen pembimbing II.....	160
Lampiran 11 Lembar uji validasi oleh ahli.....	162
Lampiran 12 Lembar uji keterbacaan oleh siswa.....	165
Lampiran 13 Lembar perbanyak skripsi	168