

ABSTRAK

Mateus Diki Destino. 2014. *Pemanfaatan Media Komputer Berbasis Macromedia Flash Player dalam Proses Pembelajaran Topik Kubus dan Balok di Kelas VIII A SMP Xaverius Gisting Tanggamus Lampung Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui pengaruh pemanfaatan media komputer berbasis *Macromedia Flash Player* dalam membantu hasil belajar siswa materi luas permukaan dan volume kubus dan balok. 2) Mengetahui kelemahan yang masih dijumpai dalam rancangan media komputer berbasis *Macromedia Flash Player*.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII B SMP Xaverius Gisting pada bulan Februari - Agustus 2014. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam adalah instrumen pembelajaran dan instrumen penelitian. Instrumen penelitian ada tiga yaitu tes, lembar pengamatan, dan angket. Pengaruh pemanfaatan media komputer berbasis *Macromedia Flash Player* dilihat dari analisis hasil tes evaluasi pembelajaran, sedangkan kelemahan media dilihat dari analisis angket dan lembar pengamatan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pemanfaatan media komputer berbasis *Macromedia Flash Player* mampu membantu hasil belajar siswa sebanyak 90,91% (20 siswa dari 22 siswa) dalam materi volume kubus dan balok namun pada materi luas permukaan kubus dan balok kurang membantu karena hanya 63,64% (14 siswa dari 22 siswa) yang terbantu. Dilihat dari ketercapaian tiap indikator pemanfaatan media komputer berbasis *Macromedia Flash Player* mampu membantu dalam indikator menentukan volume kubus dan balok dengan ketercapaian 92,72% dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume kubus dan balok yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan ketercapain 79,64%, namun pada indikator menentukan luas permukaan kubus dan balok hanya mencapai 59,09%. 2) Kekurangan media pembelajaran komputer berbasis *Macromedia Flash Player* adalah kurangnya penjelasan dan pemaparan yang mendetail pada bagian latihan soal luas permukaan kubus dan balok yang menanyakan tentang jumlah biaya pengecatan suatu gedung, kesalahan penulisan pada slide-slide luas permukaan kubus dan balok, terdapat bagian media yang cacat yakni salah perhitungan perkalian pada hasil akhir latihan soal volume, dan media tidak dapat dioperasikan dari jarak jauh di dalam kelas, sehingga media membutuhkan operator untuk mengoperasikannya agar proses pembelajaran berjalan lebih lancar.

Kata Kunci: media komputer berbasis *Macromedia Flash Player*, pembelajaran luas permukaan dan volume kubus dan balok.

ABSTRACT

Mateus Diki Destino. 2014. *The Macromedia Flash Player Based Computer Media Usage in the Cube and Cuboid Topic Learning Process in Class VIII A of Xaverius Gisting Tanggamus Lampung Junior High School Year 2013/2014.* A Thesis. Mathematics Education Study Program, Department of Mathematics and Science Education, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University, Yogyakarta.

This research aimed: 1) to know the influence of the *Macromedia Flash Player* based computer media usage on helping the students understand the surface area and the volume of a cube and cuboid, and 2) to know the weaknesses of the *Macromedia Flash Player* based computer media.

This research was conducted in class VIII B of Xaverius Gisting junior high school in February-August 2014. This research was a developmental research. The data collected from the research was analyzed by using the quantitative and qualitative research. The instruments used in this research were learning instruments and research instruments. There were three research instruments, which were test, observation sheet and questionnaire. The influence of *Macromedia Flash Player* based computer media was seen from the analysis of learning evaluation test result, while the weaknesses of the media were seen from the questionnaire and observation sheet analysis.

The result of this research showed that: 1) The usage of *Macromedia Flash Player* based computer media could help 90.91 % of students (20 of 22 students) in understanding the volume of cube and cuboid, but only 63.64% of students (14 of 22 students) understand the surface area of cube and cuboid which means this media give the students less help in understanding the surface area of cube and cuboid. By examining the achievement of each indicator, *Macromedia Flash Player* based computer media could help achieve 92,72% of all indicators of calculating the cube and cuboid volume with and achieve 79,64% of all indicators of solving some daily life problems related to the cube and cuboid surface area and volume, but only 59,09% of all indicators of calculating the cube and cuboid surface area. 2) The weaknesses of the *Macromedia Flash Player* based computer media was the lack of explanation and detail on the part of cube and cuboid surface area exercise which ask about the sum of abuilding painting cost; there were some writing error on the slides of cube and cuboid surface area material; there were an error in multiplication calculation in the final result of volume exercise; and the media could not be operated from distance in the classroom. The media could be operated better if there is an operator so that the learning process could run well.

Key words: *Macromedia Flash Player* based computer media, cube and cuboid surface area and volume learning.