

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN BILANGAN CACAH
(Studi Kasus SD Negeri 03 Suruh)**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

ILHAM MARDIASTOTO

2112030509

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN BILANGAN CACAH
(Studi Kasus SD Negeri 03 Suruh)**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma Tiga (DIII)
pada program studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

ILHAM MARDIASTOTO

2112030509

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO**

2024

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN BILANGAN CACAH
(Studi Kasus SD Negeri 03 Suruh)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**ILHAM MARDIASTOTO
2112030509**

Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir


Pada tanggal 28 Agustus 2024

Pembimbing I



**Siti Rihastuti M.Kom
NIDN. 0619038901**

Pembimbing II



**Afnan Rosvidi, S.T., M.Kom
NIDN. 0508016803**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya Komputer



Moch. Nur Purwadiantoro, S.T., M.M., M.Kom.
AMIKOM SURABAYA MIK Amikom Surakarta



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN BILANGAN CACAH
(Studi Kasus SD Negeri 03 Suruh)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**ILHAM MARDIASTOTO
212030509**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Anggota Dewan Penguji Lain

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sri Widiyanti, S.Pt, M.Kom



Nina Dewi Lashwaty, SE, M.Si



Siti Rihastuti, M.Kom



MOTTO

*Semua penulis akan meninggal kecuali karyanya.
Maka ciptakanlah sesuatu yang baik, yang akan membahagiakanmu di akhirat
kelak
-Ali bin Abi Thalib*

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.
2. Bapak dan Ibu serta keluarga tercinta yang menjadi motivator dalam hidup saya yang selalu mendukung, menyayangi, dan mendo'akan saya.
3. Bapak Moch. Hari Purwiantoro, S.T, M.M, M.Kom. selaku ketua STMIK Amikom Surakarta
4. Bapak Afnan Rosyidi., S.T, M.Kom selaku kaprodi manajemen informatika.
5. Dosen pembimbing akademik ibu Ina Sholihah W, M.Kom.
6. Dosen pembimbing Tugas Akhir I Ibu Siti Rihastuti dan II Bapak Afnan Rosyidi., S.T, M.Kom dan yang telah memberikan masukan dan arahan dalam pembuatan Tugas Akhir
7. Semua teman-teman mahasiswa STMIK Amikom Surakarta angkatan 2021, terutama teman-teman dari SENG TENANG yang sudah banyak membantu selama ini

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr . Wb

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan tugas akhir dengan judul “Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika kelas IV materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah” . Tugas akhir ini disusun dan diajukan guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pada Program studi D3 Manajemen Informatika STMIK Amikom Surakarta. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada seluruh pihak yang membantu dan memberikan dukungan dalam penulisan tugas akhir ini, kepada:

1. Bapak Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom selaku ketua STMIK Amikom Surakarta.
2. Ibu Siti Rihastuti, M.Kom selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Afnan Rosyidi, S.T, M.Kom selaku dosen pembimbing II yang selama ini membantu dan memberikan masukan positif sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir yang diberikan
4. Bapak, ibu dan keluarga besar atas do'a dan dukungan yang diberikan.
5. Seluruh keluarga besar STMIK Amikom Surakarta: Bapak dan Ibu Dosen, BAU, BAK, Perpus, Karyawan, yang telah membantu dalam kelancaran administrasi.
6. Dan teman – teman seperjuangan semua yang telah mensupport dan

membantu sampai Tugas Akhir ini selesai, semoga Allah SWT membalas
amal dan kebaikan mereka, Aamiin

Wssalamu'alaikum Wr, Wb.

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN BILANGAN CACAH**

*INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR CLASS IV MATHEMATICS SUBJECTS
MATERIALS FOR ADDING AND SUBTRACTING WHOLE NUMBERS*

Ilham Mardiasoto¹⁾, Siti Rihastuti, M.Kom²⁾ Afnan Rosyidi.,S.T,M.Kom³⁾

¹⁾ Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta

²⁾ STMIK AMIKOM Surakarta

³⁾STMIK AMIKOM Surakarta

ABSTRAK

Matematika adalah mata pelajaran yang diberikan kepada semua siswa agar mengetahui bagaimana cara berhitung secara benar. Selama ini metode pembelajaran matematika masih menggunakan metode konvensional dimana guru menerangkan materi di depan dengan ceramah, hal ini menjadikan siswa kurang tertarik dan merasa bosan. Pembuatan tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi media pembelajaran interaktif matematika yang dibuat menggunakan adobe flash cs6, canva tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah agar mudah dipahami oleh siswa.

Kata kunci : Matematika, Media Pembelajaran, Adobe Flash CS6

ABSTRACT

Mathematics is a subject given to all students so that they can learn how to calculate correctly. So far, the teaching method for mathematics still uses conventional methods where the teacher explains the material in front of the class through speech, which makes students less interested and bored. The purpose of creating this final project is to produce an interactive mathematics learning media application created using Adobe Flash CS6 and Canva.

Keywords: Mathematics, Learning Media, Adobe Flash CS6

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penulisan	3
1.5. Manfaat Penulisan	4
1.5.1 Bagi SDN 03 Suruh.....	4
1.5.2 Bagi penulis.....	4
1.5.3 Bagi STMIK Amikom Surakarta	4
1.6. Metode Pengumpulan Data	4
1.7. Teori Yang Digunakan	5
1.8. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	9
1.9. Sistematika Penulisan.....	10
1.10. Jadwal Kegiatan.....	11
BAB II GAMBARAN OBYEK.....	12
2.1. Profil Tempat Penelitian.....	12
2.2. Struktur Organisasi.....	13
2.3. Visi dan Misi	13

2.4. Target Produk.....	14
BAB III PEMBAHASAN	15
3.1 Merancang konsep.....	15
3.2 Merancang isi	15
3.3 Merancan naskah.....	16
3.4 Merancang Grafik	17
3.5 Implementasi sistem.....	19
3.5.1 Memproduksi Sistem	19
3.5.1.1. Pembuatan halaman aplikasi.....	19
3.5.1.2. Pembuatan <i>Opening</i>	20
3.5.1.3. Pembuatan Menu Utama.....	22
3.5.1.4. Pembuatan Tujuan	23
3.5.1.5. Pembuatan Materi	24
3.5.1.6. Pembuatan Menu Video	25
3.5.1.7. Pembuatan Menu Soal	26
3.6 Menjalakan dan mengetes sistem.....	27
3.7 Pemeliharaan <i>software</i>	33
BAB IV PENUTUP	35
4.1 Kesimpulan.....	35
4.2 Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data pemahaman murid pada tahun 2023/2024.....	1
Tabel 1. 2 <i>Hardware</i> yang digunakan.....	9
Tabel 1. 3 Jadwal Kegiatan	11
Tabel 3. 1 <i>Storyboard</i>	17
Tabel 3. 2 Pengujian Sistem.....	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Struktur Navigasi hirarki.....	7
Gambar 2. 1 SD N 03 Suruh	12
Gambar 2. 2 Kondisi kelas IV	12
Gambar 2. 3 Kondisi kelas yang ada proyektor	13
<i>Gambar 2. 4 Struktur Organisasi</i>	13
Gambar 3. 1 Rancangan Struktur Hierarki.....	16
Gambar 3. 2 Halaman <i>new document</i>	20
Gambar 3. 3 Halaman <i>opening</i>	20
Gambar 3. 4 Halaman menu utama.....	22
Gambar 3. 5 Menu tujuan.....	23
Gambar 3. 6 Pembuatan Materi	24
Gambar 3. 7 Pembuatan Menu Video	25
Gambar 3. 8 Pembuatan Menu Soal.....	26
Gambar 3. 9 Tampilan Halaman <i>Opening</i>	27
Gambar 3. 10 Tampilan Halaman Menu utama	28
Gambar 3. 11 Tampilan Menu Tujuan.....	28
Gambar 3. 12 Tampilan Menu Materi.....	29
Gambar 3. 13 Tampilan Menu Video	29
Gambar 3. 14 Tampilan Menu Soal	30