

## **ABSTRAK**

Firmansyah, Yoga. 2018. “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Macromedia Flash Player terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 5 SD Negeri Semampir 1*”. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pedagogi dan Psikologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing (1) Apri Irianto, S.H., M.Pd. Pembimbing (2) Susi Hermin Rusminati, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci :** hasil belajar, matematika, macromedia

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar matematika pada siswa kelas 5 SD yang masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar matematika ini disebabkan karena kurangnya pemanfaatan media yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Macromedia Flash Player* terhadap hasil belajar matematika kelas 5 SD Negeri Semampir 1.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Sampel pada penelitian adalah siswa kelas V. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*. Menggunakan metode analisis statistik dengan rumusan yang digunakan adalah Uji Normalitas dan Uji-T dengan bantuan aplikasi SPSS 26 yang sesuai dengan judul penelitian yaitu Pengaruh Penggunaan Aplikasi Macromedia Flash Player terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 5 SD Negeri Semampir 1.

Berdasarkan hasil *paired samples test* pada hasil *Pretest* dan *Posttest* menggunakan aplikasi SPSS versi 256 menunjukkan bahwa hasil penelitian sig (2-tailed) yang diperoleh yaitu dibawah 0,05. Berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Macromedia Flash Player* terhadap hasil belajar matematika kelas 5 SD Negeri Semampir 1.

## **ABSTRACT**

*Firmansyah, Yoga. 2018. "The Effect of Using Macromedia Flash Player Application on Mathematics Learning Outcomes in Grade 5 at Semampir 1 Elementary School". Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Pedagogy and Psychology. PGRI Adi Buana University, Surabaya. Supervisor (1) Apri Irianto, S.H., M.Pd. Supervisor (2) Susi Hermin Rusminati, S.Pd., M.Pd.*

**Keywords:** learning, mathematics, macromedia

*This research is motivated by the results of learning mathematics in 5th grade elementary school students which are still relatively low. The low learning outcomes of mathematics is due to the lack of utilization of technology-based media in the learning process. The aim of this study was to determine the effect of using the Macromedia Flash Player application on mathematics learning outcomes for grade 5 at Semampir 1 Elementary School.*

*This research uses a quantitative research approach with a Quasi Experimental Design research design with a One Group Pretest-Posttest research design. The sample in the study was class V students. The data collection methods used were pretest and posttest. Using the statistical analysis method with the formula used is the Normality Test and T-Test with the help of the SPSS 26 application which is in accordance with the title of the study, namely the Effect of Using Macromedia Flash Player Application on Mathematics Learning Outcomes in Class 5 Semampir 1 Elementary School.*

*Based on the results of the paired samples test on the results of the Pretest and Posttest using the SPSS version 26 application, it shows that the results of the sig (2-tailed) research obtained are below 0.05. It means that it can be concluded that there is an effect of using the Macromedia Flash Player application on mathematics learning outcomes for grade 5 at Semampir 1 Elementary School.*