

ABSTRAK

MINARTI: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan *Adobe Flash CS5.5*. **Skripsi. Yogyakarta, Strata Satu, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2018.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif matematika berbasis pendidikan karakter menggunakan *adobe flash CS5.5* yang berkualitas baik dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Kriteria kualitas yang digunakan mengacu pada kriteria Nieveen, yaitu valid, praktis, dan efektif. Materi yang dikembangkan adalah teorema Pythagoras. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*development research*).

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Borg dan Gall. Tahap-tahap pengembangan yang dilakukan adalah studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan draft, uji coba lapangan terbatas, revisi produk, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan penyebaran. Uji coba yang dilakukan meliputi uji coba ahli, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar. Uji coba lapangan dilakukan pada kelas VIII B SMP Negeri 2 Godean. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar evaluasi ahli materi, lembar evaluasi ahli media, lembar respon siswa, dan tes evaluasi.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif matematika berbasis pendidikan karakter yang berkualitas dan layak. Media pembelajaran dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media, hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi adalah 39 dengan keterangan “Baik”, sedangkan hasil yang diperoleh dari ahli media adalah 57 dengan keterangan “Baik” pula. Media pembelajaran dinyatakan praktis berdasarkan hasil respon siswa, hasil yang diperoleh pada uji kelompok kecil adalah 263 dengan keterangan “Baik”, sedangkan hasil yang diperoleh pada uji kelompok besar adalah 1339. Dari hasil tes evaluasi diperoleh 93,55% siswa tuntas KKM dengan keterangan “Sangat Tinggi”, sehingga media pembelajaran masuk dalam kategori efektif. Dengan demikian maka, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Karakter, *Adobe Flash CS5.5*

ABSTRACT

MINARTI. 2018: *Developing Character Education-Based Mathematic Interactive Learning Media Using Adobe Flash CS5.5. Thesis. An Ungraduate Program. Yogyakarta. University of Mercu Buana Yogyakarta, 2018.*

This study aims at producing character education-based interactive learning media using adobe flash CS5.5 which has good quality and appropriate to be implemented in mathematics learning. The quality criteria used refers to the Nieveen criteria included validity, practicality, and effectivity. The developed material was the Pythagorean theorem.

The type of the research is developmental research. It developed mathematic learning media using developmental model adapted from the Borg and Gall model. The stages of the development were preliminary study, planning, draft development, limited field trial, product revision, small group trial, large group trials, and distribution. The experiments included expert trials, small group trials, and large group trials. Large group trials were conducted in class VIIIB of SMP Negeri 2 Godean. The instrument of the research were material expert evaluation sheet, media expert evaluation sheet, student response sheet, and evaluation test.

The product of this study was a character education-based mathematic interactive learning media which was categorized as qualified and appropriate. The learning media was judged as valid by the material expert and the media expert. The evaluation result from the material expert was 39 which means "Good", while the results obtained from the media expert were 57 which also means "Good". The learning media also considered as practical media based on the students response result. The result obtained from small group test was 263 which means "Good", while the result obtained in large group test was 1339. From the evaluation test result, 93.55% of students passed the criteria of student learning mastery (KKM) by achieving " Very High " result, so the learning media was considered aseffective media. Therefore, the research finding proved that the developed learning media has fulfilled the criteria of validity, practicality, and effectivity.

Keywords: *Interactive Learning Media, Character Education, Adobe Flash CS5.5*