

## ABSTRAK

**Taufik Bagus** : Pengembangan *Microsoft Office Power Point* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual. **Skripsi. Yogyakarta, Stara Satu, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2019.**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Microsoft Office Power Point* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual yang berkualitas dilihat dari kriteria kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi 3 tahapan. Yaitu: Tahap pertama yaitu pengembangan yaitu pendahuluan melalui studi pustaka dan observasi lapangan. Tahap kedua adalah pengembangan, yaitu menentukan KI/KD, indikator, materi, dan model kontekstual yang akan diterapkan di media, pembuatan media pembelajaran, RPP, dan penyusunan instrumen. Tahap ketiga atau tahap terakhir adalah validasi dan implementasi. Pada tahap ini berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media, media pembelajaran layak diimpelentasikan dengan perbaikan. Penilaian media pembelajaran oleh ahli materi diperoleh skor total 88 dengan kriteria sangat baik, dan hasil penilaian oleh ahli media diperoleh skor total 53 dengan kriteria baik sehingga media pembelajaran tersebut telah memenuhi aspek kevalidan. Impelentasi dilakukan kepada 32 siswa di SMP Negeri 3 Godean. Dari hasil angket respon siswa diperoleh skor total 1443 yang termasuk kedalam kriteria sangat baik sehingga media tersebut telah memenuhi aspek kepraktisan. Dan hasil *postest* siswa menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 87,5 % sehingga media pembelajaran memenuhi aspek keefektifan. Berdasarkan hasil analisa tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kualitas dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Matematika, *Microsoft Office Power Point*, Hasil Belajar, Kontekstual, *Android*.

## **ABSTRACT**

***Taufik Bagus: Development of Microsoft Office Power Point Based on Android to Improve Learning Outcomes of Class VII Students Using a Contextual Approach. Thesis. Yogyakarta, Bachelor Degree, Mercu Buana University Yogyakarta, 2019.***

*This development research aims to develop an Android-Based Learning Media Using Microsoft Office Power Point to Improve the Learning Outcomes of Class VII Students Using a Quality Contextual Approach seen from the criteria of validity, effectiveness, and practicality.*

*The development model used is the development model of Borg and Gall which is simplified into 3 stages. The first stage is the development of the introduction through library research and field observations. The second stage is development, which is to determine KI / KD, indicators, materials, and contextual models that will be applied in the media, making learning media, RPP, and organizing instruments. The third or final stage is validation and implementation. At this stage, based on the results of the assessment by material experts and media experts, the learning media is feasible to be implemented with improvement. Assessment of learning media by material experts obtained a total score of 88 with very good criteria, and the results of the assessment by media experts obtained a total score of 53 with good criteria so that the learning media had fulfilled the validity aspect. The implementation was carried out for 32 students in Godean 3 Public Middle School. From the results of student questionnaire responses obtained a total score of 1443 which is included in the criteria very well so that the media has met the practical aspects. And the posttest results of students showed a percentage of completeness of 87.5% so that learning media fulfilled aspects of effectiveness. Based on the results of the analysis it can be concluded that the learning media developed has met the quality of the aspects of validity, practicality, and effectiveness.*

***Keywords: Mathematics Learning Media, Microsoft Office Power Point, Learning Outcomes, Contextual, Android.***