

ABSTRAK

Tri Yogo Sulisty : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Materi Segiempat Dan Segitiga Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Siswa SMP Kelas VII. **Skripsi. Yogyakarta, Strata Satu, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2018.**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Materi Segiempat Dan Segitiga Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Siswa SMP Kelas VII yang berkualitas dilihat dari kriteria valid, praktis, dan efektif.

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi 3 tahapan. Tahap pertama yaitu pendahuluan melalui studi pustaka dan observasi lapangan. Tahap kedua adalah pengembangan, yaitu menentukan SK/KD, indikator, materi, dan model kontekstual yang akan diterapkan di media, pembuatan media pembelajaran, RPP, dan penyusunan instrumen. Tahap ketiga atau tahap yang terakhir adalah validasi dan implementasi. Pada tahap ini, berdasarkan hasil penilaian media oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran layak diimplementasikan dengan perbaikan. Penilaian media pembelajaran oleh ahli materi diperoleh total skor sebesar 90 dengan kriteria sangat baik, dan penilaian media oleh ahli media didapatkan total skor sebesar 71 dengan kriteria baik sehingga media pembelajaran tersebut telah memenuhi aspek kevalidan. Implementasi dilakukan kepada 32 siswa kelas VIIC SMP Negeri 2 Godean. Dari hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memenuhi aspek kepraktisan dan didapatkan hasil respon siswa dengan total skor sebesar 1739 yang termasuk dalam kriteria sangat baik dan hasil tes belajar siswa menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 84,375 % sehingga media pembelajaran memenuhi aspek keefektifan. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kualitas dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan

Kata kunci : Media Pembelajaran Matematika, *Adobe Flash CS6*, Segiempat dan Segitiga, Kontekstual, *Android*.

ABSTRACT

Tri Yogo Sulisty*o*: *Developing Interactive Teaching Media Based Android Using Adobe Flash CS6 on Quadrilateral and Triangle's Material with Contextual Approach for Seven Grade Students of Junior High School. Thesis. Yogyakarta, Bachelor Degree, University of Mercu Buana Yogyakarta, 2018.*

This development research is aimed to develop Interactive Teaching Media Based Android Using Adobe Flash CS6 on Quadrilateral and Triangle's Material with Contextual Approach for qualified Seven Grade Students of Junior High School reviewed from of validity, practicality, and effectiveness.

The development model used is the Borg and Gall development model that is simplified into 3 stages. The first stage was the introduction through literature study and field observation. The second stage was the development, which determines SK / KD, indicators, materials, and contextual models that will be applied in the media, learning media making, lesson plans, and preparation of instruments. The third stage or the last stage was validation and implementation. At this stage, based on the results of media assessment by media experts and material experts, learning media was feasible to be implemented with some improvement. Assessment of learning media by expert material obtained a total score of 90 with very good criteria, and media assessment by media experts obtained a total score of 71 with good criteria so that the learning media has met the aspects of validity. The implementation was carried out to 32 students of class VIIC SMP Negeri 2 Godean. From result of questionnaire of student response can be concluded that instructional media fulfil aspect of practicality and got result of student response with total score equal to 1739 which is included in very good criterion and result of student learning test show percentage mastery equal to 84,375% so that instructional media fulfil aspect of effectiveness. Based on the results of the analysis, it can be concluded that the learning media developed has met the quality of aspects of validity, practicality, and effectiveness.

Keywords: *Mathematics Teaching Media, Adobe Flash CS6, Quadrilateral and Triangle, Contextual Teaching and Learning, Android.*