

ABSTRAK

Anisa Putri : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Virtual Pada Materi Lingkaran Ditinjau Dari Keefektifan Hasil Belajar Siswa Smp Kelas VIII Semester 2. **Skripsi. Strata Satu. Yogyakarta. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.2018**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kualitas media dari aspek valid, praktis, dan efektif. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis virtual pada materi lingkaran untuk siswa SMP kelas VII semester 2 dengan menggunakan aplikasi adobe flash cs 5.5

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, yaitu Analisis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar penilaian media pembelajaran untuk ahli materi, ahli media dan siswa.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis virtual pada materi lingkaran ditinjau dari keefektifan hasil belajar siswa berupa aplikasi adobe flash untuk SMP kelas VIII Semester 2 dengan format “.exe”. Media tersebut telah dinyatakan valid oleh para ahli dengan mendapatkan skor masing-masing untuk ahli materi dan 68 kategori sangat baik dan untuk ahli media 73 kategori sangat baik. Lebih lanjut, media pembelajaran tersebut dinyatakan praktis berdasarkan hasil penilaian angket siswa dengan skor 2066 kategori sangat baik. sedangkan prosentase ketuntasan siswa terhadap keefektifan hasil belajar yaitu 100%.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis virtual yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dan memenuhi kualitas media dari aspek valid, praktis dan efektif.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Adobe Flash C5.5*, Pengembangan ADDIE

ABSTRACT

Anisa Putri : *Developing interactive interactive interactive media on the material that has been reviewed from the result of the students' learning grade SMP viii semester 2. Thesis. Undergraduate Program. Yogyakarta. University of Mercu Buana Yogyakarta. 2018.*

This study aims to produce learning media that meet the quality of media from the valid, practical, and effective aspects. The developed media is a virtual-based learning media on the circle material for junior high school students VII class 2 by using adobe flash cs 5.5 application.

The type of research conducted is research development. The development model used was the ADDIE development model, that is Analisis, design, development, Implementation dan evaluation. The instrument used in this research was the assessment sheet of instructional media for material experts, media experts and students.

This research produces interactive virtual-based learning media on circle material in terms of effectiveness of student learning outcomes in the form of adobe flah application for SMP class VIII Semester 2 with ".exe" format. The media has been declared invalid by the experts by getting their respective scores for material experts and 68 excellent categories and for media experts 73 categories are excellent. Furthermore, the learning media is stated practically based on the results of the student questionnaire assessment with a very good score 2066 categories. while the percentage of student's passivity on the effectiveness of learning outcomes is 100%.

Thus, it can be concluded that the developed virtual learning media has been feasible to use and meets the quality of the media from the valid, practical and effective aspects.

Keywords : *Learning Media, Adobe Flash C5.5, Development of ADDIE*