

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* DENGAN PROGRAM *ADOBE FLASH CS 5.5* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP KELAS VIII

Abdul Rohman<sup>1)</sup>, Nanang Khuzaini, S.Pd.Si., M.Pd.<sup>2)</sup>  
Program Studi Pendidikan Matematika<sup>1)</sup>, Universitas Mecu Buana Yogyakarta<sup>2)</sup>  
Email: [ardesain94@gmail.com](mailto:ardesain94@gmail.com)<sup>1)</sup>, [nanangkhuzaini@gmail.com](mailto:nanangkhuzaini@gmail.com)<sup>2)</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan program *adobe flash CS5.5* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMP kelas VIII. Dilihat dari aspek valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada prosedur pengembangan Lee and Owen menjadi 5 tahapan. Tahap pertama adalah *analysis* yaitu analisis materi, hasil belajar dan teknologi pendidikan di sekolah. Tahap kedua adalah *design* yaitu membuat *storyboard* dan *flowchart*. Tahap ketiga adalah *development* yaitu membuat produk, menyusun angket, validasi ahli materi dan validasi ahli media. Tahap keempat adalah *implementation* yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Tahap kelima adalah *evaluation* yaitu analisis data dan *design final*. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid oleh para ahli, dengan mendapatkan nilai masing-masing 55 untuk ahli materi dan 52 untuk ahli media. Lebih lanjut, media pembelajaran tersebut dinyatakan praktis berdasarkan hasil respon siswa sebesar 1181. Sedangkan presentase ketuntasan siswa terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII sebesar 87,5% berdasarkan hasil tes evaluasi siswa. Artinya media pembelajaran berbasis *android* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.  
**Kata kunci** : Media Berbasis *Adroid*, *Adobe Flash CS5.5*, Hasil Belajar Matematika Siswa

## Abstract

*The research aims to develop android-based learning media using program Adobe Flash Cs5.5 to improve learning outcomes mathematics Junior High School Students Class VIII. Beside, the research aims to indentify the quality of media android-based that has improved through some criterias; validity, practicality and effectiveness. The research is research and development (RnD) through procedures from Lee and Owen of 5 stages. The first stage was analysis, analysis material, learning outcomes and aducation technology in school. The second stage was design, wich one the storyboard and flowchart making. The third stage was development, product creation questionnaire arragement material and media experts validation. The fourth stage was implementation, implemented small scale and large scale. The fifth stage was evaluation, it was analysing of data and final design. The learning media result is declared a valid by experts, because the value of each was 55 to material expert and 52 for media expert. Furthermore, the learning media which is stated to be practical based on the students' responses was 1181. The percentage of students' completeness through the learning outcomes was 87,5% . It means that the android-based leaning media effective to improve students' learning outcomes.*

**Keywords** : *Media Android-Based, Adobe Flash CS5.5 and Learning Outcomes Mathematics Students'*