

ABSTRAK

Umam, Fawaizul. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer Dengan Software Adobe Flash CS6 Pada Pokok Bahasan Kubus Dan Balok*. Skripsi, Jurusan Pendidikan MIPA. Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing:
(1) Dra. Sawitri Komarayanti, MS. (2) Rohmad Wahid R, S.Pd.,M.Si.

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran Berbantuan Komputer, *Adobe Flash*, Kubus dan Balok.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran matematika berbantuan komputer pada pokok bahasan kubus dan balok, 2) mengetahui kualitas dari media yang dikembangkan. Materi kubus dan balok merupakan salah satu sub bab dari materi bangun ruang sisi datar yang diajarkan pada siswa SMP kelas VIII pada semester genap. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwa proses pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Maesan masih bersifat konvensional, yaitu guru menjelaskan materi melalui buku bacaan dan siswa mendengarkan, serta masih menggunakan alat bantu yang klasik. Sehingga siswa menganggap bahwa pembelajaran matematika itu sulit dan membosankan. Dari permasalahan peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang mampu untuk mengatasi masalah tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan menurut Thiagaraja, *dkk* (1974:5), yaitu : 1) *Define* (pendefinisian), 2) *Design* (perancangan), 3) *Develop* (pengembangan), 4) *Dessiminate* (pendesiminasian atau penyebaran). Penentuan kualitas dari media pembelajaran berbantuan komputer berdasarkan uji validasi para ahli, respon siswa melalui angket, dan tes yang dilakukan oleh 24 siswa.

Hasil analisis data dari ahli materi, dan ahli media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sudah valid. Hal ini dibuktikan dengan hasil lembar validasi untuk ahli materi yang mendapat skor rata-rata sebesar 4,31. Untuk hasil lembar validasi ahli media dengan skor rata-rata sebesar 4,53 sudah dapat dikategorikan valid. Selain valid menurut para ahli, media ini juga dapat dikatakan praktis karena media ini dinyatakan layak untuk diujicobakan dengan sedikit revisi berdasarkan komentar di lembar validasi. Hasil dari uji tes soal yang menunjukkan bahwa 79% siswa tuntas dengan kategori baik dan skor rata-rata respon positif siswa sebesar 4,642 dari angket yang diberikan, maka media pembelajaran ini juga dapat dikatakan efektif. Berdasarkan dari ketiga kriteria tersebut media ini dikategorikan sebagai media yang berkualitas baik dengan memenuhi 3 indikator yaitu valid menurut para ahli, praktis, dan efektif.

ABSTRACT

Umam, Fawaizul. 2017. *Development Of Computer-Aided Mathematics Learning Media With The Software Adobe Flash CS6 In The Subject Matter Of The Cube And The Beams*. Thesis, Department Of Education SCIENCES. Education of Mathematics Faculty of teacher training and educational sciences Muhammadiyah University of Jember. Supervisor :
(1) Dra. Sawitri Komarayanti, MS. (2) Rohmad Wahid R, S.Pd.,M.Si.

Key words: *development, computer-assisted Learning Media, Adobe Flash, cube and beams.*

This research aims to 1) developing computer-assisted mathematics learning media on the subject of the cube and beams, 2) knowing the quality of the media that was developed. Material and beam cube is one of the sub chapter of flat sided room wake up material taught in Junior High School students grade VIII semester two. Based on observations made by researchers, that the process of learning mathematics in junior high Country 1 Maesan still are konvensional, i.e. the teacher explains material through book readings and students listening, as well as still using the tools of classical. So students assume that learning math is hard and boring. Of the problems researchers want to develop the learning media is able to resolve the issue.

This research is a research and development. Research on the development model used in this study refers to the steps of development according to Thiagaraja, dkk (1974:5), 1) Define, 2) Design, 3) Develop, 4) Dessiminate. Determination of the quality of the computer-assisted learning media based on validation testing experts, student response through the now, and the tests conducted by the 24 students.

The results of the data analysis from the experts the material, and learning media expert, it can be concluded that the media developed already valid. This is evidenced by the results sheet validari for expert content that gets average score of 4.31. Results for the sheet with a media expert validation score an average of 4.53 can already categorized. In addition to the valid according to the experts, the media can also be said to bepractical because the media was declared eligible for in the trials with a little revision based on the comments on the sheet validation. The result of the test questions-test showed that 79% of students complete with a good category and an average score of positive response from students of 4.642question form provided, then the media learning can also be said to be effective. On the basis of the three criteria that the media is categorized as media of good quality by meeting the 3 indicator that is valid according to the experts, practical, and effective.