

## ABSTRAK

Nugroho, Anggrid Rizki.2018. *Pengembangan Cd Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Pokok Bahasan Segitiga Kelas VII di Smp Plus Darus Sholah*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing: (1) Christine Wulandari S., M.Pd. (2) Rohmad Wahid R., S.Pd., M.Si.

**Kata Kunci:** Pengembangan, pembelajaran Matematika, Komputer, *Adobe Flash CS3*, Segitiga

Latar belakang penelitian ini adalah pada era saat ini salah satu yang terkena pengaruh teknologi yaitu pada bidang pendidikan, teknologi menjadi salah satu bidang yang harus dikuasai, maka dari itu guru dituntut untuk harus bisa menggunakan teknologi pada saat pembelajaran khususnya pembelajaran matematika dengan menggunakan suatu media pembelajaran berbantuan komputer agar pembelajaran matematika menjadi menarik dan menyenangkan. *Adobe Flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para Animator untuk menghasilkan animasi yang menarik. Materi bangun datar segitiga ini akan menjadi sulit dipahami oleh siswa jika tidak diajarkan dengan desain pembelajaran yang menarik dan efektif, yang memandukan konsep dengan konteks. Berdasarkan hasil observasi di sekolah, 40-70% siswa masih kesulitan pada materi segitiga. Siswa membutuhkan suatu pembelajaran visual semacam alat peraga atau media pembelajaran yang bisa menganimasikan materi bangun datar segitiga.

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses dan hasil pengembangan dari CD pembelajaran matematika berbantuan komputer dengan menggunakan *Adobe Flash CS3* pada pokok bahasan Segitiga kelas VII di SMP Plus Darus Sholah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research & development*). Pelaksanaan penelitian ini yaitu pada 23 Juli 2018 di kelas VII G SMP Plus Darus Sholah. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall. Metode pengumpulan data adalah angket, tes, wawancara tidak terstruktur.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh produk hasil pengembangan dinilai dengan penilaian angket dan tes hasil belajar yang diujikan kepada 3 ahli, yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli pemograman serta 22 orang siswa untuk mengetahui kualitas media dari segi validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Hasil analisis dari penilaian angket ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,82, sedangkan angket ahli pemograman memperoleh skor rata-rata 3,74 dan hasil angket ahli desain dengan skor rata-rata 3,5, mendapatkan respon positif dari peserta didik dengan persentase skor 86,82%, dan skor tes hasil belajar dengan presentase ketuntasan 100%.

Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran ini dikategorikan sebagai media yang berkualitas baik, karena telah memenuhi 3 aspek kualitas yaitu valid menurut para ahli, praktis dan efektif.