

**ABSTRAK**

**Umi Istiqomah, 1710610067**, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan Materi Teorema Pythagoras.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini dapat membuat bermacam-macam metode pembelajaran berbasis teknologi yang bisa diterapkan. Adanya media pembelajaran yang menarik dengan tampilan visual akan lebih mudah diterima, dan dipahami peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Tujuan penelitian ini adalah merencanakan dan membuat media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif menggunakan *adobe flash CS6* dengan materi teorema pythagoras, serta mengetahui kelayakan dari media pembelajaran tersebut.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D atau *Research and Development*. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall yang menggunakan 10 tahapan, karena keterbatasan biaya, waktu dan kesamaan tahapan, maka disederhanakan menjadi 7 tahap. Penelitian pengembangan ini dimulai dengan pencarian dan pengumpulan data, setelah itu perencanaan dengan membuat desain media pembelajaran. Kemudian membuat media pembelajaran menggunakan *adobe flash CS6*. Selanjutnya uji coba awal yang berisi validasi dari ahli materi, ahli media, dan pengguna. Komentar dan saran dari hasil uji coba awal digunakan untuk revisi media pembelajaran.

Hasil revisi diuji kepada peserta didik kelas VIII di MTs Hidayatul Mustafidin sebanyak 33 peserta didik. Penelitian telah berhasil mengembangkan media pembelajaran matematika dengan skor rata-rata 83,727 dengan rentang skor  $\bar{x} > 79,995$  dalam kategori “Sangat Layak”, sehingga produk sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan materi teorema pythagoras.

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran, Adobe Flash CS6, Teorema Pythagoras*