

ABSTRAK

Winda Khoirun Nisa'. NIM. 1710610073. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan Materi Lingkaran".

Penelitian ini bertujuan untuk merencanakan, membuat dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran matematika multimedia interaktif berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan materi teorema lingkaran.

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. *R&D* merupakan metode penelitian yang bertujuan menciptakan suatu produk dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif kuantitatif. Langkah pengembangan penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Subjek penelitian yang digunakan pada tahap awal adalah peserta didik kelas VIII MTs. Miftahul Huda 02 dengan Jumlah 8 peserta didik. Sedangkan untuk uji coba utamanya menggunakan subyek sebanyak 26 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket validasi media dan materi, serta angket respon peserta didik.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan materi lingkaran yang dikembangkan telah layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan ini didapatkan melalui beberapa tahapan setelah pembuatan media. Setelah media berhasil dibuat peneliti kemudian memvalidasikan kebeberapa ahli. Ahli pertama yaitu ahli media, untuk ahli media dilakukan perbaikan selama dua kali. Pada tahap I mendapatkan jumlah skor 170 dengan skor rata-rata 85 pada rentang skor $\bar{x} > 79,995$ menunjukkan bahwa media masuk kategori "sangat layak". Paa tahap I media masih belum siap digunakan, maka perlu dilakukan perbaikan. Setelah melakukan perbaikan, dilakukan lagi validasi tahap II mendapatdkan skor 183 dengan skor rata-rata 91,5 masuk pada rentang skor $\bar{x} > 79,995$ maka media masuk kategori "sangat layak". Validasi ahli materi dilakukan sebanyak I kali, mendapatkan skor 168 dengan rata-rata 84 dengan rentang skor $\bar{x} > 79,995$ masuk pada kategori "sangat layak".

Setelah para ahli media menyatakan bahwa media tersebut sudah layak digunakan, kemudia dilakukan uji coba tahap awal. Pada tahap uji coba tahap awal yang menggunakan 8 subyek peserta didik kelas VIII MTs. Miftahul Huda 02. Uji coba tahap awal mendapat jumlah skor 456 dengan rata-rata skor 91,2 dengan rentang skor $\bar{x} > 79,995$ masuk pada kategori "Sangat Layak". Setelah uji coba skala kecil/ uji coba tahap awal dilakukan dan mendapat penilaian yang menyatakan kelayakannya kemudian dilakukan uji coba skala besar/utama. Uji coba skala besar/produk utama dilakukan oleh 26 subyek. Subyek tersebut adalah peserta didik kelas VIII dari MTs. Miftahul Huda 02. Uji coba skala utama Mendapatkan skor 928 dengan rata-rata skor 92,8 dengan rentang skor $\bar{x} > 79,995$ dalam kategori "Sangat Layak" sehingga produk sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran kelas VIII materi lingkaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, *Android, Adobe Flash CS6, Materi Lingkaran.*