

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ADOBE FLASH CS3* PADA PELAJARAN MATEMATIKA
DI KELAS VIII C MTS NEGERI TULUNGAGUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI



OLEH:

LENY KARTIKA MULYANINGTYAS

NIM. 2814123104

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
TULUNGAGUNG**

2016

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ADOBE FLASH CS3* PADA PELAJARAN MATEMATIKA
DI KELAS VIII C MTS NEGERI TULUNGAGUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Tulungagung
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.P.d.I.)



OLEH:

LENY KARTIKA MULYANINGTYAS

NIM. 2814123104

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
TULUNGAGUNG**

2016

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS3* Pada Pelajaran Matematika Di Kelas VIII C MTS Negeri Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016” yang ditulis oleh Leny Kartika Mulyaningtias, NIM. 2814123104 ini telah diperiksa dan disetujui, serta layak diujikan.

Tulungagung, 30 Juni 2016

Pembimbing,



Musrikah, M.Pd.

NIP. 19790910 200604 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Tadris Matematika



Dr. Muniri, M.Pd.

NIP. 19681130 200701 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH CS3 PADA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS
VIII C MTS NEGERI TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Disusun oleh
LENY KARTIKA MULYANINGTIAS
NIM. 28141230104

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal: 20 Juli 2016
dan telah dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar sastra satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Dewan Penguji

Ketua Penguji:

Dr. Muniri, M.Pd.

NIP. 19681130 200701 1 002

Penguji Utama:

Fathul Mujib, M.Ag.

NIP.19750523 200604 1 002

Sekretaris/Penguji:

Musrikah, M.Pd

NIP. 19790910 200604 2 001

Tanda Tangan



Mengesahkan,
Dekan fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Tulungagung



Dr. H. ABD. AZIZ, M.Pd.I
NIP. 19720601 200003 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Leny Kartika Mulyaningtias

Nim : 281123104

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Matematika (TMT)

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran dari orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Tulungagung, Juni 2016

Yang membuat pernyataan,



Leny Kartika Mulyaningtias
NIM. 2814123104

MOTTO

○ طُوْلًا الْجِبَالَ تَبْلُغَ وَلَنْ الْأَرْضَ تَحْرِقَ لَنْ إِنَّكَ ۖ مَرَحًا الْأَرْضِ فِي تَمْشٍ وَلَا

Dan janganlah engkau berjalan di bumi ini dengan sombong, karena sesungguhnya engkau tidak akan dapat menembus bumi dan tidak akan mampu menjulang setinggi gunung.

[QS. Al-Isra': Ayat 37]

○ فَخُورٍ مُخْتَالٍ كُلُّ يُحِبُّ لَا اللَّهُ إِنَّ ۖ مَرَحًا الْأَرْضِ فِي تَمْشٍ وَلَا لِلنَّاسِ خَدَّكَ تُصَعَّرُ وَلَا

Dan janganlah kamu memalingkan wajah dari manusia (karena sombong) dan janganlah berjalan di bumi dengan angkuh. Sungguh, Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membanggakan diri.

[QS. Luqman: Ayat 18]

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, yang utama rasa syukur saya kepada Allah SWT memberikan kelancaran pada penulisan skripsi ini. Terima kasih atas kesempatan yang diberikan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berbagai rintangan. Kemudahan dan kesulitan dalam merancang penulisan karya ilmiah ini sebagai pengalaman yang sangat penuh makna bagi penulis. Sholawat serta salam saya selalu curahkan untuk baginda Nabi Muhammad SAW.

Akhirnya dengan penghargaan yang sangat besar, ucapan terimakasih, cinta, dan ketulusan, saya persembahkan sebuah karya tulis yang sederhana ini kepada:

1. Ibukku (Awin Narsih) yang amat aku sayangi sebagai orangtua ku yang mengajarkan akan sebuah perjuangan, terimakasih atas segala kasih sayangnnya yang tulus ikhlas, memberi bimbingan serta do'a restunya.
2. Adikku yang amat aku sayangi (Retno dan Reni), walaupun selalu mengganggu tapi memberikan motivasi tersendiri untuk saya.
3. Keluarga besarku, nenek, bulek, dan om-om ku semua yang selalu memberiku semangat agar cepat menyelesaikan skripsi ini.
4. Calon imamku yang selalu memberi motivasi dan dukungan yang sangat besar serta sangat berpengaruh dalam proses penulisan skripsi ini.
5. Sahabatku (Nisa dan Kiki) yang selalu perhatian untuk mengingatkanku agar mempercepat penulisan skripsi ini.
6. Sahabatku (Sari) yang rela untuk menemaniku melakukan kegiatan penelitian, tanpa saranmu aku galau mencari tempat penelitian.
7. Keluarga besar MTS Negeri Tulungagung, yang memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
8. Dosen pembimbingku Bu Musrikah, M.Pd., yang telah memberiku perbaikan-perbaikan dalam penulisan skripsi ini.
9. Dosen-dosen TMT yang terhormat, terimakasih atas ilmunya.

10. Keluarga besar TMTD angkatan 2012 yang selalu memberikan informasi, semoga persahabatan kita akan terus berlanjut dan sampai kapanpun akan ingat.

11. Almamaterku, IAIN Tulungagung.

Semoga selalu bermanfaat dan barokah atas perjuangan yang saya lakukan selama penulisan skripsi ini untuk masa akan datang dan untuk semua orang yang bersangkutan. Amin

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil 'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat taufik dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS3* Pada Pelajaran Matematika Kelas VIII C di MTS Negeri 1 Tulungagung". Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada nabi akhiruzaman, insan paling mulia yaitu nabi agung Muhammad SAW.

Sehubungan dengan selesainya penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, dorongan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segenap keikhlasan dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Maftukhin, M.Ag., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
2. Bapak Prof. H. Imam Fu'adi, M.Ag., selaku Wakil Rektor bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
3. Bapak Dr. H. Abd. Aziz, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
4. Bapak Dr. Muniri, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
5. Ibu Musrikah, M.Pd., selaku pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan koreksi sehingga penelitian dapat terselesaikan.
6. Segenap Bapak dan Ibu Dosen IAIN Tulungagung yang telah mendidik, membimbing, dan memberikan wawasannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
7. Bapak_ selaku Kepala Sekolah MTS Negeri 1 Tulungagung yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

8. Bapak M. Imam Widodo, M.Pd., selaku Guru mata pelajaran Matematika di MTS Negeri Tulungagung yang telah membantu dan memberikan bimbingan serta arahan dalam proses penelitian hingga selesainya kegiatan penelitian.
9. Siswa dan siswi kelas VIII C di MTS Negeri 1 Tulungagung yang telah bersedia menjadi subyek penelitian untuk penyusunan skripsi dengan lancar.
10. Ucapan terima kasih kepada kedua orang tua dan keluarga yang telah membantu dan mendukung saya dengan doa, demi kelancaran penulis dalam mengerjakan skripsi.
11. Sahabat-sahabat dan segenap pihak yang telah membantu penulis mulai dari penelitian, sampai terselesaikan penulisan skripsi ini yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu per satu.

Kepada mereka semua penulis hanya bisa mengucapkan banyak terima kasih dan semoga amal baiknya diterima di sisi Allah SWT dan mendapatkan balasan sebaik-baik balasan serta limpahan rahmat dari-Nya. Amin.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik serta masukan yang membangun guna perbaikan bagi penulis nantinya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya akademika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan jurusan apapun khususnya Jurusan Tadris Matematika di IAIN Tulungagung. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Tulungagung, Juli 2016

Penulis,

Leny Kartika Mulyaningtias

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Pernyataan Keaslian Tulisan.....	iv
Motto.....	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Tabel	xv
Daftar Lampiran	xvi
Abstrak.....	xviii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	10
G. Manfaat Penelitian	12
H. Asumsi Penelitian dan Pengembangan	14
I. Penegasan Istilah.....	15
J. Sistematika Penulisan	16

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pengertian Penelitian dan Pengembangan	19
B. Model-Model Penelitian dan Pengembangan	21
C. Model Dick & Carey.....	23
D. Pengertian Pembelajaran.....	28

E. Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran Matematika.....	29
F. Fase-Fase Pembelajaran Kooperatif	31
G. Media Pembelajaran.....	32
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	32
2. Macam-macam Media Pembelajaran	33
3. Fungsi Media Pembelajaran	33
H. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran.....	35
I. Software Adobe Flash CS3	39
J. Tinjauan Pembelajaran Materi Kubus	42
K. Penelitian Terdahulu	51
L. Kerangka Pemikiran Penelitian dan Pengembangan	53

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	54
B. Subyek Penelitian.....	55
C. Tempat dan Waktu Penelitian	55
D. Sumber Data.....	56
E. Model Pengembangan Media Pembelajaran	56
F. Prosedur Penelitian	57
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	57
2. Tahap <i>Design</i> (Perencanaan).....	59
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	60
G. Desain Penelitian	62
H. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	63
I. Teknik Analisis Data.....	67

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan.....	75
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	75
2. Tahap <i>Design</i> (Perencanaan).....	78
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	79
a. Hasil Produk Media Pembelajaran	79

b. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Produk	
Media Pembelajaran	103
B. Analisis Data	104
1. Analisis Data Kevalidan Produk	104
2. Analisis Data Kepraktisan Produk	118
3. Analisis Data Keefektifan Produk.....	130
C. Kesimpulan Hasil Analisis Peoduk.....	136
D. Revisi Produk.....	139
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan Produk yang telah Direvisi	145
B. Saran Pemanfaatan dan Penyebaran Produk Lebih Lanjut	149
DAFTAR RUJUKAN	152
LAMPIRAN-LAMPIRAN	154

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kriteria Kevalidan Media.....	68
Tabel 1.2 Kriteria Kepraktisan Media Analisis Jawaban Siswa	70
Tabel 1.3 Kriteria Kepraktisan Media Pengamatan Siswa.....	72
Tabel 1.4 Kriteria Keefektifan Media Analisis Respon Positif Siswa.....	73
Tabel 1.5 Kriteria Keefektifan Media Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran.....	74
Tabel 2.1 Hasil Validasi Sebelum Revisi Ahli Materi I	105
Tabel 2.2 Hasil Validasi Sebelum Revisi Ahli Materi II	106
Tabel 2.3 Hasil Validasi Sebelum Revisi Ahli Media I.....	107
Tabel 2.4 Hasil Validasi Sebelum Revisi Ahli Media II.....	108
Tabel 2.5 Hasil Validasi Setelah Revisi Ahli Materi I.....	110
Tabel 2.6 Hasil Validasi Setelah Revisi Ahli Materi II	111
Tabel 2.7 Hasil Validasi Setelah Revisi Ahli Media I	112
Tabel 2.8 Hasil Validasi Setelah Revisi Ahli Media II.....	113
Tabel 3.1 Hasil Validasi Setelah Revisi Ahli Materi I dan II	115
Tabel 3.2 Hasil Validasi Setelah Revisi Ahli Media I dan II.....	116
Tabel 4.1 Hasil Rekaman Jawaban Siswa.....	121
Tabel 4.2 Pertanyaan Siswa Pada Materi.....	124
Tabel 4.3 Pertanyaan Siswa Pada Media	125
Tabel 4.4 Hasil Presentase Pertanyaan Siswa Pada Materi dan Media.....	127
Tabel 5.1 Hasil Skor Tes Siswa	130
Tabel 5.2 Hasil Angket Respon Siswa.....	132
Tabel 5.3 Hasil Presentase Respon Positif Siswa	133
Tabel 5.4 Sintaks Pembelajaran	135
Tabel 6.1 Tabel Revisi Produk oleh Ahli Materi	141
Tabel 6.2 Tabel Revisi Produk oleh Ahli Media	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kubus ABCD.EFGH.....	42
Gambar 1.2 Jaring-Jaring Kubus.....	44
Gambar 1.3 Diagonal Bidang Kubus	47
Gambar 1.4 Diagonal Bidang Kubus dengan Phytagoras	47
Gambar 1.5 Diagonal Ruang Kubus	48
Gambar 1.6 Diagonal Ruang Kubus	49
Gambar 1.7 Bidang Diagonal Kubus	50
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian Pengembangan	57
Gambar 2.2 Kerangka Modifikasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Adobe Flash CS3</i> Model 4-D	56
Gambar 3.1 Halaman Awal Perintah Login.....	81
Gambar 3.2 Halaman Belum Benar Memasukkan <i>Password</i>	82
Gambar 3.3 Halaman Pembukaan.....	83
Gambar 3.4 Kop Judul Media Pembelajaran	84
Gambar 3.5 Tombol Layar Penuh dan Tombol Keluar.....	85
Gambar 3.6 Menu pada Media Pembelajaran	86
Gambar 3.7 Menu Utama.....	86
Gambar 3.8 Hari, Tanggal, dan Jam/Waktu.....	87
Gambar 3.9 Animasi Kubus	88
Gambar 4.1 Halaman Menu Utama Keseluruhan	89
Gambar 4.2 Menu Awal Materi Ajar	90
Gambar 4.3 Beberapa Menu Pada Menu Materi Ajar.....	89
Gambar 4.4 Tampilan Materi Bab 1	91
Gambar 4.5 Tampilan Materi Bab 2	93
Gambar 4.6 Tampilan Menu Bab 3.....	94
Gambar 4.7 Tampilan Menu Materi Bab 4	95
Gambar 4.8 Beberapa Menu Pada Menu Materi Ajar.....	96
Gambar 4.9 Menu Contoh Soal.....	97

Gambar 5.1 Tampilan Awal Menu Latihan Soal	98
Gambar 5.2 Tampilan Latihan Soal	99
Gambar 5.3 Tampilan Nilai Latihan Soal	99
Gambar 5.4 Menu Vodeo Motivasi.....	100
Gambar 5.5 Menu Petunjuk	101
Gambar 5.6 Menu Profil Penulis.....	102
Gambar 6.1 Sebelum Revisi Produk pada Warna Tulisan dan Background.....	142
Gambar 6.2 Setelah Revisi Produk pada Warna Tulisan dan Background.....	142
Gambar 6.3 Sebelum Revisi pada Soal Latihan Nomor 6	142
Gambar 6.4 Setelah Revisi pada Soal Latihan Nomor 6.....	143
Gambar 6.5 Sebelum Revisi pada Ruang Kosong dan Tombol.....	143
Gambar 6.6 Setelah Revisi pada Ruang Kosong dan Tombol	143
Gambar 6.7 Sebelum Revisi pada Keterangan Software	144
Gambar 6.8 Setelah Revisi pada Keterangan Software	144

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Perangkat Pembelajaran	155
Lampiran 1.1	Profil Tempat Penelitian	156
Lampiran 1.2	Silabus	161
Lampiran 1.3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	166
Lampiran 1.4	Tampilan Produk	184
Lampiran 2	Instrumen Penelitian	209
Lampiran 2.1	Lembar Wawancara Untuk Guru.....	210
Lampiran 2.2	Lembar Validasi Ahli Materi.....	212
Lampiran 2.3	Lembar Validasi Ahli Media	214
Lampiran 2.4	Lembar Kepraktisan File Rekaman Jawaban Siswa.....	216
Lampiran 2.5	Lembar Kepraktisan Pengamatan Aktivitas Siswa.....	217
Lampiran 2.6	Lembar Keefektifan Angket Respon Siswa.....	218
Lampiran 2.7	Lembar Keefektifan Angket Test Hasil Belajar Siswa.....	220
Lampiran 2.8	Lembar Keefektifan Pelaksanaan Sintaks Pembelajaran.....	221
Lampiran 3	Hasil Data Penelitian	222
Lampiran 3.1	Hasil Wawancara Untuk Guru.....	224
Lampiran 3.2	Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi	226
Lampiran 3.3	Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi.....	230
Lampiran 3.2	Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi	234
Lampiran 3.3	Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi	238
Lampiran 3.4	Hasil Kepraktisan File Rekaman Jawaban Siswa.....	242
Lampiran 3.5	Hasil Kepraktisan Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	244
Lampiran 3.6	Hasil Keefektifan Angket Respon Siswa.....	245
Lampiran 3.7	Lembar Keefektifan Angket Test Hasil Belajar Siswa.....	251
Lampiran 3.8	Lembar Keefektifan Pelaksanaan Sintaks Pembelajaran.....	257
Lampiran 4	Daftar Ahli Dan Dokumentasi Penelitian.....	265
Lampiran 4.1	Daftar Ahli Materi Dan Komentar.....	267
Lampiran 4.2	Daftar Ahli Media Dan Komentar	268

Lampiran 4.3 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	269
Lampiran 4.4 Rancangan Tampilan Media	272
Lampiran 4.5 Gambar Proses Pembuatan Media	280
Lampiran 5 Surat-Surat Kegiatan Penelitian.....	282
Lampiran 5.1 Surat Pengajuan Judul Skripsi	283
Lampiran 5.2 Surat Ijin Penelitian	284
Lampiran 5.3 Surat Keterangan Penelitian	285
Lampiran 5.2 Kartu Bimbingan Skripsi	286
Lampiran 5.3 Surat Selesai Bimbingan Skripsi	289
Lampiran 5.4 Biografi Penulis	290

ABSTRAK

Kartika M, Leny, 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS3* pada Pelajaran Matematika di Kelas VIII C MTS Negeri Tulungagung." Skripsi, Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung, Pembimbing.: Musrikah, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Adobe Flash CS3*, Pendekatan Kooperatif.

Usaha pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional antara lain melalui perbaikan kurikulum sekolah, menambah jumlah mengajar sesuai dengan bidang studinya dan memperbaiki metode atau teknik pengajaran dalam proses belajar mengajar demi keberhasilan dan tercapainya suatu pendidikan. Begitupun dengan teknologi pendidikan dan ilmu pengetahuan semakin berkembang sangat pesat. Diantaranya yaitu media pembelajaran dengan menggunakan berbagai media (multimedia), salah satunya media komputer dengan memanfaatkan suatu *software* atau perangkat lunak. *Adobe Flash CS3* merupakan *software* yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara yang akan menghasilkan proses kognitif yang maksimal. Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan dan mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar karena peserta didik di tuntut untuk bertanggung jawab pada proses belajarnya, terlibat aktif, berpikir kritis, serta memiliki usaha yang besar untuk berprestasi sesuai dengan prinsip proses pembelajaran kooperatif.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah: 1) Bagaimana langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3* pada pelajaran matematika materi bangun ruang kubus di kelas VIII MTS N Tulungagung yang mudah dipahami oleh peserta didik? 2) Bagaimana kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* pada pelajaran matematika materi bangun ruang kubus di kelas VIII MTS N Tulungagung berdasarkan ahli media, ahli materi dan peserta didik?

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dari model pengembangan Dick & Carey telah dimodifikasi menjadi model 4-D dirangkum dalam 3 tahap yaitu 1) Tahap *Define* (Pendefinisian), Tahap *Design* (Perancangan), dan Tahap *Develop* (Pengembangan). Subjek penelitian adalah dosen, guru, dan siswa kelas VIII C MTS Negeri Tulungagung tahun ajaran 2015/2016. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, angket dan lembar observasi.

Produk media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah dinilai dan divalidasi oleh 2 ahli materi pembelajaran dan 2 ahli media pembelajaran. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini yaitu dari ahli materi I dan II diperoleh Produk valid dengan presentase validasi sebesar 90% dari ahli materi dan ahli media dengan kriteria validasi "sangat valid, tidak perlu direvisi". Produk praktis dengan memenuhi syarat yaitu pertama, produk memiliki kriteria layak digunakan tanpa revisi yang dinyatakan oleh ahli materi dan ahli media. Kedua, presentase jawaban benar siswa yang diperoleh sebesar 87% mendapatkan kriteria

kepraktisan “Dapat digunakan dengan tanpa revisi. Ketiga, pengamatan pertanyaan siswa yang diperoleh hasil rata-rata presentase sebesar 7% maka memiliki kriteria “Dapat digunakan dengan tanpa revisi”. Produk efektif dengan memenuhi hasil analisis diperoleh 86% siswa tuntas pada tes belajar atau dapat dikatakan lebih dari 80% siswa tuntas. Kedua, respon positif siswa dengan hasil analisis diperoleh presentase 77% dari respon keseluruhan siswa dengan kriteria keefektifan “Positif”. Ketiga, keterlaksanaan sintaks pembelajaran yaitu 79% dengan kriteria Baik.

Hasil dari penelitian tersebut dapat diajukan beberapa saran, yaitu: 1) Bagi guru senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi pembelajaran menggunakan media diantaranya menggunakan komputer. 2) Siswa seharusnya meningkatkan semangat dan motivasi belajar serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi demi tercapainya hasil belajar yang maksimal. 3) Bagi peneliti lain agar dapat mengembangkan produk lain yang berkaitan dengan media pembelajaran terutama komputer sehingga pengembangan lebih kreatif dan muncul produk-produk baru.

ABSTRACT

Kartika M, Leny, 2016. "The development of Media-based learning, Adobe Flash CS3 on Math Lessons in Class VIII C MTS Country Tulungagung." Thesis Course Tadris, math, and science teacher training faculty of Tarbiyah, IAIN Tulungagung, Advisors: Musrikah, M. Pd.

Keywords: Learning Media, Adobe Flash CS3, Cooperative Approach.

Government efforts to achieve the goals of national education, among others, through improvements to the school curriculum, increase the number of teaching correspond to fields of study and improve teaching methods or techniques in the process of teaching and learning for the sake of the success and the achievement of an education. Likewise with educational technology and science is growing very rapidly. Among them, namely the media learning using a variety of media (multimedia), one media computer by exploiting a software or software. Adobe Flash CS3 is the right software to make various forms of visuals that can interpret a wide range of media, such as video, animation, graphics and sound that will yield maximal cognitive processes. One of the learning models are able to improve and optimize the activities of teaching and learning because students demanded to take charge of their learning process, actively, think critically, as well as having a huge effort to perform in accordance with the principles of the cooperative learning process.

Formulation of the problem of this research were: 1) how the steps of learning to use media-based learning, Adobe Flash CS3 in the subjects of mathematics material wake up space cube cubes in class VIII MTS Country Tulungagung which are easily understood by the learners? 2) How validation, effectiveness, and practicality of the learning media development product with Adobe Flash CS3 on a math lesson material wake up spaces cube in class VIII MTS N Tulungagung based media expert, expert materials and learners? This research included in the research of the model of development Dick & Carey has been modified into a 4-D model are summarized in 3 phases i.e. Phase 1) Define (Definition), stage Design (the design), and Develop Stage (development). The subject of research is the professors, teachers, and students of class VIII C MTS Country Tulungagung academic year 2015/2016. Data collection using the guidelines of the interview, the now and the observation sheet.

Learning media products that have been developed are already assessed and validated by two expert material study and learning media expert 2. The results of the research and development of expert material I and II obtained valid Products with percentage of validations of 90% of the experts the material and media expert with the validation criteria "very valid, does not need to be revised." Practical products with qualified: first, the product has a viable criterion used without revision stated by expert material and media experts. Second, the percentage of correct answers a student acquired for 87% obtain practical criteria "can be used without revision. The third observation questions students obtained average results percentage of 7% then has kriteria "can be used without revision". The

product is effective with meet analysis results obtained 86% of students complete the test on learning or can be said to be more than 80% of students are finished. Second, students with positive response analysis results obtained percentage of 77% of the student's overall response to the criteria effectiveness "positive". Third, the syntax keterlaksanaan pembelajaram namely 79% with Good criteria.

The results of such research may be submitted some suggestions, namely: 1) for teachers constantly improve the quality of learning by doing learning using media including renovations using a computer. 2) students should be improving morale and motivation learn as well as have a high curiosity for the sake of learning results. 3) For other researchers to be able to develop other products associated with the learning media especially the computer so that the development of more creative and new products appear.

الملخص

كارتيكا م، لني، ٢٠١٦. "تطوير وسيلة التعلم على أساس أدوبي فلاش حس ٣ في درس الرياضيات لفصل الثامن-ج بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية تولونج أجونج". البحث العلمي، برنامج تدريس الرياضيات، كلية التربية وعلوم المعلمين، الجامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج، تحت المشرفة مسرعة الماجستير.

الكلمات الرئيسية: وسيلة التعلم، أدوبي فلاش حس ٣، منهج التعاوني، ثلاثي الأبعاد مكعب.

كانت جهود الحكومة لتحقيق أهداف التعليم الوطنية منها من خلال تحسين المنهج الدراسية، و زيادة عدد ساعة التدريس للمعلمين وفقا لمجال دراستهم، وتحسين الطريقة واسلوب التعليم في عملية التعلم والتعليم، ذلك لنجاح وتحقيق تعليم. وكذلك ينمو تكنولوجيا التعليم والعلوم سرعة جدا. ومنها وسيلة التعلم عن طريق استخدام وسائل الإعلام المختلفة (الوسائط المتعددة)، احدها الكمبيوتر من خلال استغلال برنامج. وإن أدوبي فلاش حس ٣ برنامج مناسب لإنشاء نماذج مختلفة من عرض بصري لتفسير مجموعة متنوعة من وسائل الإعلام، مثل فيديو ورسوم متحركة وصور وصوت وذلك يحصل عملية الإدراك القصوى. وهذا هو احد نموذج تعلم قادرة على تحسين أنشطة التعلم والتعليم وتعظيمها، لأن الطالب مطلوب ليكون مسؤولا في عملية تعلمه، ويعمل بنشاط، ويفكر تفكيرا نقديا، ويقوم جهدا كبيرا بالتفوق وفقا لمبدأ عملية التعلم التعاوني.

وإنما مسائل البحث في هذا البحث العلمي فهي (١) كيف خطوات التعلم باستخدام وسيلة التعلم على أساس أدوبي فلاش حس ٣ في درس الرياضيات على مادة ثلاثي الأبعاد مكعب في فصل الثامن ب م.ث.إ.ح (المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية) تولونج أجونج الذي يفهم بسهولة من قبل الطلاب ؟ (٢) كيف صلاحية منتج التطوير من وسيلة التعلم على أساس أدوبي فلاش حس ٣ وفعاليتها وعملها في درس الرياضيات على مادة ثلاثي الأبعاد مكعب في فصل الثامن ب م.ث.إ.ح تولونج أجونج استنادا إلى خبراء وسيلة الإعلام، وخبراء مادة الدرس والمتعلمين.

و هذا البحث العلمي على نوع البحث من نموذج التنمية لديك وكاري وقد تغير إلى نموذج ٤ د وقد خلص في ثلاث مراحل : (١) مرحلة التحديد (تعريف)، مرحلة التصميم (التخطيط) ومرحلة تطوير. وموضوع البحث اساتذة ومعلمون وطلاب فصل الثامن-ج با م.ث.إ.ح تولونج

أجونج العام الدراسي ٢٠١٥\٢٠١٦. وطريقة جمع الحقائق باستخدام المقابلة والاستبيان وورقة المشاهدة.

منتج وسيلة التعلم الذي تم تطويره قد اقيمه وتحققه حبراً مادة التعلم وخبراً وسيلة التعلم. وحاصل هذا البحوث والتطوير هو منتج صالح نالته الباحثة من خبر مادة التعلم الأول والثاني بنسبة التحقق بلغت ٩٠٪. ومن خبراء وسيلة التعلم بالتحقق من صحة "صالحة جداً، لا تحتاج إلى مراجعة". إن منتج عملية تأهل إذا كان : أولاً، المنتج له معيار لائقة استخدامه دون مراجعة وقد ذكره خبراء مادة التعلم وخبراء وسيلة التعلم. ثانياً، نسبة أجوبة صحيحة من الطلاب بلغت ٨٧٪ فنال معيار العملي "جائز لتطبيقه دون مراجعة". ثالثاً، مشاهدة أسئلة الطلاب نتيحتها المتوسط بلغت ٧٪ فنال معيار "جائز لتطبيقه دون مراجعة". المنتج فعال له حاصل التحليل بلغت ٨٦٪ كانت الطلاب كاملون في اختبار التعلم او يقال أكثر من ٨٠٪ طلاب كاملون. والثاني، رد إيجابي من الطلاب إلى نتيجة التحليل نالت نسبتها ٧٧٪ من رد جميع الطلاب بمعيار الفعالة "إيجابياً". والثالث، تطبيق تركيب التعلم الذي هو ٧٩٪ بمعيار جيد.

ومن نتائج هذا البحث تستطيع ان تقدم الاقتراحات، وهي (١) لمعلم ان يزيد جودة تعليمه بقيام إبداعاً في التعليم باستخدام الوسائط مثل الكمبيوتر. (٢) لطالب ان يزيد العاطف والدافع للتعلم وله فضول عالية من أجل تحقيق نتائج التعلم القصوى. (٣) لباحث آخر ان يستطيع لتطوير منتج آخر متعلق بوسيلة التعلم وخاصة الكمبيوتر كي تطوير المنتج أكثر إبداعاً حتى تكون منتجات جديدة