

## **ABSTRACT**

### ***The Development of Learning Media Based Android Using Adobe Flash Cs6 for Subjects Mathematics***

**Sri Ratu Rahayu**

*Based on results of student learning on 11th Grade of Rekayasa Perangkat Lunak at SMKN 2 Guguk on Mathematics, showed that Mathematics learning have not been effective. The purpose of this research was developing learning media that valid, practice, and effective on Mathematics.*

*The methode research used research and development (R&D) methode, and the model was IDI (Instructional Development Institute), which includes three stages, (1) define: need analysis, (2) develop: product development, and (3) evaluate: product trials. The learning media of android was designed using adobeflash cs6.*

*The results were (1) produce an learning media based android on mathematics subject, (2) validity of instructional media based android on mathematics declared valid on the aspect of material 0,948, aspect of the Media 0,831, (3) the practicalities of instructional media based android based on the response teachers otherwise very practical 85% and based on the response of the students expressed very practical 85.7% (4) effectiveness instructional media based android declared effective to improve learning outcomes students through the t-test value of t-value 4,792 is greater than t-table 2,021. The conclusion are that learning media based android was valid, practical, and effective to be used as a learning media on mathematics subject.*

## ABSTRAK

### **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Flash Cs6* untuk Mata Pelajaran Matematika**

**Sri Ratu Rahayu**

Berdasarkan hasil studi terhadap siswa Kelas XI jurusan Rekayasa Perangkat Lunak di SMKN 2 Guguak pada mata pelajaran matematika, menunjukkan bahwa pembelajaran matematika belum efektif. Berdasarkan masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Matematika.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*, dan model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah model IDI (*Instructional Development Institute*) yang meliputi tiga tahap yaitu (1) define: analisis kebutuhan, (2) develop: pengembangan produk, dan (3) evaluate: uji coba produk Media pembelajaran berbasis *android* ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash Cs6*.

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut : (1) Menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran matematika, (2) validitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran matematika dinyatakan valid pada aspek materi 0,948, pada aspek Media 0,831, (3) Praktikalitas media pembelajaran berbasis *android* berdasarkan respon guru dinyatakan sangat praktis 85% dan berdasarkan respon siswa dinyatakan sangat praktis 85,7%, (4) Efektivitas media pembelajaran berbasis *android* dinyatakan efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui uji t dengan nilai thitung 4,792 lebih besar dari ttabel 2,021. Berdasarkan temuan penelitian ini disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* ini valid, praktis dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika.