

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTEGRAL
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 UNTUK PESERTA DIDIK
SMA KELAS XI**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Guna Memenuhi Salah satu
Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Disusun oleh:

**WINTIA ANDINY
NIM. 1414040083**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
1439 H/ 2018 M**

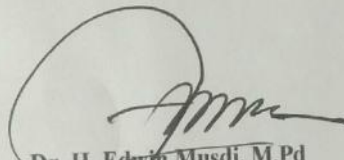
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan Judul “**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Integral Menggunakan Adobe Flash CS6 untuk Peserta Didik SMA N 3 Payakumbuh Kelas XI**” yang disusun oleh saudari **Wintia Andiny NIM. 1414040083** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk di ajukan ke Sidang Munaqasah.

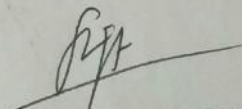
Demikian lembar persetujuan pembimbing ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Padang, Agustus 2018

Pembimbing I


Dr. H. Edwin Musdi, M.Pd
NIP. 19600831198403 1 001

Pembimbing II


Dr. Nana Seprivanti, S.Pd, M.Si
NIP.19780901200501 2 002

ABSTRAK

Wintia Andiny, NIM. 1414040083 : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Integral Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Peserta Didik SMA Kelas XI

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran integral menggunakan *Adobe Flash CS6* yang valid dan praktis. Multimedia ini dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)* dengan format *.swf*.

Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). *Analisis* meliputi: analisis peserta didik, analisis kurikulum, analisis buku-buku yang berkaitan dengan integral. *Design* meliputi: mengumpulkan unsur-unsur yang diperlukan dalam pembuatan multimedia pembelajaran, penyusunan instrumen penelitian, membuat tampilan multimedia pembelajaran integral. *Development* meliputi: validasi produk dan revisi produk pasca validasi. *Implementasi* meliputi: uji coba kepada pendidik, uji coba kepada peserta didik dan revisi produk pasca uji coba. *Evaluation*, dilakukan pada setiap tahap pengembangan sehingga menghasilkan produk final yang layak pakai. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah sepuluh orang peserta didik kelas XI IPA yang terdiri dari peserta didik dengan kemampuan tinggi, peserta didik dengan kemampuan sedang dan peserta didik dengan kemampuan rendah serta seorang pendidik yang mengajar matematika di SMA N 3 Payakumbuh.

Hasil penelitian ini berdasarkan aspek kevalidan yang dinilai oleh ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli bahasa, memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase kevalidan 84,07%. Berdasarkan aspek kepraktisan yang dinilai oleh pendidik dan peserta didik, memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase kepraktisan 91,19%. Kesimpulan terhadap penelitian ini, menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran integral menggunakan *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan layak dan baik digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

ABSTRACT

Wintia Andiny, NIM. 1414040083 : The Development of Integral Learning Multimedia by Using *Adobe Flash CS6* for Class XI of Senior High School Students

This research was a development research which aimed to produce integral learning multimedia products using valid and practical *Adobe Flash CS6*. This multimedia is packaged in the form of Compact Disk (CD) .swf format.

This study refers to the development model of ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Analysis included: analysis of students, curriculum analysis, and analysis of books related to integrals. Design included: gathering elements needed in making multimedia learning, compiling research instruments, making multimedia displays of integral learning. Development included: product validation and product revision after validation. The implementation included: trial to educator, trial to students and product revision after trial. Evaluation, was carried out at each stage of the development so as to produce final products that were suitable for use. The subject of the trial in this study were ten students of class XI Science which consisted of students with high abilities, students with moderate abilities and students with low abilities as well as an educator who taught mathematics in Senior High School Number 3 of Payakumbuh.

The results of this study were based on the validity aspect which is assessed by learning material experts, instructional media experts and linguists, fulfilling very valid criteria with a validity percentage of 88.07%. Based on the practicality aspects assessed by educators and students, it met very practical criteria with a practicality percentage of 91.99%. The conclusion of this study, showed that integral multimedia learning using *Adobe Flash CS6* was developed feasible and well used as a medium of mathematics learning.