

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH CS3* UNTUK PEMBELAJARAN
MATEMATIKA SMA STANDAR KOMPETENSI PERSAMAAN LINGKARAN
DAN GARIS SINGGUNGNYA**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat sarjana S-1**

Program Studi Pendidikan Matematika



Disusun oleh:

**Moh Abdul Ghofur
NIM. 07600027**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

**Kepada
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2011**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Moh Abdul Ghofur
NIM : 07600027
Prodi / Smt : Pendidikan Matematika / VIII
Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 6 Juni 2011

Yang Menyatakan,




Moh Abdul Ghofur
NIM. 07600027

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi
Lamp : 3 eksemplar skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Moh Abdul Ghofur
NIM : 0760027
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS3* untuk Pembelajaran Matematika SMA Standar Kompetensi Persamaan Lingkaran dan Garis Singgungnya.

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Sains dan Teknologi Program Studi Pendidikan Matematika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Matematika.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/ tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 Februari 2011
Pembimbing I

Estina Ekawati, M.Pd

NIP. 19830812 200801 2 006



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi
Lamp : 3 eksemplar skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Moh Abdul Ghofur
NIM : 0760027
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS3* untuk Pembelajaran Matematika SMA Standar Kompetensi Persamaan Lingkaran dan Garis Singgungnya.

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Sains dan Teknologi Program Studi Pendidikan Matematika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Matematika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/ tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 Februari 2011
Pembimbing II

Syariful Fahmi, S.Pd.I



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

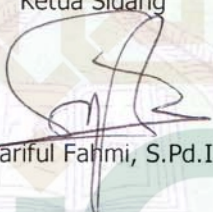
Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/1162/2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS3* untuk Pembelajaran Matematika SMA Standar Kompetensi Persamaan Lingkaran dan Garis Singgunya

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :
Nama : Moh Abdul Ghofur
NIM : 07600027
Telah dimunaqasyahkan pada : 22 Juni 2011
Nilai Munaqasyah : A / B
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

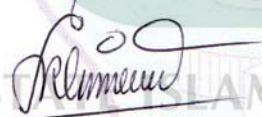
TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang


Syariful Fahmi, S.Pd.I

Penguji I

Penguji II


Dra. Elly Arliani, M.Si
NIP. 19670816 199203 2 001


Maria Ulfah Siregar, M.IT
NIP. 19780106 200212 2 001

Yogyakarta, 28 Juni 2011
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Sains dan Teknologi
Dekan




Prof. Drs. H. Akh. Minhaji, M.A, Ph.D
NIP. 19580919 198603 1 002

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

...Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum
sehingga mereka mengubah keadaan mereka sendiri...

(Q.S. Ar Ra'd: 11)

Kerja keraslah, karena sesungguhnya keluhuran hidup
ada dalam kerja keras.

(Imam Syafi'i)

Kita tak akan tahu apa yang terjadi esok,
Tapi yang dapat kita kerjakan adalah lakukan yang terbaik hari ini.

(Moh Abdul Ghofur)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Bemimpilah, maka tuhan akan memeluk mimpi-mimpimu.

(Andrea Hirata)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

Ayah dan Ibuku tercinta yang selalu menjadi embun penyejuk jiwa
dan cahaya dalam hidupku

Kakak-kakakku yang selalu memberikan motivasi
dan kasih sayang

Sebuah nama dalam kata “GHELIS”

Almamaterku

PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat serta salam juga tidak lupa penulis panjatkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW. Nabi akhir zaman yang menjadi suri tauladan sepanjang hayat

Penulisan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Drs. H. Akhmad Minhaji, M.A., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si. selaku Pembantu Dekan I Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. H. Mundzirin Yusuf, M.Si. selaku Pembantu Dekan II Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Drs. Murtono, M.Si. selaku Pembantu Dekan III Fakultas Sains dan Teknologi.
5. Dra. Yuli Annisah, M.Si. selaku Kepala Bagian TU Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Sri Utami Zuliana S.Si., M.Sc. Selaku Ketua Program Studi Matematika dan Pendidikan Matematika.

7. Estina Ekawati, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah bersedia memberikan pikiran, tenaga dan waktu sibuknya untuk mengoreksi, membimbing, mengarahkan dan memotivasi penulis guna mencapai hasil yang maksimal dalam penulisan skripsi ini.
8. Syariful Fahmi, S.Pd.I. selaku pembimbing II yang telah bersedia berbagi ilmu, memberikan pikiran, tenaga dan waktu sibuknya untuk mengoreksi, membimbing, mengarahkan dan memotivasi penulis untuk terus berkarya dan meraih cita-cita.
9. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Sains dan Teknologi serta UPT Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, khususnya dosen prodi matematika dan pendidikan Matematika: Sri Utami Zuliana, M.Sc., Dra. Khurul Wardati, M.Si., Moh. Farhan Qudratullah, M.Si., M. Wakhid Musthofa, M.Si., Suparni M.Pd., Ibrahim, M.Pd., Sugiyanto, S.T., M.Si., Epha Diana Supandi, M.Sc., Iwan Kuswidi, S.Pd. I., M.Sc., M. Abrori, S.Si., M.Kom., Noor Saif Muhammad Mussafi, M.Sc., Mulin Nurman, M.Pd. dan Shinta Dewanti, M.Pd. Si.. Terimakasih atas segala ilmu yang telah diberikan, semoga menjadi bekal bagi penulis untuk meraih cita-cita.
10. Bapak Drs. Nashicul Amin, Ibu Tuslihatun Aminah, S.Pd, Asrori, S.Pd.I, S. Agus S, M.Pd selaku Validator media dan Materi.
11. Siswa-siswa MAN Yogyakarta 1, khususnya Kelas XI-IA 1 yang telah bersedia membantu serta bekerja sama selama proses penelitian berlangsung.

Terimakasihku.....

12. Sahabat-sahabat seperjuangan Prodi Pendidikan Matematika, Khususnya angkatan 2007 semoga persahabatan kita abadi, Amin..... Selanjutnya kepada laskar pengembangan Imam, Adit, Ilal, Zaim, Muhsin terimakasih atas kerjasamanya.
13. Keluargaku di LP2KIS tim maestro rangers in love, khususnya satu angkatan dalam menyelesaikan D3 LP2KIS Sholeh, Qiqi, Uly, Malikah, semangat kalian selalu menginspirasi kehidupanku.
14. Sebuah nama dalam “ghelis” yang selalu memotivasi.
15. Teman-teman PPL & KKN yang penuh canda dan inspirasi.
16. Terakhir & spesial kepada keluarga, Ortuku (Bapak Markaban, ma’e Mutmainnah), Saudara tercinta (kakak Moh.Yasin dan Moh.Nur Ali) yang selalu mengirim harapan dan do’a sehingga ‘roda’ tubuhku dapat berjalan.. *Semoga Allah memuliakan kita di dunia dan Akhirat, Amin.*

Dan semua pihak yang telah banyak membantu untuk selesainya skripsi ini, yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu. Tiada kata yang dapat disampaikan kepada mereka semua kecuali ucapan terima kasih serta iringan do’a semoga Allah SWT membalasnya dengan sebaik-baik balasan. Amin.

Karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Besar harapan atas kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan-penulisan selanjutnya. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan kepada kita semua pada umumnya.

Amiin.

Wassalamu’alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 27 Juni 2011

Penyusun,

Moh Abdul Ghofur
NIM. 07600027

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II.KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Dasar Teori.....	7
1. Pembelajaran Matematika.....	9
2. Media Pembelajaran.....	11
3. Multimedia Interaktif	17
4. Adobe Flash CS3	18
5. Kajian Keilmuan	20
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Berfikir	25

BAB III. METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Prosedur Pengembangan	28
C. Uji Coba Produk	29
D. Instrumen Penelitian	30
E. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian Pengembangan	37
B. Pembahasan	38
1. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika	38
2. Kualitas Media Pembelajaran	48
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	53
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Tindak Lanjut	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	57

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi angket kriteria pendidikan.....	31
Tabel 3.2. Kisi-kisi angket kriteria tampilan program.....	32
Tabel 3.3. Kisi-kisi angket kriteria kualitas teknis.....	33
Tabel 3.4. Aturan pemberian Skala.....	34
Tabel 3.5 Kriteria Kategori Penilaian Ideal	35
Tabel 3.6. Persentase Kriteria Kategori Penilaian Ideal	36
Tabel 4.1 Tinjauan dan Masukan Ahli Materi	43
Tabel 4.2 Tinjauan dan Masukan Ahli Media.....	44
Tabel 4.3 Tinjauan dan Masukan Pengguna (siswa).....	46
Tabel 4.4 Hasil Persentase Keidealan dan Kualitas Tiap Aspek Penilaian Media Pembelajaran.....	48



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Hubungan Media dalam proses pembelajaran	12
Gambar 2.2. Lingkaran	20
Gambar 2.3. Lingkaran yang berpusat di O (0,0)	20
Gambar 2.4. Lingkaran yang berpusat di A (a,b)	21
Gambar 3.1. Alur Penelitian Pengembangan	27
Gambar 4.1. <i>Story Board</i> Media Pembelajaran Matematika	42



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kisi-Kisi Angket Penilaian Media Pembelajaran Matematika	57
Lampiran 2 Instrumen penilaian Media Pembelajaran (Ahli materi)	59
Lampiran 3 Instrumen penilaian media pembelajaran (Ahli media)	62
Lampiran 4 Instrumen penilaian media pembelajaran (siswa)	66
Lampiran 5 Perhitungan kualitas Media Pembelajaran	68
Lampiran 6 Daftar Penilai.....	78
Lampiran 7 Tampilan media pembelajaran	101
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian	106
Lampiran 9 Curriculum Vitae	108
Lampiran 10 Surat Izin Sekretaris Daerah Istimewa Yogyakarta.....	109
Lampiran 11 Surat Izin Dinas Perizinan Kota Yogyakarta	110



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya, dimana kualitas sumber daya manusia itu tergantung pada kualitas pendidikannya. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa.

Kemajuan bangsa Indonesia dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Adanya berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat masyarakat Indonesia. Untuk mencapai itu, pembaharuan pendidikan di Indonesia perlu terus dilakukan untuk menciptakan dunia pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman.¹

Pembelajaran konvensional dengan cara ceramah dirasakan kurang efektif dalam membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika. Komunikasi yang terjadi hanyalah satu arah, walaupun terjadi komunikasi dua arah hanya sebagian kecil siswa yang bisa mengikuti. Untuk itu sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa, perlu dikembangkan model pembelajaran yang tepat, guna menyampaikan berbagai konsep dalam

¹www.puskur.net/download/naskahakademik/naskah_akademikbindonesia.doc. (diakses pada 30 Desember 2009 pukul 19.35)

pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertukar pendapat, bekerjasama dengan teman, berinteraksi dengan guru, dan merespon pemikiran siswa lain sehingga siswa seperti menggunakan dan mengingat konsep tersebut.

Seorang guru profesional memiliki lima tugas pokok, yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi hasil pembelajaran, menindaklanjuti hasil pembelajaran, serta melakukan bimbingan dan konseling. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai produk perkembangan zaman dapat berperan pada kelima tugas pokok tersebut. TIK memungkinkan pembelajaran dapat disampaikan untuk berbagai modalitas belajar, baik audio, visual, dan kinestetik. TIK memungkinkan pembelajaran disampaikan secara interaktif dan simulatif sehingga siswa belajar secara aktif. TIK memungkinkan untuk melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi.²

Aspek dalam pembelajaran matematika yang paling penting ditekankan adalah keterampilan dalam proses berpikir. Siswa dilatih untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, dan konsisten. Untuk membantu dalam proses berpikir tersebut, gambar dan atau animasi dapat digunakan. Dalam perencanaan pembelajaran guru dapat

² M. Salman A.N.. 2008. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pencapaian Standar Nasional Pendidikan yang Terkait dengan Pembelajaran Matematika (*Makalah*). Institut Teknologi Bandung; Bandung.

memperkaya materi yang akan disampaikan dengan mengambil beberapa contoh kontekstual yang ada di dunia maya dengan bantuan internet.

Komputer dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran matematika. Komputer bisa menyajikan media dalam bentuk grafis dan audiovideo. Tentunya hal ini menambah daya tarik bagi siswa dalam belajar, sehingga sifat kemonotonan penyajian pada pengajaran ceramah dapat dikurangi.

Pembelajaran matematika yang selama ini dianggap sangat 'menakutkan' tidak perlu terjadi karena prosesnya diberikan secara menarik dan menyenangkan oleh guru mata pelajaran tersebut. Dengan bantuan beberapa perangkat lunak beberapa konsep matematika seperti volume benda putar, konsep limit, dan geometri dengan mudah dapat diterangkan dan bukti-bukti matematika dapat disajikan dengan lebih menarik.

Persamaan lingkaran sebagai salah satu pembahasan dalam matematika mempunyai kesulitan tersendiri. Pada materi ini siswa diminta untuk menentukan persamaan sebuah lingkaran yang terletak pada bidang *Cartecius*. Siswa akan kesulitan jika hanya menghafah rumus, sehingga perlu digunakan media yang bisa menjelaskan lebih nyata, serta menyediakan simulasi-simulasi guna melatih dan meningkatkan pemahaman siswa.

Salah satu produk TIK yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Adobe Flash CS3* (dahulu *Macromedia Flash*

Professional 8). Dengan *software* ini tidak hanya membuat sebuah presentasi pembelajaran, tetapi dapat mengembangkan pembelajaran interaktif dimana siswa yang melakukan pembelajaran dengan tampilan yang telah disiapkan. Dalam pembelajaran ini, siswa yang akan memilih dan menjalani tiap langkah, mulai dari pembukaan, materi inti hingga evaluasi soal.

Beberapa uraian diatas membuat peneliti bermaksud mengangkat tema Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash CS3* untuk Materi Persamaan Lingkaran.

B. Identifikasi Masalah.

1. Perlunya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk materi Persamaan Lingkaran.
2. Belum digunakannya *software Adobe Flash CS3* sebagai media pembelajaran untuk materi persamaan lingkaran dan garis singgung.

C. Pembatasan Masalah.

Permasalahan yang akan dikaji dalam skripsi ini adalah:

1. Penelitian ini terbatas pada kelas XI SMA Standar Kompetensi Persamaan Lingkaran dan Garis Singgung Kompetensi dasar Persamaan Lingkaran.
2. Pengujian perangkat lunak yang dibuat, hanya meliputi pengujian produk, tidak menguji pengaruhnya terhadap prestasi siswa.

3. Jenis multimedia interaktif yang akan dibuat merupakan jenis *tutorial*, yaitu penyajian materi pembelajaran dalam bentuk multimedia, dengan pola interaksi multi arah.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji adalah :

1. Bagaimana mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3* untuk siswa SMA kelas XI Standar Kompetensi Persamaan Lingkaran dan Garis Singgung Kompetensi dasar Persamaan Lingkaran?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran yang dihasilkan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3* Materi Persamaan Lingkaran.
2. Mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat, dan motivasi dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, sebagai masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat membuat pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi peneliti, sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon guru profesional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran.
4. Bagi peneliti lain agar menjadi motivasi untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang pembuatan media pembelajaran.
5. Bagi institusi pendidikan, penelitian ini berfungsi sebagai referensi bagi peningkatan dan perbaikan kualitas pendidikan yang dilaksanakan.
6. Bagi dunia pendidikan secara umum dapat dijadikan sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran matematika.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Media yang dihasilkan berupa Media pembelajaran matematika Standar Kompetensi Persamaan Garis Singgung Lingkaran Kompetensi Dasar Persamaan Lingkaran. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan prosedural yang direvisi berdasarkan masukan ahli materi (aspek pendidikan), Ahli media (aspek tampilan), Siswa (aspek teknis).
2. Kualitas media pembelajaran matematika materi persamaan lingkaran untuk siswa SMA/MA kelas XI berdasarkan akumulasi penilaian tiga aspek tersebut adalah Sangat Baik (SB), dengan skor 98,56 dari skor maksimal ideal 115, sehingga persentasenya adalah 85,71%. Berdasarkan penilaian tersebut, maka media pembelajaran ini layak digunakan untuk pembelajaran matematika, baik itu dikelas maupun pembelajaran mandiri.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Tindak Lanjut

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan media pembelajaran matematika. Adapun saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk tindak lanjut adalah :

1. Saran Pemanfaatan

Penulis menyarankan agar media pembelajaran yang telah dikembangkan perlu diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran bagi siswa SMA/MA. Hal ini untuk mengetahui sejauh mana kekurangan dan kelebihan media pembelajaran ini layak digunakan sebagai sumber belajar siswa baik di rumah maupun di sekolah.

2. Diseminasi

Media pembelajaran yang dikembangkan ini akan lebih layak apabila telah disosialisasikan dan dibuktikan secara eksperimen kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga diperoleh data berupa nilai kemampuan siswa.

3. Pengembangan Produk

Media pembelajaran ini dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut untuk kegiatan pembelajaran di sekolah agar guru lebih kreatif dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, Rini. 2008. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Macromedia Flash Profesional 8 sebagai Sumber Belajar bagi Siswa SMA/MA Kelas XII Semester 1 untuk Materi Pokok Transformasi Geometri (Skripsi)*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Program Studi Pendidikan Matematika.
- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press
- Arifin, Zaenal. 2007. Desain Media Pembelajaran Matematika berbantuan Komputer (*CAL for Mathematics*) Dinamis – Interaktif. <http://elarifmath.multiply.com> (diakses pada Agustus 2009 pukul 13.45)
- CMDJogja. 2010. *Dasar Adobe Flash CS3(Pelatihan)*. Sabtu 03 April 2010 di Lab Sains Dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Dhanta, Rizqi. 2007. *Penuntun Lengkap memakai Adonbe Flash Profesional CS3*. Surabaya: Indah Surabaya.
- Fathurrohman, Maman. 2008. *Efektifitas Media Pembelajaran Matematika Interaktif Mandiri Berbasis Komputer sebagai Sarana untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Logis Siswa SMA (Skripsi)*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Program Studi Pendidikan Matematika.
- M. Salman A.N.. 2008. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pencapaian Standar Nasional Pendidikan yang Terkait dengan Pembelajaran Matematika (*Makalah*). Institut Teknologi Bandung; Bandung
- Nana, Sudjana. 1998. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Omar, Hamalik. 1998. *Metode Belajar Dan Kesulitan Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito
- Purwanto, M. Ngalim. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rahman, Abdur. 2007. *Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Dengan Macromedia Flash Mx(Skripsi)*. Semarang: Program Studi S1-Teknik Elektro.
- Richard, E. Mayer (penerjemah Teguh Wahyu Utomo). 2009. *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Surabaya: ITS Press, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Rudiyanto. 1998 . *Cara Belajar Yang Efisien*. Jakarta : gama university
- Sudiman, Arief. S. dkk. 1989. *Beberapa aspek pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: medyatama Saran Perkasa
- _____. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soenarto, Sunaryo. 2009. *Pembelajaran Berbasis Multimedia sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Hasil Belajar dan Prsepsi Mahasiswa (Penelitian)*.<http://www.idonbiu.com/2009/10/latar-belakang-masalah-pendidikan.html> diakses pada tanggal 20 Oktober 2009, pukul 08.10 WIB
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumaryanta.,2008.,*Matematika Apa dan Bagaimana (Handout)*. Yogyakarta:UIN Sunan Kalijaga: Program Studi Pendidikan Matematika
- Sudijono,Anas.1987. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Suparni.2009.*Perencanaan Pembelajaran Matematika (Handout)*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Susilana, Rudi. 2007. *Media Pembelajaran Hakikat pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung:Wacana Prima
- Wahyudin, Djumanta, R.Sudrajat. 2008. *Mahir Mengembangkan Kemampuan Matematika untuk kelas XI SMA/MA* Jakarta:Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Wijayanti Purbaya, Eka.2010. *Pengembangan CD Pembelajaran Kimia Menggunakan Adobe Flash CS3 Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa SMA/MA Keas X Semester 1 Materi Pokok Sisitem Periodik Unsur (Skripsi)*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Program Studi Pendidikan Kimia.
- Winkel,W.S. 1998. *Psikologi Pendidikan Dan Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: gramedia
- Wirosari, Renati Winong, dkk. 2008. *Adobe Flash CS3 untuk Pemula* Yogyakarta: ANDI.
- www.puskur.net/download/naskahakademik/naskah_akademikbindonesia/naskah_akademikbindonesia.doc. (diakses pada 30 Desember 2009 pukul 19.35)