

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Matematika Universitas Nurul Jadid. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan pada Baginda Rasul Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa rahmat bagi kita semua.

Kesuksesan dalam menyelesaikan tugas akhir ini, karena mendapatkan dukungan oleh banyak pihak. Dalam kata pengantar ini penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah memberikan inovasi, ide, saran, bimbingan, serta yang paling penting motivasi. Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Endro Suryanto, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Nur Komaída yang tiada hentinya memberikan doa dan dukungan.
2. Kakak tercinta, Nurindra Maida Manggala Putra yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
3. Adik tercinta, Arjunanda Tri Bagus Kinantaka dan Wisnu Andra Rahmatan Lil Alamin yang selalu memberikan doa dan dukungan.
4. Pengasuh Pondok Pesantren Nurul Jadid, KH. Moh Zuhri Zaini, BA.
5. Bapak KH. Abdul Hamid Wahid, M.Ag., selaku Rektor Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo.
6. Bapak Dr. Tirmidi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora.
7. Bapak Moh. Syadidul Itqan, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika.

8. Ibu Olief Ilmandira Ratu Farisi, S.Pd., M.Si., dan Ibu Arini Hidayati, S.Si., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa membimbing penulis hingga akhir.
9. Seluruh Dosen Pendidikan Matematika yang telah banyak memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
10. Kepala sekolah SMP Islam Nurul Iman yang telah memberikan izin dalam penelitian tugas akhir ini.
11. Seluruh teman - teman Program Studi Pendidikan Matematika angkatan pertama yang telah berjuang bersama hingga menyelesaikan masa perkuliahan.
12. Rekan - rekan Dewan Kerja Cabang Probolinggo Masa Bakti 2019-2024 yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
13. Diri saya sendiri yang telah berhasil dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan sepenuh hati.

Harapan penulis semoga dalam tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak lain yang membutuhkan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan keberkahan dan kesehatan kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Maron, Agustus 2022
Penulis,

WAHYU AGUNG M.R
NIM. 1842200023

DAFTAR ISI

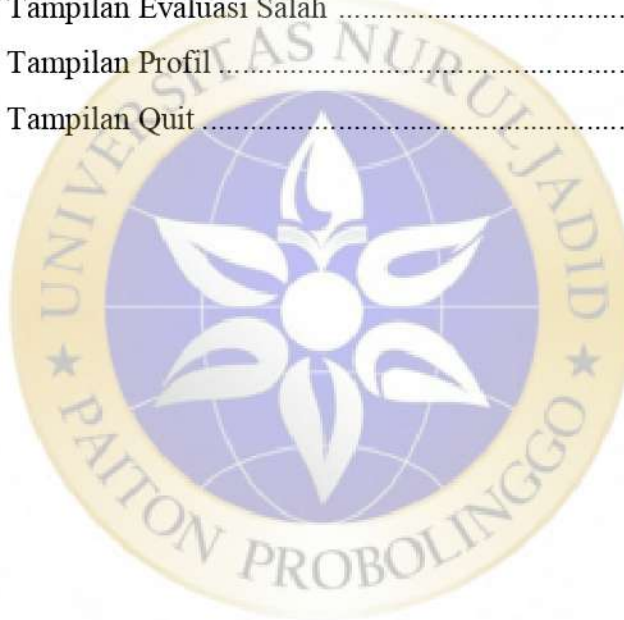
SAMPUL DALAM	i
NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRAC	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Batasan Masalah	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Penelitian Terdahulu	8
B. Kajian Pustaka	11
1. Media Pembelajaran Interaktif	11
2. Android	12
3. Bangun Ruang Kubus dan Balok	16
4. Adobe Flash Professional CS6	23
BAB III KERANGKA TEORITIK DAN PENGEMBANGAN	24
A. Model Penelitian dan Pengembangan	24
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	25
1. Analisis (analysis)	25
2. Desain (design)	26

3.	Pengembangan (development)	26
4.	Implementasi (implementation)	27
5.	Evaluasi (evaluating)	27
C.	Uji Coba Produk	28
1.	Desain Uji Coba	28
2.	Subjek Penelitian	30
3.	Jenis Data	30
4.	Insrumen Pengumpulan Data	31
5.	Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL		33
A.	Penyajian Data Uji Coba	33
1.	Analisis (analysis)	25
2.	Desain (design)	26
3.	Pengembangan (development)	26
4.	Implementasi (implementation)	64
5.	Evaluasi (evaluating)	65
B.	Analisis Data	66
1.	Analisis Data Validasi Ahli Media	66
2.	Analisis Data Validasi Ahli Materi	68
3.	Analisis Data Hasil Uji Coba Pengguna	69
C.	Revisi Produk	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		73
A.	Kesimpulan	73
B.	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN		78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kubus	16
Gambar 2.2 Jaring-jaring Kubus	19
Gambar 2.3 Balok	20
Gambar 2.4 Jaring-jaring Balok	22
Gambar 2.5 <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	23
Gambar 4.1 Struktur Program Utama	37
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i> Halaman <i>Opening 1 (loading)</i>	38
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> Halaman <i>Opening 2 (Masuk)</i>	38
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> Halaman <i>Menu Utama/Home</i>	39
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> Halaman Petunjuk	40
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i> Halaman Kompetensi	41
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i> Halaman Materi	41
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i> Halaman Sub Materi (kubus dan balok)	41
Gambar 4.9 <i>Storyboard</i> Halaman Animasi	43
Gambar 4.10 <i>Storyboard</i> Halaman Sub Animasi	43
Gambar 4.11 <i>Storyboard</i> Halaman Evaluasi	44
Gambar 4.12 <i>Storyboard</i> Halaman Evaluasi (Soal)	45
Gambar 4.13 <i>Storyboard</i> Halaman Evaluasi (Skor)	45
Gambar 4.14 <i>Storyboard</i> Halaman Profil	46
Gambar 4.15 <i>Storyboard</i> Halaman <i>Quit</i>	47
Gambar 4.16 Tampilan <i>Opening 1</i>	48
Gambar 4.17 Tampilan <i>Opening 2</i>	49
Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama	50
Gambar 4.19 Tampilan Petunjuk	51
Gambar 4.20 Tampilan Kompetensi	52
Gambar 4.21 Tampilan Materi	53
Gambar 4.22 Tampilan Sub Materi Kubus	54
Gambar 4.23 Tampilan Sub Materi Balok	54

Gambar 4.24 Tampilan Animasi	55
Gambar 4.25 Tampilan Animasi Kubus 1	56
Gambar 4.26 Tampilan Animasi Kubus 2	56
Gambar 4.27 Tampilan Animasi Balok 1	56
Gambar 4.28 Tampilan Animasi Balok 2	57
Gambar 4.29 Tampilan Evaluasi	58
Gambar 4.30 Tampilan Evaluasi soal	58
Gambar 4.31 Tampilan EValuasi Skor	59
Gambar 4.32 Tampilan Evaluasi Benar	59
Gambar 4.33 Tampilan Evaluasi Salah	59
Gambar 4.34 Tampilan Profil	60
Gambar 4.35 Tampilan Quit	61



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang	10
Tabel 3.1 Format penilaian untuk validasi Ahli Media	29
Tabel 3.2 Format penilaian untuk validasi Ahli Materi	29
Tabel 3.3 Format penilaian untuk validasi Ahli Pengguna	30
Tabel 3.4 Kriteria Kevalidan Produk	31
Tabel 4.1 Data Hasil Ahli Media	62
Tabel 4.2 Data Hasil Ahli Materi	63
Tabel 4.3 Data Hasil Pengguna	64
Tabel 4.4 Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media	67
Tabel 4.5 Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi	68
Tabel 4.6 Analisis Data Hasil Uji Coba Pengguna	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Ijin Penelitian	78
Lampiran 2 Surat Keterangan Penerimaan Ijin Penelitian	79
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Media	80
Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Materi	81
Lampiran 5 Angket Validasi Pengguna	83
Lampiran 6 Tampilan Media	108
a. Tampilan Awal	108
b. Tampilan Menu Utama	109
c. Tampilan Petunjuk	109
d. Tampilan Kompetensi	110
e. Tampilan Materi	110
f. Tampilan Animasi	117
g. Tampilan Evaluasi	120
h. Tampilan Profil	126
i. Tampilan Quit	126