

## ABSTRAK

**Herman Anreanto Sianturi, NIM 4173311050 (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Pada Materi Kubus dan Balok Untuk Siswa Kelas VII SMP .**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif menggunakan software *adobe flash professional cs 6* yang valid, dan praktis,. Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas VII SMP N 23 Medan berjumlah 30 siswa, sedangkan objek penelitian ini ialah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash profesional CS6*. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket validasi materi, media, respon siswa dan guru tentang kepraktisan media pembelajaran yang digunakan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Nilai validitas media pembelajaran sebesar 82 % termasuk dalam kategori sangat layak. 2) ) Nilai validitas materi media pembelajaran sebesar 88,33 % termasuk dalam kategori sangat layak. 3) Dari angket respon guru diperoleh kategori sangat praktis, kepraktisan media pembelajaran memperoleh skor 83,33% dan pada kategori sangat praktis penilaian siswa memperoleh skor 84 %. Dari hasil data angket validasi materi, media, respon siswa dan guru tentang kepraktisan media pembelajaran Berbasis *Adobe Flash propesional CS6* dinyatakan media tersebut sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

***Kata kunci : Media Pembelajaran, Adobe Flash Professional CS 6, Kubus dan Balok***

## ABSTRACT

**Herman Anreanto Sianturi, NIM 4173311050 (2024). Development of Professional Adobe Flash-based Learning Media CS6 on Cube and Bar Material for Seventh Grade High School Students.**

This research aims to develop interactive multimedia-based mathematical learning media using valid, practical, Adobe Flash Professional CS6 software. This type of research is development research that refers to the ADDIE development model. The subject of this research is a student of the 7th grade of high school N 23 Field of 30 students, while the object of this study is interactive multimedia based learning media using Adobe Flash Professional CS6. The research uses research instruments such as validation of material, media, student and teacher responses about the practicality of the learning media used. The results of this study showed that: 1) The validity value of the learning media of 82% belongs to the category highly qualified. 2) The validation value of learning media material of 88.33% is in the category very qualifying. 3) From the teacher's response raise the category is highly practical, the practicality of learning medium scores 83.33% and in the very practical category the student's evaluation scores 84%. From the data raise results of the validation of the material, media, students and teachers' responses about the effectiveness of learning mediums.

***Keywords : Instructional Media, Adobe Flash Professional CS 6, cubes and blocks***