

## ABSTRAK

### **ARIF AL ANSHARI (2016) : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* Materi P3K Ekstrakurikuler UKS Tingkat SMA**

Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan media pembelajaran yang digunakan pada ekstrakurikuler UKS tidak mengalami perubahan dikarenakan keterbatasan sumber belajar buku cetak dan buku saku yang berkaitan dengan materi UKS, penggunaan media pembelajaran untuk ekstrakurikuler UKS yang efektif belum dimanfaatkan, dan kurangnya pemanfaatan perangkat teknologi telepon seluler sebagai media pembelajaran yang bersifat praktis. Media pembelajaran berbasis *android* dapat dijadikan alternatif untuk mengatasi permasalahan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *android* sebagai media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi pada materi P3K ekstrakurikuler UKS tingkat SMA.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan. Produk dikembangkan melalui 5 tahap prosedur kerja yang dimodifikasi dari prosedur pengembangan produk Borg and Gall dengan tahapan yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Alat pengumpul data adalah angket. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk. Subjek penelitian pada penelitian pengembangan ini adalah 4 orang responden yang terdiri dari dua orang validator materi dan dua orang validator media, yaitu 2 orang guru pembina ekstrakurikuler UKS SMAN 4 Kerinci dan 2 orang Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP. Sampel penelitian adalah 14 orang siswa kelas XI yang mengikuti ekstrakurikuler UKS di SMAN 4 Kerinci.

Berdasarkan hasil penilaian validasi materi dari guru pembina ekstrakurikuler UKS dan dosen validator media yakni, hasil validasi materi sudah dikategorikan valid dengan jumlah skor rata-rata 4.8 (skor maksimum 5) dari hasil penilaian oleh validator materi I dan jumlah skor rata-rata 4.7 dari hasil penilaian validator materi II. Demikian juga dengan hasil validasi media dikategorikan valid dengan jumlah skor rata-rata 4.75 (skor maksimum 5) dari hasil penilaian oleh validator media I dan jumlah skor rata-rata 4.83 dari hasil penilaian validator media II. Hasil analisis berdasarkan uji coba produk kepada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler UKS SMAN 4 Kerinci media pembelajaran berbasis *android* berada pada kategori “Praktis” dengan nilai rata-rata 4.74 (skor maksimum 5). Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada materi P3K ekstrakurikuler UKS tingkat SMA.