

ABSTRACT

Muhammad Ikram Jasman. 2018. *Development an Interactive Module The Adobe Flash Aplication at Java Language on Object Oriented Programming (OOP) Subjects at SMKN 1 Lahat.*

Based on preliminary observation of the learning process on Object Oriented Programming at Grade XI Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 1 Lahat, shows that the learning process is not running efektif. This is due to the limited resources and time in learning and the module used in the learning process still has deficiencies especially for the installation of the OOP. Based on the phenomenon, the purpose of this research is to developed an Interactive Learning Module that is valid, practical, and effective.

Research phase includes define, design, develop, and disseminate. The instrument used in this study was a questionnaire that used to measure validity and practicality. While measuring the effectiveness was by using the test instrument in the form of multiple choice questions. This interactive instructional module was created using Adobe Flash CS6.

The results showed that Interactive Learning Module is valid based on the assessment of each with the value is 0,89 aspect by the three validators. Interactive Learning Module is considered very practical based on teacher and student responses. This shows that, Interactive Learning Module otherwise effective use as a medium of learning in improving student learning outcomes. Based on the research findings can be recommended that Interactive Learning Module is one of the alternative learning module that can be used on learning of OOP.

Keywords: *Interactive Learning Module, PBO, OOP, Research and Development (R&D).*

ABSTRAK

Muhammad Ikram Jasman. 2018. Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Aplikasi *Adobe Flash* Bahasa Java Pada Mata Pelajaran *Object Oriented Programming* (OOP). Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan observasi awal terhadap proses pembelajaran mata pelajaran OOP pada kelas XI rekayasa perangkat lunak SMK Negeri 1 Lahat, menunjukkan bahwa, proses pembelajaran masih belum efektif. Hal ini disebabkan keterbatasan sumber dan waktu dalam belajar serta modul yang digunakan dalam proses pembelajaran masih memiliki kekurangan khususnya untuk mengenal OOP. Berdasarkan fenomena tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan modul pembelajaran interaktif yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D (*four-D*). Tahap penelitian meliputi *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perancangan), *develop* (tahap pengembangan), dan *disseminate* (tahap penyebaran). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket yang digunakan untuk mengukur validitas dan praktikalitas. Sedangkan untuk mengukur efektifitas menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda. Modul pembelajaran interaktif ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul pembelajaran interaktif dinyatakan valid dengan nilai kevalidan 0,89 berdasarkan validasi dari tiga orang validator media dan dari segi kevalidan materi dinyatakan valid dengan nilai 0,88 dari dua orang guru yang mengajar OOP. Modul pembelajaran interaktif dinyatakan sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa, modul pembelajaran interaktif dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan penelitian dapat direkomendasikan bahwa modul pembelajaran interaktif merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat di gunakan pada pembelajaran pada mata pelajaran *Object Oriented Programming* (OOP).

Kata Kunci: Modul Pembelajaran Interaktif, PBO, OOP, *Research and Development* (R&D).