

## **ABSTRACT**

**Muchlis Habibullah, 2018. *Development Of Learning Media Using Macromedia Flash In Simulation And Digital Communication At SMKN 10 Padang.***

*The purpose of this study is to: (1) To develop learning media using Macromedia Flash. (2) To produce out the validity, practicality and effectiveness of learning media by using Macromedia Flash in learning Digital Simulation and Communication.*

*The research method used is ADDIE which consists of three stages, namely, Analysis (analysis), Design (design), Development (development), Implementation (trial) and Evaluation (evaluation). The instrument used in this study is a questionnaire used to measure the validity and practicality of the media. Whereas to measure the effectiveness of using multiple choice questions test instruments.*

*The results obtained from this study are as follows: (1) the validity of learning media is declared valid by the validators. (2) The practicality of learning media is practically based on the response of the teacher and students. (3) The effectiveness of learning media increases after using learning media with the average student passing the KKM. Based on the results of the study concluded learning media declared valid, practical and effective for learning activities.*

**Keywords:** *Learning media, Macromedia Flash*

## ABSTRAK

**Muchlis Habibullah, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMKN 10 Padang. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang**

Tujuan penelitian ini adalah untuk : (1) Untuk Mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash*. (2) Untuk menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif pada pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash* pada pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tiga tahapan yaitu, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (uji coba) dan *Evaluation* (evaluasi). Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang digunakan untuk mengukur validitas dan praktikalitas media. Sedangkan untuk mengukur efektivitas menggunakan instrument tes soal pilihan ganda.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) validitas media pembelajaran dinyatakan valid oleh para validator. (2) Praktikalitas media pembelajaran dinyatakan praktis berdasarkan respon guru dan siswa. (3) Efektivitas media pembelajaran meningkat setelah menggunakan media pembelajaran dengan rata-rata siswa telah melewati KKM. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan media pembelajaran dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, *Macromedia Flash*, Hasil Belajar