

ABSTRAK

Sentyifha Laura. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Professional Pada Bimbingan TIK Kelas VIII”. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe flash professional CS6* materi Microsoft Excel untuk siswa kelas VIII mata pelajaran Bimbingan TIK di SMPN 14 Padang dimulai dengan pengamatan penulis pada saat melakukan praktek lapangan kependidikan di SMPN 14 Padang periode Juli-Desember 2019, media bantu yang digunakan guru khususnya pada Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) hanya menggunakan media aplikasi *Microsoft Office Power Point* dan *Macromedia Director* yang didemonstrasikan oleh guru di depan kelas, dan media yang ditampilkan juga kurang menarik. Mata Pelajaran TIK hanya dilakukan satu jam tatap muka dalam satu minggu, sehingga pembelajaran tidak berjalan secara optimal. Satu jam mata pelajaran tidak cukup untuk guru menyampaikan materi pelajaran, karena guru juga harus menenangkan siswa di dalam kelas, dan pembelajaran hanya dapat dilakukan dengan waktu kurang lebih 40 menit.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2009: 297) “*research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah modifikasi model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall adapun langkahnya adalah 1). Perencanaan, 2). Pengembangan produk awal 3). Validasi produk (validasi dan revisi) 4). Uji coba terbatas 5). Produk akhir.

Hasil uji validitas pada produk media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan secara keseluruhan berada pada kategori sangat valid dan valid dengan pemberian skor 5 dan 4 dari validator materi dan validator media. Adapun hasil penilaian validitas materi dari validator materi mendapatkan nilai rata-rata 4,6 (skor maksimum 5) dan Untuk hasil penilaian validitas media dari validator media I mendapatkan nilai rata-rata 4,9 (skor maksimal 5) dan hasil penilaian dari validator media II mendapatkan nilai rata-rata 4,9. Hasil uji pratikalitas menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berbasis android tentang aspek kepraktisan dengan variabel kriteria tampilan, penyajian materi, dan kemanfaatan, berdasarkan pandangan siswa berada pada kategori sangat baik dan baik dengan kisaran skor berada pada kategori 5 dan 4 dengan nilai rata-rata dari 10 orang siswa adalah 4,56 (skor maksimum 5).

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Adobe Flash Professional CS*, Bimbingan TIK