

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MENGGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH* PADA
PEMBELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL DI SMK N
10 PADANG**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**

Oleh:

Muchlis Habibullah

NIM. 16138057

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2018

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.

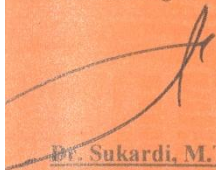
Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Macromedia Flash*, Hasil Belajar

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

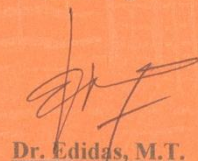
Mahasiswa	: Muchlis Habibullah
NIM	: 16138057
Program Studi	: Magister (S2) PTK

MENYETUJUI

Pembimbing I,


Dr. Sukardi, M.T.
NIP. 19610510 198603 1 003

Pembimbing II,


Dr. Edidgs, M.T.
NIP. 19630209 198803 1 004**PENGESAHAN**

Dekan,


Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.
NIP. 19591204 198503 1 004

Ketua Pascasarjana FT,


Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed.
NIP. 19520822 197710 1 001

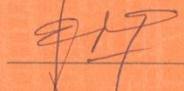
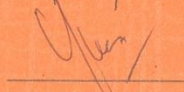
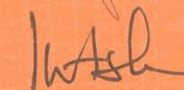
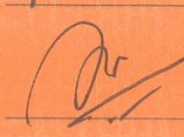
**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS**

TESIS

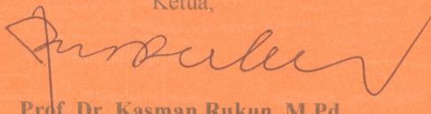
Mahasiswa : Muchlis Habibullah
NIM : 16138057

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Tanggal : 12 November 2018

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Dr. Sukardi, M.T.</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Edidas, M.T.</u> (Sekretaris)	
3	<u>Prof. Suparno, M.Pd.</u> (Anggota)	
4	<u>Dr. Waskito, M.T.</u> (Anggota)	
5	<u>Dr. M. Anwar, M.T.</u> (Anggota)	

Padang, 12 November 2018
Program Studi Magister (S2) Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Ketua,


Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd.
NIP. 19550921 198303 1 004

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital di SMKN 10 Padang”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, rumusan saya sendiri, arahan dari dosen pembimbing dan dosen penguji.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Oktober 2018

Saya yang menyatakan,



Muchlis Habibullah

NIM.16138057

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti haturkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tesis ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Di SMKN 10 Padang”**. Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai gelar Magister pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan Tesis ini peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas bantuan dan bimbingan tersebut peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Sukardi, M.T. dan Dr. Edidas, M.T. Yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat demi kelancaran tesis ini.
2. Prof. Dr. Suparno, M.Pd., Dr. Waskito, M.T., dan Dr. Muhammad Anwar, M.T. Yang telah memberikan kritik dan saran sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
3. Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, M.T. Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
5. Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed Selaku Ketua Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
6. Kamaruzaman, S.Pd., M.Pd. Selaku Kepala SMKN 10 Padang.
7. Ibu Yuhasni S.Pd. Selaku guru bidang studi simulasi dan komunikasi digital di SMKN 10 Padang dan Siswa-siswi SMKN 10 Padang
8. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang serta pihak lain yang telah

membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tesis ini.

9. Terima kasih kepada kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan semangat dalam mengerjakan tesis

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan Tesis ini masih belum sempurna. Namun demikian peneliti mengharapkan semoga Tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan memberikan sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan pada umumnya dan pembelajaran TIK khususnya.

Padang, Oktober 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifikasi Produk	9
H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	9
 BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	
A. Landasan Teori	11
1. Media Pembelajaran	11
2. Media Pembelajaran Interaktif	14
3. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	20
4. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	22
5. <i>Macromedia Flash</i>	23
6. Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital	26
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	31

D. Pertanyaan Penelitian Atau Hipotesis	34
---	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan.....	35
C. Subjek Penelitian	39
D. Jenis Data	39
E. Uji Coba Produk	40
F. Teknik Analisis Data	45

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Analisis Data.....	52
B. Pembahasan	61
C. Keterbatasan Penelitian	68

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan	69
B. Implikasi	70
C. Saran.....	70

DAFTAR RUJUKAN	72
-----------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN	74
------------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Jumlah Dan Persentasi Ketuntasan Belajar Siswa	4
3.1 Kisi - Kisi Instrumen Ahli Materi	34
3.2 Kisi - Kisi Instrumen Ahli Media	35
3.3 Kisi - Kisi Angket Praktikalitas Media Pemebelajaran Oleh Guru	36
3.4 Kisi - Kisi Praktikalitas Media Pembelajaran Oleh Siswa	37
3.5 Kategori Praktikalitas	39
3.6 Indek Realibitas Soal	41
3.7 Tingkat Kesukaran Soal	41
3.8 Daya Pembeda Soal	42
3.9 Taraf Pencapaian Hasil Belajar	43
4.1 Hasil Validasi Media Pembelajaran	45
4.2 Rekapitulasi Praktikalitas Berdasarkan Respon Guru	46
4.3 Rekapitulasi Praktikalitas Berdasarkan Respon Siswa	47
4.4 Hasil Analisis Efektivitas Berdasarkan KKM	48
4.5 Hasil berdasarkan <i>Gein Score</i>	48
4.6 Hasil Analisis Data Pretest Statistik	50
4.7 Hasil Analisis Data Post test Statistik	50
4.8 Hasil Analisis Uji Normalitas Data Pretest Dan Postest	52
4.9 Hasil Analisis Uji Homogenitas Pretest Dan Postest	52
4.10 Hasil Analisis Uji T	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	13
2.2 Tampilan <i>Macromedia Flash</i>	24
2.3 Bagan Kerangka Berfikir.....	33
4.1 Halaman Cover.....	56
4.2 Halaman Petunjuk Penggunaan Media.....	57
4.3 Halaman Materi Dan Kd Pembelajaran.....	57
4.4 Halaman Latihan Editing Video.....	58
4.5 Halaman Evaluasi Pembelajaran.....	58
4.6 Halaman Profil.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	74
2. Rpp.....	86
3. Angket Validasi	101
4. Analisis Data Uji Validitas Ahli Materi Dan Media	109
5. Lembaran Angket Respon Guru Dan Siswa	113
6. Hasil Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran.....	118
7.	
8. Uji coba soal.....	123
.....	
9. Tabulasol uji coba	126
10. Tabel R.....	127
11. Hasil Uji coba soal.....	128
12. Lembaran soal Pretest	134
13. Lembaran soal Post test.....	136
14. Hasil analisis data uji efektivitas media pembelajaran	138
15. Hasil Efektivitas berdasarkan <i>Gein Score</i>	143
16. Surat Surat Penelitian.....	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan media pembelajaran pada saat ini sangatlah pesat. Banyaknya penggunaan media interaktif yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pada saat ini Teknologi baru terutama penggunaan media interaktif mempunyai peranan semakin penting dalam proses pembelajaran. Banyak orang percaya bahwa penggunaan media interaktif akan dapat membawa kita kepada situasi belajar di mana *learning with effort* akan dapat digantikan dengan *learning with fun*.

Dwi Priyanto (2009:1) menyatakan bahwa Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar, namun proses pembelajaran yang berlangsung kenyataannya sebagian besar masih berpusat pada pengajar, di mana proses pembelajaran yang berkualitas idealnya adalah pembelajaran yang dapat membantu dan memfasilitasi pembelajar untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal, serta mampu mencapai tujuan yang ditetapkan secara efektif, dengan berorientasi pada minat, kebutuhan, dan kemampuan pelajar. Proses pembelajaran yang berkualitas harus menyenangkan, kreatif, tidak membosankan dan inovatif akan menjadi pilihan tepat bagi para guru. Sistem pembelajaran yang selama ini dilakukan yaitu sistem pembelajaran konvensional (*faculty teaching*), kental dengan suasana instruksional dan dirasa kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat. Kewajiban pendidikan dituntut juga untuk memasukkan nilai-nilai pendidikan karakter dalam moral, budi pekerti luhur, kreatifitas, kemandirian dan kepemimpinan, yang sangat sulit dilakukan dalam sistem pembelajaran yang konvensional.

Pembelajaran terfokus pada tingkatan kemampuan peserta didik,

tetapi pada kenyataannya tidak semua peserta didik memahami secara mendalam substansi materinya, bagaimana menghubungkan antara apa yang dipelajari dengan penerapannya di dunia industri atau kerja dan bagaimana memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh untuk menunjang dalam memperoleh pekerjaan.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran pada suatu sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu, faktor guru, siswa, kurikulum, lingkungan sosial dan sebagainya. Guru menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran dengan tugas utama dalam membantu siswa agar dapat belajar sesuai kebutuhan dan minatnya. Salah satu alternatif yang ditempuh guru dalam rangka peningkatan hasil pembelajaran adalah dengan menggunakan media IT dalam pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dan bervariasi mempunyai nilai praktis, agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Suprpto, Tommy (2006:4) menjelaskan bahwa penggunaan media bertujuan untuk mendapatkan kualitas pendidikan yang lebih baik dan harapannya siswa juga bisa cepat memahaminya apa yang disampaikan oleh guru, jadi semua kembali kepada yang akan menjalaninya. Teknologi hanyalah alat Bantu, yang jika digunakan diharapkan akan mempermudah pekerjaan manusia, jika tidak digunakan juga tidak salah. Oleh karena itu jika dalam dunia pendidikan akan memanfaatkan Teknologi Informasi sebagai alat bantu, tentunya kita harus melakukan persiapan-persiapan, seperti sumberdaya manusia, laboratorium pendukung, kesiapan siswa, dan buku-buku pendukung. Tentunya dibutuhkan kedisiplinan yang tinggi, kemauan yang kuat, serta motivasi untuk mendapatkan kualitas pendidikan yang lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu menstimulasi daya pikir siswa dan siswa akan belajar mencari tahu sendiri bagaimana ilmu tersebut mampu dicerna oleh peserta didik, sehingga belajar menjadi

lebih berkesan dan menyenangkan, pembelajaran tetap berada dibawah pengontrolan pihak sekolah agar tidak memberi efek negatif dengan ketersediaan media tersebut apalagi dengan menggunakan media teknologi (Rahmayanti, 2015:86). Guru harus selektif dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan interaktif. Media pembelajaran yang bersifat interaktif sangat diperlukan saat proses pembelajaran simulasi dan komunikasi digital karena tidak semua materi dapat dipahami dengan hanya membaca namun dengan adanya media interaktif materi yang sulit dipahami dapat mempermudah pemahaman konsep.

Hasil observasi di SMKN 10 Padang tanggal 20 september 2017 menunjukkan bahwa sebagian besar penyampaian mata pelajaran Simulasi dan komunikasi digital masih menggunakan metode ceramah dengan alat bantu papan tulis, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang menarik. Pemakaian media interaktif masih belum menjadi pilihan, penggunaannya yang hanya terbatas pada teori saja. Padatnya materi yang harus disampaikan kurang sesuai dengan waktu yang disediakan, partisipasi (keaktifan) siswa kurang selama proses pembelajaran. Hal ini menjadikan komunikasi belajar seringkali tidak berlangsung efektif dan efisien karena adanya faktor penghambat. Salah satu faktor penghambat proses belajar adalah pesan utama materi pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa karena metode atau media yang digunakan kurang menarik dan terasa membosankan.

Berhasil tidaknya proses pendidikan atau kegiatan belajar mengajar dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya: kemampuan guru dalam menyampaikan pelajaran termasuk di dalamnya penggunaan alat bantu, pemilihan metode dan media yang tepat serta pendekatan yang dipergunakan di dalam mengajar, motivasi belajar, lingkungan, bahasa yang digunakan,serta kemampuan daya serap siswa.

Pembelajaran guru sangat penting perannya sebagai pemberi pesan, seorang guru seharusnya memiliki pengetahuan tentang bagaimana

berinovasi dalam pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih baik dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memperdalam ilmu tersebut dan berdampak positif pada hasil belajarnya. Aspek penggunaan media interaktif berupa program multimedia dalam proses pembelajaran dapat memberikan rangsangan/ stimulus dalam belajar. Perubahan suasana dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) seperti pengadaan animasi gambar atau gerak yang menarik dan mengarah pada mata pelajaran, dapat dijadikan sebagai alternatif untuk membuat siswa lebih tertarik mendalami mata pelajaran tersebut.

Tabel 1.1. Jumlah dan Persentase Ketuntasan Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa pada Ujian Mid Semester Kelas X Semester I SMK Negeri 10 Padang Tahun Ajaran 2017/2018

No	Kelas	Jumlah siswa	Tuntas (≥ 76)		Tidak tuntas (<76)		Rata-rata
			Jumlah siswa	Persentase (%)	Jumlah siswa	Persentase (%)	
1	X ₁	30	10	30,30	21	69,70	67,54
2	X ₂	30	12	38,00	18	62,00	65,00

Sumber: guru mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital

Tabel 1.1 persentase kelulusan peserta didik pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital 30,30 %. Dari pengamatan penelitian dan data ketuntasan hasil belajar banyak faktor yang membuat hasil belajar peserta didik di bawah KKM.

Fakta tersebut terjadi karena banyaknya permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan, seperti keterbatasan kompetensi guru tentang materi yang diajarkan, jarang guru mendapatkan pelatihan kompetensi mata pelajaran, tidak adanya media pembelajaran interaktif, dan juga peserta didik yang memiliki minat dan motivasi yang rendah dalam belajar.

Solusi untuk pemecahan masalah ini adalah dengan menggunakan Media yang bersifat interaktif yang diperlukan saat proses pembelajaran

simulasi dan komunikasi digital karena tidak semua materi pelajaran dapat dipahami dengan hanya membaca namun memerlukan sebuah media dalam menampilkan sesuatu yang bersifat abstrak dan sulit dipahami, sehingga mempermudah pemahaman konsep dan menentukan keberhasilan pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dalam satu kegiatan pendidikan adalah bagaimana siswa dapat belajar, dengan cara mengidentifikasi, mengembangkan, mengorganisasi, serta menggunakan segala macam media dan sumber belajar. Dengan demikian upaya pemecahan masalah dalam pendekatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan adalah dengan mendaya gunakan sumber dan media belajar (Shodiq Anshori, 2010:12).

Adanya media audio dan visual menjadi solusi terkini dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan media audio visual akan memotivasi siswa untuk lebih senang mempelajari pelajaran simulasi dan komunikasi digital. Dengan media yang menarik, siswa menjadi senang dan lebih mudah dalam memahami materi ajar yang disampaikan. Salah satu program yang dapat dimanfaatkan sebagai media audio visual yang baik adalah software *Macromedia Flash*. Software ini memiliki banyak kelebihan, yaitu (1) membantu memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak; (2) membantu dalam memahami isi atau makna materi-materi verbal; (3) merangsang minat siswa dalam memahami makna gambar serta keterkaitannya dengan konsep-konsep atau prinsip-prinsip yang lain; dan (4) merangsang kreativitas.

Menurut Sudjana (2008:45) metode pembelajaran menggunakan media dalam pembelajaran sangatlah menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan mengakibatkan perubahan orientasi belajar mengajar dari guru sebagai sumber informasi ke arah orientasi belajar peserta didik aktif mencari informasi berbagai media. Tentunya dibutuhkan disiplin yang tinggi, kemauan yang kuat, serta motivasi untuk dapat meraih prestasi yang tinggi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, terutama yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Flash*.
2. Metode pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang bervariasi, sehingga pelajaran terasa membosankan
3. Pemahaman siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital cenderung rendah dikarenakan penyampaian materi pelajaran yang kurang menarik dan kurangnya komunikasi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran.
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi moderen yang sangat menunjang suksesnya proses pembelajaran.
5. Media pembelajaran dan metode pembelajaran yang menarik dan komunikatif dapat meningkatkan peran serta siswa dalam proses pembelajaran masih belum banyak dikembangkan.
6. Belum banyak pendidik yang menerapkan media pembelajaran menggunakan media dan metode yang menarik, efektif dan interaktif.
7. Minimnya kemampuan siswa dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas tentang belum banyaknya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan pemanfaatan teknologi moderen yang sangat menunjang suksesnya proses pembelajaran maka permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *software* media pembelajaran pokok bahasan Mengenal tahapan pasca produksi dan Proses Editing pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital menggunakan *Macromedia Flash*.
2. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan *Macromedia Flash* hanya menyangkut pokok bahasan mengenal tahapan pasca produksi dan Proses Editing pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
3. *Flash* yang akan dibuat adalah media pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang berisikan objek gambar, teks dan suara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital?
2. Bagaimana validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash* di SMK N 10 Padang ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum yaitu mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* untuk pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK N 10 Padang. Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah mengembangkan media pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital menggunakan program aplikasi komputer, yakni *Macromedia Flash*. Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash*.

2. Untuk menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif pada pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

- a. Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash*.
- b. Mengenalkan lebih jauh kepada peserta didik tentang bidang media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash*.
- c. Untuk menambah wawasan sebagai seorang calon guru, sehingga setelah penelitian memiliki pengalaman tentang cara meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang menggunakan *Flash*.
- b. Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
- c. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
- d. Meningkatkan prestasi dan kreatifitas siswa.
- e. Sebagai bahan ajar pada pembelajaran individual.

3. Bagi Pendidik atau Guru

- a. Mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis *Flash*.
- b. Meningkatkan daya tarik dan kreatifitasan dalam proses belajar mengajar.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

- d. Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan pada Penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan pokok pembahasan materi mengenal tahapan pasca produksi dan Proses Editing dengan karakteristik sebagai berikut :

1. Pada media terdapat 5 menu yang berisi petunjuk, profil, materi, latihan dan quiz.
2. Pada Media terdapat navigasi tombol untuk mengakses materi yang diinginkan.
3. Pada menu terdapat Quiz yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman materi.
4. Media yang dikembangkan berisikan gambar, teks, suara dan video.
5. Materi yang dikembangkan adalah materi mengenal tahapan pasca produksi dan Proses Editing pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
6. Media dirancang dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Ada beberapa asumsi yang melandasi pengembangan media pembelajaran interaktif ini, antara lain :

- a. Media berbasis *Macromedia Flash* dapat meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar.
- b. Media berbasis *Macromedia Flash* akan menarik perhatian siswa dan motivasi belajar siswa.

- c. Belum tersediannya media Simulasi dan Komunikasi Digital yang dikembangkan dengan menggunakan media berbasis *Macromedia Flash* pada materi pasca produksi dan Proses Editing.
- d. Guru bidang studi Simulasi dan Komunikasi Digital masih kesulitan dalam mengembangkan media berbasis *Macromedia Flash*.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan pengembangan media berbasis *Macromedia Flash* antara lain sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan dengan media *Macromedia Flash* hanya terbatas pada materi Menenal tahapan pasca produksi dan Proses Editing pada Semester 2
- b. Objek pengembangan terbatas pada pengguna media berbasis *Macromedia Flash* di kelas X SMK N 10 Padang.
- c. Penilaian kevalidatan pada media berbasis *Macromedia Flash* ini dilakukan oleh beberapa validator
- d. Penilaian keefektifan pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan media berbasis *Macromedia Flash* ini dilakukan dengan uji coba lapangan yakni hanya pada siswa kelas X SMKN 10 Padang.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini telah menghasilkan bahan ajar Simulasi dan Komunikasi Digital dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada kelas X .Proses pengembangan bahan ajar Simulasi dan Komunikasi Digital dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* ini dikembangkan mengacu pada model pengembangan ADDIE.
2. Bahan ajar Simulasi dan Komunikasi Digital dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* yang dikembangkan telah dinyatakan valid setelah divalidasi oleh 3 orang validator, 2 orang untuk validasi media dan 1 orang untuk validasi materi. Hasil penilaian untuk validasi media dinyatakan valid dan hasil penilaian untuk validasi materi juga dinyatakan valid oleh validator.
3. Bahan ajar Simulasi dan Komunikasi Digital dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* yang dikembangkan dapat dikatakan praktis setelah dilakukan ujicoba pada guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dan siswa. Hasil penilaian guru dan siswa terhadap praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* ini menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* berada pada kategori sangat praktis.
4. Bahan ajar Simulasi dan Komunikasi Digital dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* ini telah melalui tahapan uji keefektifan melalui tes hasil belajar siswa, yaitu

berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil uji keefektifan menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* ini dalam kategori efektif. Dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan, dan temuan pengembangan media pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital ini, maka implikasi dari penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat digunakan pada proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital oleh pihak SMK khususnya pada siswa kelas X.
2. Penggunaan media pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki siswa secara maksimal.
3. Penggunaan media pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, secara tidak langsung dapat meningkatkan minat belajar dan juga hasil belajar siswa.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, maka terdapat beberapa saran yang penulis berikan, yaitu:

1. Bagi guru, sebaiknya guru lebih memaksimalkan penggunaan alat bantu pembelajaran, baik itu media pembelajaran berbentuk cetak maupun non cetak, untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Bagi siswa, sebaiknya siswa menggunakan media pembelajaran ini secara maksimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah wawasan siswa.
3. Bagi sekolah, penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu literatur atau referensi dalam peningkatan mutu pembelajaran dan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan

DAFTAR RUJUKAN

- Abdur. R. 2007. Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa dengan *Macro Media Flash Mx. Tugas Akhir*. Jurusan Teknik Elektro. Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
- Ariani, N. dan Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*, Edisi 1. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Azwar, Saifuddin. 2017. *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chee, T.S. & Wong. A.F.L. 2003. *Teaching And Learning With Technology*. Hal 136-140. Singapore: Prentice Hall.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hujair AH, Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Harjanto. 2005. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Komang. 2010. Penggunaan *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Pemahaman Teori Dalam Pembelajaran Seni Rupa Pada Siswa Kelas X.8 SMK Negeri 1 Kub. *Tugas Akhir*. Universitas Satya Wacana.
- Maratun K. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Cangkriman Dengan Software Adobe Flash Cs3 Untuk Siswa Smp Kelas VII. *Tugas Akhir*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnamawati dan Eldarni. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta. CV. Rajawali.
- Prayitno, Dkk. 2013. *Simulasi Digital*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Priyanto, Dwi. 2009. *Mandiri Belajar SPSS*. Jakarta: PT. Buku Kita.
- Rahmayanti. 2015. "Penggunaan Media IT Dalam Pembelajaran" *Translation Journal*. Volume 1.