

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ANDROID MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE FLASH  
PROFESSIONAL CS 6 PADA BIMBINGAN TIK  
KELAS VIII SMP**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



**Oleh :**

**SENTYIFHA LAURA  
NIM. 16004130/2016**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2020**

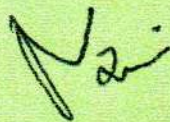
**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID  
MENGUNAKAN APLIKASI *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS 6*  
PADA BIMBINGAN TIK KELAS VIII**

Nama : Sentyifha Laura  
Nim : 16004130/2016  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2020

**Disetujui Oleh :  
Pembimbing**



**Nofri Hendri, .S.Pd., M.Pd  
NIP. 197811292003121001**

**Ketua Jurusan KTP FIP UNP**



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd  
NIP. 19830126008122002**

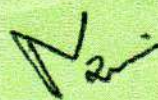
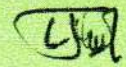
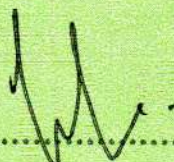
## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan  
Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android*  
Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash Professional CS 6*  
Pada Bimbingan TIK Kelas VIII  
Nama : Senyifha Laura  
NIM/BP : 16004130/2016  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang , November 2020

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Nofri Hendri, .S.Pd., M.Pd NIP. 197811292003121001	 .....
Anggota	: Dr. Fetri Yeni J., M.Pd. NIP. 1961110111986022001	 .....
Anggota	: Dr. Ulfia Rahmi, S.Pd., M.Pd NIP. 198705242014042003	 .....

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sentyifha Laura  
NIM/BP : 16004130/2016  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengemabangan Media Pembelajaran Berbasis *Android*  
Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash Professional* Pada  
Bimbingan TIK Kelas VIII

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka

saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 03 November 2020  
Saya Yang Menyatakan



Sentyifha Laura  
NIM. 16004130

## 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

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh*

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat dan salam untuk Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat dari kejahiliyahan kepada manusia yang beradab, berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Professional Pada Bimbingan TIK Kelas VIII”**. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Nofri Hendri, .S.Pd., M.Pd., selaku penasihat akademik dan Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati kepada penulis, serta memberi saran, masukan yang sangat berarti bagi penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dr. Fetri Yeni J., M.Pd., selaku penguji I yang senantiasa memberikan arahan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, S.Pd., M.Pd., selaku penguji II yang selalu mengarahkan penulis untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan beserta staf dan karyawan yang telah membantu kelengkapan administrasi skripsi ini.
5. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S. T., M.Pd. T dan Bapak Septrian Anugrah S.Kom., M.Pd.T selaku validator media yang telah menilai hasil media yang dikembangkan oleh penulis sehingga menjadi media pembelajaran yang sempurna.
7. Bapak dan Ibu Staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah membekali penulis dengan ilmu yang bermanfaat.
8. Ibu Dra. Arsil Ledy, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMPN 14 Kota Padang dan Ibu Liza Mustika Sari, S.Pd selaku guru mata pelajaran TIK di SMPN 14 Kota Padang, serta majelis guru dan tata usaha yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
9. Kedua orang tua saya yang tercinta ayahanda Nelfiadi dan ibunda Kasmawati yang telah mendo'akan dan memberikan dukungan moral, materil serta memberikan semua bentuk support.
10. Kepada saudara kembar saya Gina Enrofa, SE yang telah mendo'akan dan memberi dukungan, support, dsb.
11. Kepada suami saya dr. Beni Afriandy terimakasih sudah selalu memberikan dukungan dan semangat disaat-saat sulit hamil 5 bulan ini, yang selalu sabar menghadapi tingkah laku saya, sekali lagi terimakasih.
12. Kepada kawan-kawan seperjuangan dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang tahun masuk 2016 yang telah memberikan doa dan dukungannya kepada saya.
13. Kepada kawan-kawan Praktek Lapangan Kependidikan di SMPN 14 Padang yang telah memberikan support dan dukungan kepada saya dalam penyelesaian skripsi ini.

14. Kepada senior, junior dan teman terdekat lainnya yang telah memberikan support, bantuan dalam penyelesaian skripsi ini
15. Dan juga kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penelitian ini.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca dari ketidaksempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi berbagai pihak.

*Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh.*

Padang, 3 November 2020

Sentyifha Laura

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	8
G. Manfaat Pengembangan .....	9
H. Pentingnya Pengembangan .....	10
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	11
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	13
1. Kawasan Teknologi Pendidikan .....	13
2. Media Pendidikan .....	14
3. Sistem Operasi Android.....	21
4. Aplikasi Adobe Flash Professional .....	26
5. Mata Pelajaran TIK (Microsoft Word) .....	28
B. Penelitian yang Relevan .....	31
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model Pengembangan .....	35
C. Prosedur Pengembangan .....	36
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	40
E. Subjek Uji Coba .....	47
F. Teknik Analisis Data.....	47

#### **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Pengembangan .....	51
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba .....	61
C. Rerivi Produk .....	66
D. Pembahasan.....	70

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	73
B. Saran.....	73

<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>75</b>
---------------------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Kisi-kisi Penilaian Validator Materi Model Pengembangan.....	42
2. Kisi-kisi Penilaian Validator Media.....	43
3. Kisi-kisi instrumen angket siswa .....	44
4. Range dan Kriteria Kuantitatif Program .....	49
5. Hasil Penilaian Validasi Materi.....	62
6. Hasil Penilaian Validasi Media .....	63
7. Hasil Data Uji Coba Pada Siswa .....	65
8. Revisi Produk Media Pembelajaran Berbasis Android .....	67
9. Penilaian Produk Media Pembelajaran .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi dari Model Pengembangan Menurut Brog & Gall.....	36
2. Membuat lembar kerja baru .....	54
3. Langkah mengatur ukuran <i>stage</i> .....	54
4. Desain halaman <i>stage</i> .....	55
5. Menyimpan <i>file</i> .....	55
6. <i>Android setting</i> .....	56
7. Animasi <i>Loading</i> .....	56
8. Nama <i>scene</i> .....	57
9. <i>Scene</i> menu utama.....	58
10. <i>Scene</i> menu materi .....	58
11. <i>Scene</i> menu evaluasi.....	59
12. Langkah <i>publish</i> .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Flowchart</i> .....	78
Lampiran 2. <i>Storyboard</i> .....	79
Lampiran 3. Dokumentasi .....	87
Lampiran 4. Silabus Bimbingan TIK kelas VIII SMP .....	90
Lampiran 5. Surat izin melakukan validasi dengan kedua ahli media .....	98
Lampiran 6. Hasil validasi ahli materi .....	99
Lampiran 7. Hasil validasi ahli media tahap 1 .....	102
Lampiran 8. Hasil validasi ahli media tahap 2 .....	108
Lampiran 9. Data Hasil Uji Coba.....	114
Lampiran 10. Angket praktikalitas.....	115

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003), untuk melaksanakan prinsip penyelenggaraan pendidikan nasional yaitu: mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peningkatan mutu pendidikan menjadi perhatian penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagian besar memandang mutu pendidikan di Indonesia masih sangat rendah, hal ini ditandai dengan rendahnya prestasi belajar siswa, banyaknya lulusan sekolah yang tidak siap pakai, menurutnya etika yang dimiliki siswa, kemampuan siswa yang masih belum sesuai dengan harapan, dan masih rendahnya indeks prestasi siswa di tingkat internasional. Pendidikan dipandang sebagai faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena melalui pendidikan dapat terjadi proses komunikasi yang dapat memperkaya pengetahuan seseorang.

Pendidik dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif dan kreatif, karena gagasan baru yang dilakukan guru dapat menyempurnakan kegiatan belajar mengajar, sehingga mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Dengan menguasai kemampuan mengelola pembelajaran melalui media pembelajaran yang baik, guru akan mampu memberikan solusi terhadap berbagai kesulitan yang dihadapi siswa seperti kesulitan memahami materi dan pembelajaran yang membosankan.

Keterlibatan media pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa, demikian yang disimpulkan oleh Miarso (2007: 458) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Melalui media tersebut, diharapkan pesan pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal. Media yang baik dan tepat adalah media yang melibatkan peserta didik secara interaktif sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih konkrit atau nyata, menarik dan efektif. Agar pembelajaran efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun

siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih konkrit atau nyata maka pesan juga dapat disampaikan dengan jelas, sebaliknya media yang abstrak akan dapat menyulitkan sebagian peserta didik dalam memahami apa yang disampaikan pendidik di berbagai mata pelajaran.

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini berkembang dengan pesat, sehingga mendorong manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Tuntutan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan. Agar proses pembelajaran dapat menarik minat siswa, guru dituntut untuk memiliki perantara atau media yang relevan guna mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan perkembangan zaman. Media merupakan salah satu faktor tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2002: 15) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Berdasarkan 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. Bimbingan 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.

Sesuai pemaparan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penyediaan media pembelajaran guna untuk mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran TIK merupakan tindakan yang harus dilakukan dan dikembangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah media interaktif menggunakan *smartphone*. Secara keseluruhan siswa sudah memiliki *smartphone* dengan sistem operasi *android* terutama siswa kelas VIII sudah menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi telepon seluler maka semakin besar peluang penggunaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan.

Dalam usaha pemanfaatan media sebagai alat bantu dan keterlibatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Semakin konkret pembelajaran

yang diselenggarakan dan dirasakan oleh peserta didik maka pembelajaran akan semakin efektif dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Sesuai pemaparan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penyediaan media pembelajaran guna mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan tindakan yang harus dilakukan dan dikembangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah media interaktif berbasis android. Media interaktif pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran.

*Adobe Flash* merupakan suatu perangkat lunak (*software*) yang berfungsi untuk membuat animasi, simulasi, permainan, navigasi *web*, aplikasi *web*, iklan dan multimedia interaktif dan juga bisa digunakan untuk membuat *aplikasi smartphone*.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang masalah, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash Professional CS 6* Pada Bimbingan TIK Kelas VIII”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya pemanfaatan perangkat teknologi telepon seluler sebagai media pembelajaran yang bersifat praktis.
3. Keterbatasan waktu untuk belajar sehingga pembelajaran tidak berjalan secara optimal dan perlunya media pendukung untuk belajar mandiri.

### **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dilakukan agar peneliti bisa lebih mudah dan fokus dalam sasaran pokok penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* pada bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tingkat SMP.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* pada bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII di SMPN 14 Padang?

2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe flash professional CS6* pada bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII di SMPN 14 Padang?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* pada bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII di SMPN 14 Padang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* pada bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII di SMPN 14 Padang?
2. Menghasilkan produk/media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* pada bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII di SMPN 14 Padang yang valid.
3. Menghasilkan produk/media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* pada bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII di SMPN 14 Padang yang praktis.

## F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang telah dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* materi Perangkat Lunak Pengolah Angka (*Microsoft Excel*) untuk bimbingan TIK. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan seperti:

1. Pada bagian awal, media ini akan menampilkan tampilan loading menuju menu utama.
2. Pada menu utama akan muncul beberapa pilihan di antaranya petunjuk penggunaan, SK dan KD, materi, profil, referensi dan evaluasi.
3. Jika siswa menekan tombol “petunjuk”, maka akan muncul petunjuk penggunaan media pembelajaran berupa simbol-simbol dengan penjelasan fungsinya.
4. Jika siswa menekan tombol “SK dan KD”, maka akan muncul standar kompetensi dan kompetensi dasar dari materi yang akan dipelajari pada media pembelajaran berbasis *android*.
5. Jika siswa menekan tombol “materi”, maka akan muncul sejumlah pilihan materi Perangkat Lunak Pengolah Angka (*Microsoft Excel*) yang dibagi ke dalam beberapa bagian sub materi.
6. Jika siswa menekan tombol “profil”, maka akan muncul profil pembuat media pembelajaran.
7. Jika siswa menekan tombol “referensi”, maka akan muncul halaman referensi sumber materi media pembelajaran berbasis *android*.

8. Jika siswa menekan tombol “evaluasi”, maka akan muncul sejumlah soal pilihan ganda yang nantinya bisa dijawab oleh siswa secara langsung.

## **G. Manfaat Pengembangan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* materi Perangkat Lunak Pengolah Angka (*Microsoft Excel*) untuk bimbingan TIK kelas VIII SMPN 14 Padang yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung terciptanya proses belajar mandiri dan praktis untuk digunakan siswa. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam mengaplikasikan ilmu dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* materi Perangkat Lunak Pengolah Angka (*Microsoft Excel*) untuk bimbingan TIK.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara mandiri dengan media pembelajaran yang bersifat praktis.

### 3. Bagi Guru

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan motivasi untuk dapat mengembangkan inovasi baru dan dapat membantu kinerja guru dalam proses belajar mengajar terutama pada bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

## H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* materi Perangkat Lunak Pengolah Angka (*Microsoft Excel*) untuk bimbingan ini dilakukan sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh siswa saat mengikuti Mata Pelajaran TIK SMPN 14 Padang.

Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dalam proses belajar mengajar akan lebih mudah dan dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri karena media pembelajaran berbasis *android* bersifat praktis dan bisa digunakan kapanpun.

Adanya media pembelajaran berbasis *android* bisa membantu siswa untuk mengatasi masalah keterbatasan kesediaan bahan bacaan dan materi belajar TIK terutama untuk materi Perangkat Lunak Pengolah Angka (*Microsoft Excel*) yang merupakan materi pokok untuk Mata Pelajaran TIK, selain itu media pembelajaran berbasis *android* memiliki kemampuan untuk menggabungkan *audiovisual* dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video, sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar dengan menyenangkan.

## I. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* materi Perangkat Lunak Pengolah Angka (*Microsoft Excel*) untuk bimbingan TIK Kelas VIII ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dihasilkan merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
2. Berdasarkan hasil pengamatan saat melakukan praktek lapangan di SMPN 14 Padang pada saat melakukan latihan pada Bimbingan TIK siswa-siswi yang memiliki *handphone* dengan menggunakan sistem operasi *android* cukup banyak dibandingkan dengan siswa yang menggunakan sistem operasi *Blackberry* dan *ios*, terutama siswa kelas VIII sudah menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi *android* dari berbagai merek *handphone* seperti Asus, Samsung, Sony, Mito, Xiomi, Oppo, dan lain-lain.
3. Melihat peluang pengembangan dari segi kelebihan *smartphone* dengan sistem operasi *android* terutama dari harga yang tergolong terjangkau dibandingkan dengan *handphone* yang memiliki sistem operasi *iOs* menjadikan *smartphone* dengan sistem *android* lebih banyak diminati oleh kalangan pelajar/siswa.
4. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* terbatas hanya pada materi

Perangkat Lunak Pengolah Angka (*Microsoft Excel*) untuk  
Bimbingan TIK tingkat SMP.

5. Materi yang peneliti bahas dirancang untuk 8 kali pertemuan (sampai pertengahan semester saja) dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Di samping itu, juga dikarenakan karena alasan pandemic Covid-19 saat ini, sehingga pertemuan sangat dibatasi waktunya.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi, analisis data dan pengembangan media pembelajaran yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil uji validitas pada produk media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan diketahui secara keseluruhan berada pada kategori sangat valid dan valid dengan pemberian skor 5 dan 4 dari validator materi dan validator media dengan demikian maka media yang di kembangkan layak untuk digunakan dalam mata pelajaran TIK kelas VIII materi Microsoft excel.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi *adobe flash professional CS6* valid digunakan dalam pembelajaran Microsoft excel 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 medapatkan nilai rata-rata 4,9 (skor maksimal 5) dan hasil penilaian dari validator media II mendapatkan nilai rata-rata 4,9.
3. 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).

#### B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan di atas, Adapun saran-saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe flash professional CS6* materi Microsoft Excel untuk siswa kelas VIII mata pelajaran TIK di SMPN 14 Padang sebaiknya dilakukan oleh tim pengembang yang memiliki keahlian pada materi materi Microsoft excel dan ahli dalam mendesain media.
2. Lakukanlah pengembangan dan perbaikan terhadap isi media pembelajaran berbasis *android* secara berkala, sehingga materi yang disampaikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* untuk kedepannya sebaiknya juga melakukan uji efektifitas untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash professional CS6* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan pretest dan posttest.

### DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anggit Shita Devi dan Siti Maisaroh. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku POP-UP Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*.
- Arif Al Anshari . (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Professional CS 6 Materi P3K Ekstrakurikuler UKS Tingkat SMA. (*Skripsi*), 18.
- Arif S Sadiman dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bambang Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Benny A Pribadi. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Daniel Febrian Sengkey dkk. (2019). Penilaian Mahasiswa Terhadap Jenis Media Pembelajaran Dalam Penerapan Flipped Classroom. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 104.
- Fatmawati, D. (2019). *Teknologi Informasi & Komunikasi Untuk Pemula*. Kulon Gresik: Caremedia Communication.
- Harni Kusniyati dan Nicky Saputra Pangondian S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 10.
- <https://daftarhargahp.co.id/jenis-jenis-smartphone>. (n.d.). *Akses Tanggal 24 Mei 2020*.
- Ilmawan Mustaqim. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 178.
- Irnin Agustina Dwi Astuti dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 18.
- Ismail Darimi. (2017). Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 113-114.
- Madcoms. (2009). *Adobe CS4 Professional*. Yogyakarta: ANDI.
- Muhajar Affandi. (2017). *Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*. Kab. Kuningan: UNHW (Yayasan Nurul Huda Windusengkahan).