

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH CS6 UNTUK MATERI PERAKITAN DAN INSTALASI PC DI SMK BUDI LUHUR BANGKUANG

Arman Harjono¹⁾, Nur Khoiri²⁾, Wijayanto³⁾

¹Universitas PGRI Semarang
armanharjono210424@gmail.com

²Universitas PGRI Semarang
nurkhoiri@upgris.ac.id

³Universitas PGRI Semarang
wijayanto@upgris.ac.id

Abstrak

SMK Budi Luhur Bangkuang merupakan salah satu SMK di Barito Selatan yang menerapkan Kurikulum 2013 sebagai sekolah percobaan penerapan kurikulum 2013 sejak tahun 2013. Untuk sekolah yang menjadi percobaan hendaknya memiliki fasilitas yang memadai. Namun, pada penerapannya Kurikulum 2013 di SMK Budi Luhur Bangkuang sendiri terdapat kendala antara lain 1) fasilitas pendukung implementasi kurikulum 2013 belum memadai seperti belum tersedianya buku panduan materi untuk kurikulum 2013 2) media yang digunakan masih kurang 3) jaringan internet lambat. Sehingga dalam proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal penerapannya. Untuk mendapatkan hasil produk, peneliti menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk, maka dari itu peneliti menggunakan model MDLC. Studi pendahuluan merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian media pembelajaran berbasis adobe flash cs6. Studi pendahuluan juga dapat digunakan dalam membuat acuan penelitian. Hasil dari studi pendahuluan peneliti menetapkan model media pembelajaran interaktif pengembangan produk Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 untuk Materi Perakitan dan Instalasi PC dengan Menggunakan adalah model MDLC. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dan untuk mendapatkan hasil produk, peneliti menggunakan model MDLC yang terdiri dari enam tahapan yaitu: Concept: menentukan tujuan program dan siapa yang akan mengguankannya. Design: membuat flowchart, story board, dan use case diagram. Material collecting: mengumpulkan bahan berdasarkan kebutuhan media pembelajaran. Assembly: proses perakitan semua material yang telah disiapkan. Testing: pengujian alpha untuk melihat apakah ada kesalahan dalam pembuatan media pembelajaran. Distribution: pada tahap ini media pembelajaran didistribusikan kepada guru dan siswa SMK Budi Luhur Bangkuang. Pada uji validasi ahli media dapat disimpulkan ahli media 1 dengan rata-rata persentase 81% kriteria "Sangat Layak", ahli media 2 dengan rata-rata persentase 86% kriteria "Sangat Layak", dan ahli media 3 dengan rata-rata persentase 90% kriteria "Sangat Layak". Kemudian untuk hasil keseluruhan validasi ahli media dapat disimpulkan didapatkan rata-rata persentase 86% kriteria "Sangat Layak" untuk digunakan. Pada uji coba terbatas dengan 18 responden siswa kelas X TKJ I SMK Budi Luhur Bangkuang menghasilkan rata-rata pengujian keseluruhan sebesar 94% termasuk kriteria "Sangat Layak" untuk digunakan dan untuk pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan didapatkan rata-rata 81,11 termasuk kriteria di atas KKM.

Kata kunci: Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash

PENDAHULUAN

SMK Budi Luhur Bangkuang merupakan salah satu SMK di Kecamatan Karau Kuala, Kabupaten Barito Selatan, Provinsi Kalimantan Tengah. Yang menerapkan Kurikulum 2013 sebagai sekolah percobaan penerapan kurikulum 2013 sejak tahun 2013. Untuk sekolah yang menjadi percobaan hendaknya memiliki fasilitas yang memadai. Namun, pada penerapannya Kurikulum 2013 di SMK Budi Luhur Bangkuang sendiri terdapat kendala antara lain; 1) fasilitas pendukung implementasi kurikulum 2013 belum memadai seperti belum tersedianya buku panduan materi untuk kurikulum 2013; 2) media yang digunakan masih kurang; 3) jaringan internet lambat. Sehingga dalam proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal penerapannya.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian

dan pengembangan karena penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Itu serangkaian proses atau langkah-langkah yang harus diikuti untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk tidak selalu berupa benda atau perangkat keras, seperti buku, modul, atau alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga berupa perangkat lunak, seperti program komputer untuk pengolahan data pembelajaran di kelas, perpustakaan, laboratorium, model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, sistem manajemen, dan sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel. Hasil Akhir Uji Kelayakan

No	Validator	Kelayakan	Kriteria
1	Validasi ahli	86%	Sangat Layak
2	Siswa	94%	Sangat Layak
Rata-Rata Persentase		90%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil akhir uji kelayakan, maka dapat

disimpulkan didapatkan rata-rata persentase sebesar 90% menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *adobe flash* cs6 termasuk kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan.

Setelah mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *adobe flash* cs6 dengan hasil kriteria “Sangat Layak”. Selanjutnya perlu mengetahui pencapaian hasil belajar siswa dalam mengerjakan kuis Pilihan Ganda dalam edukasi ini dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 70 maka dilakukan perhitungan seperti berikut:

Rata-rata = Jumlah Nilai : Jumlah Siswa

$$=1460:18$$

$$=81,11$$

Berdasarkan pada hasil rata-rata kuis Pilihan Ganda yaitu 81,11 dapat disimpulkan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 70 dimana pencapaian nilai rata-rata tersebut dapat dikatakan diatas KKM sekolah, maka media

pembelajaran berbasis *adobe flash* cs6 ini dapat diterapkan dan digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran Perakitan dan Instalasi PC.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan media pembelajaran ini telah memenuhi kriteria sehingga diperoleh beberapa kesimpulan:

1. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dan untuk mendapatkan hasil produk, peneliti menggunakan model *Multimedia Development Life Circle (MDLC)* yang terdiri dari enam tahapan yaitu:
 - a. *Consept*: menentukan tujuan program dan siapa yang akan mengguankannya
 - b. *Design*: membuat *flowchart, story board, dan use case diagram*.
 - c. *Material collecting*: mengumpulkan bahan

- berdasarkan kebutuhan media pembelajaran.
- d. *Assembly*: proses perakitan semua material yang telah disiapkan.
 - e. *Testing*: pengujian *alpha* untuk melihat apakah ada kesalahan dalam pembuatan media pembelajaran.
 - f. *Distribution*: pada tahap ini media pembelajaran didistribusikan kepada guru dan siswa SMK Budi Luhur Bangkuang.
2. Pada uji validasi ahli media dapat disimpulkan ahli media 1 dengan rata-rata persentase 81% kriteria “Sangat Layak” , ahli media 2 dengan rata-rata persentase 86% kriteria “Sangat Layak” , dan ahli media 3 dengan rata-rata persentase 90% kriteria “Sangat Layak”. Kemudian untuk hasil keseluruhan validasi ahli media dapat disimpulkan didapatkan rata-rata persentase 86% kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan. Pada uji coba

terbatas dengan 18 responden siswa kelas X TKJ I SMK Budi Luhur Bangkuang menghasilkan rata-rata pengujian keseluruhan sebesar 94% termasuk kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan dan untuk pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan didapatkan rata-rata 81,11 termasuk kriteria diatas KKM.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel dalam jurnal atau majalah:

- Arsyam, M., & Tahir, M. Y. (2021). Ragam jenis penelitian dan perspektif. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 2(1), 37-47.
- Himmah, F., & Sulaikho, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 5(4), 38-47.