

ABSTRAK

Prillia Ningsi Pohan. NIM. 5123331027. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Siswa Kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2016

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran interaktif Teknik Elektronika Dasar dan materi pokok Rangkaian Flip-flop. Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan sulitnya siswa kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan memahami mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar. Siswa sulit memahami materi pelajaran disebabkan media yang digunakan pendidik masih berupa media presentasi biasa, penggunaannya masih terbatas, terlalu sederhana dan kurang interaktif. Media yang digunakan pendidik tersebut belum dilengkapi dengan evaluasi soal dan penilaian untuk mengetahui kemampuan siswa. Oleh sebab itu penelitian ini berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat menampilkan animasi dan dapat memberikan umpan balik kepada siswa.

Metode penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dan dipadukan dengan model pembelajaran Hannafin and Peck.

Uji kelayakan terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan oleh ahli media menunjukkan rata-rata penilaian sebesar 4,3 dan dinyatakan "sangat baik/layak" dan pengujian terhadap multimedia interaktif oleh ahli materi menunjukkan rata-rata penilaian sebesar 4,39 dan dinyatakan "sangat baik/layak". Pengujian kepada siswa dilakukan secara dua tahap dimana hasil pengujian I memiliki rata-rata sebesar 4,51 dan dikategorikan "Sangat Baik" dan pengujian II memiliki rata-rata sebesar 4,47 dan dikategorikan "Sangat Baik". Berdasarkan hasil uji kelayakan dan pengujian tersebut maka dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan sangat baik dan layak untuk dijadikan media pembelajaran materi Menguji Macam-macam Rangkaian Flip-flop.

Kata Kunci : media pembelajaran; *Research and Development (R&D)*; *Hannafin and Peck*