

ABSTRAK

LAILA ROHIMAH. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Software Adobe Flash Player* dan Peran *Self Efficacy* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Kelas X IIS MAN 1 Padang Lawas T.P 2020/2021. Tesis. Medan. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Medan. Oktober 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *software Adobe Flash Player* pada mata pelajaran ekonomi kelas X IIS MAN 1 Padang Lawas. Media yang dikembangkan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penelitian ini adalah suatu penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Selain itu, penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui interaksi *Self Efficacy* dengan penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Padang Lawas. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IIS MAN1 Padang Lawas yang terdiri dari tiga kelas dan berjumlah 100 siswa. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran dengan *Software Adobe Flash Player* yang dikembangkan memenuhi syarat kelayakan (valid) untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi kelas X IIS. Produk yang dikembangkan, berdasarkan penilaian dari aspek media, desain pembelajaran dan aspek materi yang dilakukan oleh ahli dan juga respon ataupun tanggapan dari siswa diperoleh persentase rata-rata tingkat kelayakan 86,33% sehingga kesimpulannya tergolong dalam kategori “Sangat Layak”. Media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Hasil belajar siswa yang menggunakan media *Adobe Flash Player* lebih tinggi dibandingkan dengan media *Ms. Power Point*. Kemudian, terdapat interaksi antara media pembelajaran dan *Self Efficacy* terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Penggunaan *software Adobe Flash Player* lebih baik digunakan pada siswa yang memiliki *Self Efficacy* tinggi, sedangkan siswa yang memiliki *Self Efficacy* rendah lebih baik tetap menggunakan *Ms. Power Point*.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media, Self Efficacy, Software Adobe Flash Player

ABSTRACT

LAILA ROHIMAH. Flash Player Software and The Role of Self Efficacy to Improve Feedback of Economic Subject for X IIS Grade MAN 1 Padang Lawas T.P 2020/2021. Tesis. Medan. Postgraduate Program State University of Medan. Oktober 2021.

This study aims to create and develop learning media using Adobe Flash Player software in economics subject X IIS MAN 1 Padang Lawas. This research is a development research with ADDIE development model. In addition, this study was also conducted to determine the interaction of Self Efficacy with the use of media in improving student feedback. This research was conducted at MAN 1 Padang Lawas. The population of this study were all of students in X IIS grade MAN1 Padang Lawas which consisted of three classes which consist of 100 students. The results of this study are learning media with Adobe Flash Player Software developed that meet the eligibility requirements (valid) to be used as learning media in economics subjects for X IIS grade. Based on media aspect's assessment, learning design and material aspects carried out by experts as well as responses or student's responses, the percentage of feasibility level is 86.33% so that the conclusion belongs to the "Very Eligible" category. The developed learning media is effectively used in economic learning. Then, there is an interaction between learning media and Self Efficacy on students' economic feedback.

Keywords: *Adobe Flash Player, Feedback of Economics , Self Efficacy*