

ABSTRAK

Mickhael Pangondian Hutagalung, NIM 4173311071 (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan *Adobe Flash* untuk Siswa Kelas X.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif menggunakan software *adobe flash cs 6* yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas X SMK Nur Hasanah Medan berjumlah 11 siswa, sedangkan objek penelitian ini ialah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6*. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian, instrument yang digunakan ialah angket validasi materi, media, respon siswa dan guru tentang kepraktisan serta mengenai keefektifan media pembelajaran yang digunakan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Nilai validitas media pembelajaran sebesar 3,245 termasuk dalam kategori valid, sedangkan nilai validitas media sebesar 3,30 termasuk dalam kategori sangat valid. 2) Pada kategori sangat praktis, kepraktisan media pembelajaran memperoleh skor 3,81, dan pada kategori sangat praktis penilaian siswa memperoleh skor 3,49. 3) Media pembelajaran memiliki skor keefektifan sedang atau efektif sebesar 0,5. Mengingat hasil ujian, media pembelajaran seharusnya masuk akal dengan kelas yang substansial, masuk akal dan layak.



Abstrack

Mickhael Pangondian Hutagalung, NIM 4173311071 (2022). Development of Interactive Multimedia-Based Learning Media using Adobe Flash for Class X Students.

This study aims to develop and produce interactive multimedia-based mathematics learning media using Adobe Flash CS 6 software that is valid, practical, and effective. This type of research is development research which refers to the ADDIE development model. The subjects of this research were 11 students of class X at SMK Nur Hasanah Medan, while the object of this research was interactive multimedia-based learning media using Adobe Flash CS6. This study used research instruments, the instruments used were material validation questionnaires, media, student and teacher responses regarding practicality and regarding the effectiveness of the learning media used. This study's findings indicate that: 1) The learning media's validity score of 3.245 places it in the valid category, while the media's validity score of 3.30 places it in the very valid category. 2) In the very practical category, the practicality of learning media received a score of 3.81, and in the very practical category, student assessments received a score of 3.49. 3) Learning media have a moderate or effective effectiveness score of 0.5. In light of the examination results, learning media is supposed to be plausible with substantial, commonsense and viable classes.

