

ABSTRAK

Hilmy Muyassar Lubis (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Dwi Warna Medan.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui : (1) Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Dwi Warna Medan; (2) Untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik layak digunakan di SMK Dwi Warna Medan ?; (3) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Dwi Warna Medan.

Penelitian ini dilaksanakan pada Juni 2023 di SMK Dwi Warna Medan dengan subjek penelitian pengembangan adalah Kelas XI TITL. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development (R&D)* dengan langkah-langkah pengembangan : (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Uji Coba, (5) Penerapan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaksi dengan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik kelas XI SMK Swasta Dwi Warna Medan menggunakan metode pengembangan ADDIE yang meliputi Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*) yang sudah disesuaikan sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan penelitian yang pada akhirnya menjadi Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*) yang berisi kompetensi pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik; (2) Kevalidan media pembelajaran berdasarkan penilaian dari validator I mendapat skor sebesar **3,3** dengan predikat "**Sangat Layak**", dan dari Validator II didapatkan skor sebesar **3,1** dengan predikat "**Sangat Layak**". Kevalidan materi pembelajaran berdasarkan penilaian dari validator I mendapat skor mean sebesar **3,7** dengan predikat "**Sangat Layak**", dan dari Validator II mendapat skor sebesar **3,5** dengan predikat "**Sangat Layak**". (3) Karena keterbatasan waktu penelitian, maka untuk melaksanakan pengembangan media yang subjeknya adalah siswa kelas XI TITL tidak dapat dilanjutkan. Untuk itu diharapkan kepada peneliti dimasa depan untuk dapat melaksanakan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan media yang subjeknya adalah siswa.

Media pembelajaran interaktif Instalasi Penerangan Listrik sebaiknya diimplementasikan secara berkelanjutan pada proses pembelajaran di sekolah. Perlu dilakukan penelitian lanjut untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran yang telah diteliti ini untuk meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Interaktif, Adobe Flash CS6, Instalasi Penerangan Listrik.*

ABSTRACT

Hilmy Muyassar Lubis (2023). Development of Adobe Flash CS6-Base Interactive Learning Media in Electrical Ligting Installation Subjects at SMK Dwi Warna Medan.

This research was conducted to find out : (1) To develop interactive learning media using Adobe Flash CS6 Software on the subject of Electrical Lighting Installation at SMK Dwi Warna Medan; (2) To find out whether interactive learning media using Adobe Flash CS6 Software in the Electric Lighting Installation subject are appropriate for use at SMK Dwi Warna Medan; (3) To improve student learning outcomes with interactive learning media using Adobe Flash CS6 Software on the subject of Electrical Lighting Installation at SMK Dwi Warna Medan. This research was conducted in June 2023 at SMK Dwi Warna Medan with the subject of development research being Class XI TITL. The method used in this research is the development research method or known as Research and Development (R&D) with the development steps : (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Trial, (5) Implementation. The results showed that : (1) The development of interactive multimedia-based learning media with Adobe Flash CS6 Software on the subject of Electrical Lighting Installation at SMK Dwi Warna Medan uses the ADDIE development method which includes Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation which has been adjusted in such a way according to research needs which in the end becomes Analysis, Planing or Design, Development, which contains learning competencies for Electrical Lighting Installations; (2) The validity of learning media based on the assessment of validator I got a mean score of 3.3 with the predicate “Very Eligible”, and from validator II obtained a score of 3.1 with the predicate “Very Feasible”. The validity of the learning material based on the assessment of validator II a score of 3.5 with the little “Very Eligible”; (3) Due to limited research time, it was not possible to continue developing media whose subjects were class XI TITL students. For to continue developing media whose subjects were class XI TITL students. For this reason, it is hoped that future researchers will be able to carry out further research on media development whose subjects are students. Interactive learning media for electric lighting installation should be implemented on an ongoing basis in the learning process at schools. Furher research is needed to determine the effectiveness of the learning media that has been researched to improve learning outcomes.

Keywords : *Interactive Learning Media, Adobe Flash CS6, Electrical Lighting Installation*

