



PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN DESAIN INTERIOR KELAS XII SEMESTER 1 DI SMK N 1 BUKIITNGGI

Mohamad Fauzi, Riri Okra, Zulfani Sesmiarni, Iswantir

^{1,2,3,4}Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, Indonesia
¹mohamadfauzi396@gmail.com, ²ririokramkom@gmail.com,
³zulfanisesmiarni@iainbukittinggi.ac.id, ⁴iswantir@iainbukittinggi.ac.id

Info Artikel :

Diterima : 10 Januari 2022

Disetujui : 20 Januari 2022

Dipublikasikan : 28 Januari 2022

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu teknologi yang digunakan pada proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Desain Interior Kelas XII Semester 1 di SMK N 1 Bukiitnggi merupakan salah satu alat bantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar mudah dipahami. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Reserch and Develompent* (R&D), menggunakan model pengembangan versi 4D. 4D terdiri dari *define*, *desain*, *develop*, dan *dessiminate*. Model pengembangan sistemnya menggunakan model *Multimedia Development Cycle*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan media pembelajaran yang dihasilkan dapat membantu dan bermanfaat serta layak digunakan oleh siswa dan guru dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Desain Interio. Hasil uji validitas dari master menunjukkan item substansial dengan nilai, 0.89. Sedangkan hasil uji kelayakan yang uji oleh guru mata pelajaran dapat disimpulkan praktis dengan nilai 0.87, dan hasil uji efektivitas dari beberapa siswa menunjukkan prduk ini l sangata efektif dengancnilais0.71.

Kata Kunci:

Adobe Flash CS6, Aplikasi Perangkat Lunak, Desain Interior, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Learning media is one of the technologies used in the learning process. The use of learning media can help achieve learning objectives. Learning Media Design Research Using Adobe Flash CS6 in Software Application and Interior Design Subjects for Class XII Semester 1 at SMK N 1 Bukiitnggi is one of the tools to make it easier for teachers to convey learning materials to students so that they are easy to understand. The research method used is the Research and Development (R&D) research method, using the 4D version of the development model. 4D consists of define, design, develop, and desiminate. The system development model uses the Multimedia Development Cycle model. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that the learning media produced can be helpful and useful and suitable for use by students and teachers in the subjects of Software Applications and Interio Design. The results of the validity test of the master show a

Keywords:

Adobe Flash CS6, Interior Design, Learning Media, Software Applications

substantial item with a value of 0.89. Meanwhile, the results of the feasibility test conducted by subject teachers can be concluded that it is practical with a value of 0.87, and the results of the effectiveness test of several students show that this product is very effective with a value of 0.71..

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah usaha dalam penyesuaian unsur yang berbeda-beda untuk mencapai suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa (Iswantir, 2019). Perkembangan serta perubahan dalam dunia pendidikan berubah seiring dengan perubahan teknologi dan kebudayaan. Dengan adanya perkembangan diharapkan memberikan pendidikan yang lebih bagus agar dapat membangun kemajuan bangsa. Teknologi sangat berpengaruh terhadap pendidikan (H. Sirait, 2009). Salah satu teknologi yang dapat berpengaruh dalam pendidikan adalah media pembelajaran.

Semua bahan ajar dalam bentuk fisik dan teknis, guru dapat dengan mudah mengkomunikasikan bahan ajar kepada siswa dengan cara yang mudah dipahami untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (T. Tafonao, 2018). Penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan keefektifan dan efisien, dengan menggunakan media pembelajaran maka akan dapat menyeragamkan penyampaian, membuat pembelajaran lebih jelas dan menarik, serta membuat proses pembelajaran menjadi interaktif. Salah satu pemanfaatan teknologi dengan media pembelajaran dapat diaplikasikan pada pelajaran arsitektur bangunan dengan menggunakan media pembelajaran visual tiga dimensi.

Pengajaran akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistis menyerupai keadaan sebenarnya, namun tidak berarti bahwa alat peraga itu harus menyerupai keadaan yang sebenarnya (F. R. Wahid, 2009). Dengan menggunakan media pembelajaran tiga dimensi (*SketchUp 3D*) pada mata pelajaran konstruksi bangunan diharapkan dapat merangsang dan ketertarikan terhadap siswa dan dapat membantu memahami secara utuh serta dapat membayangkan kondisi yang sebenarnya dari materi yang disampaikan oleh pendidik.

Penulis melakukan observasi pada tanggal 1 Oktober 2020 sampai 3 Oktober 2020 di SMK N 1 Bukittinggi, penulis melihat bahwa SMK N 1 Bukittinggi memiliki fasilitas yang tersedia cukup lengkap, namun dalam pembelajaran fasilitas berupa buku masih belum lengkap dan kurang sesuai dengan pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Buku pegangan guru dan siswa tidak mencakup keseluruhan materi yang diajarkan sehingga siswa kurang memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kemudian dari segi penggunaan media dalam belajar, kebanyakan guru menggunakan papan tulis karena guru merasa kesulitan dalam membuat media setiap pembelajaran karena pada setiap pertemuan materi yang di pelajari cukup padat dan pada setiap pertemuan guru juga harus mempersiapkan RPP. Kemudian, dalam pembelajaran waktu yang disediakan cukup singkat untuk materi pelajaran yang cukup padat.

Penulis melakukan wawancara pada tanggal 3 Oktober 2020 di SMK N 1 Bukittinggi dengan guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Desain Interior Gedung kelas XII DPIB yaitu bapak M Hidayat Mulfi, S.Pd, beliau mengatakan bahwa dalam pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Desain Interior Gedung membutuhkan konsentrasi dan fokus siswa dalam menerima materi pembelajaran. Dalam pembelajaran, beliau sering menggunakan metode ceramah dan mempraktekkan

langsung, tetapi pada saat menjelaskan materi pembelajaran siswa kurang konsentrasi dalam menerima materi. Hal ini disebabkan kurang maksimalnya dalam penggunaan media pembelajaran yang telah ada yang mengakibatkan kurang konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran ini dirancang menggunakan aplikasi *Abode Flash CS6* . *Sofrware Abode Flase CS6* dapat membuat materi secara bervariasi dengan menampilkan teks, audio, dan animasi. Dengan penyampaian materi bervariasi akan menunjang proses pembelajaran dan membuat siswa lebih aktif. Dengan menggunakan media ini maka tidak akan ada kendala keterbatasan waktu dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Media pembelajaran ini diharapkan dapat berguna sebagai meningkatkan fokus siswa dalam belajar serta mampu memaksimalkan waktu pembelajaran siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Desain Interior kelas XII semester 1 di SMK N 1 Bukittnggi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Defelopment* (Penelitian dan Pengembangan). *Research and Development* atau bisa disingkat R & D, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan sebuah produk[13].

Model Rnd yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D. Thigarajan (1974) yang mengusulkan bahwa, fase penelitian RnD berupa *Define, Design, Development, and Disseminate*, atau disingkat 4D. Tahapan pengembangan 4D sebagai berikut:

1. *Define* atau pendefenisian merupakan tahap pertama dari metode penelitian ini. Pada fase ini, produk yang akan dibuat ditentukan spesifikasi produk yang dikembangkan.
2. *Design* atau perancangan. Fase ini meliputi kegiatan perancangan produk yang akan dibuat.
3. *Develop* atau pengembangan. Selama fase ini, desain produk dan aktivitas verifikasi kinerja dikembangkan.
4. *Disseminate*, ini termasuk kegiatan mendistribusikan produk yang diuji untuk digunakan oleh orang lain.[26].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang perancangan bahan ajar aplikasi perangkat lunak dan desain interior di SMK1 Bukittnggi kelas XII semester 1 dengan menggunakan Adobe Flash CS6 telah dilakukan dan bahan ajar ini akan meningkatkan pemahaman dan semangat siswa. Dalam pembelajaran, dapat meningkatkan minat siswa terhadap bahan ajar yang diberikan oleh guru.

Hasil penelitian ini juga diperkaya dengan adanya angket evaluasi yang dilakukan dan disebarluaskan oleh peneliti untuk memperoleh hasil verifikasi validitas, kepraktisan dan keefektifan pembelajaran bahan ajar. Sebuah desain dapat dilihat sebagai lampiran dari tesis penelitian ini. Manfaat alat bantu belajar ini adalah menyenangkan, mudah digunakan dan dapat digunakan kembali. Kelemahannya adalah bahan ajar dibuat tanpa video tutorial. Saran terakhir dari penilai adalah membuat tampilan multimedia lebih menarik dan menambahkan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi ajar.

Hal ini didasarkan pada temuan penulis dan bab sebelumnya tentang merancang

media pembelajaran di mapel aplikasi perangkat lunak dan desain interior menggunakan Adobe Flash CS6. SMK N1 Bukittinggi. Diharapkan minat belajar siswa akan meningkat dengan membahas mapel aplikasi perangkat lunak dan desain dan desain interior, khususnya pada materi aplikasi perangkat lunak dan desain interior. Media pembelajaran ini membantu siswa memahami aplikasi perangkat lunak dan topik desain interior, membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menyenangkan bagi siswa, dan juga dapat memotivasi siswa untuk memahami mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan desain interior.

Materi ajar tentang aplikasi perangkat lunak dan desain interior dirancang dengan Adobe Flash CS6 sebagai perangkat lunak utama dan didukung oleh perangkat lunak lain. Media ini dirancang sebagai file .exe yang dapat diinstal di komputer tanpa *software* tambahan.

Table 4.15 Tabel hasil uji efektivitas produk

No	Nama	Nilai sebelum ada aplikasi	Nilai sesudah ada aplikasi	Rata-rata sebelum ada aplikasi	Rata-rata sesudah ada aplikasi	Nilai efektivitas
1	Zikra Ikhsan	360	480	72	96	0.86
2	Habib maulana	340	460	68	92	0.75
3	ZULFIKRI LUBIS	340	440	68	88	0.63
4	Losa Natalia	200	420	40	84	0.73
5	Fikri Husnu Zhanny	360	440	72	88	0.57
6	Mila elvina yulianti	340	500	68	100	1.00
7	Heri rahmat	340	500	68	100	1.00
8	eka dhia syafitri	380	440	76	88	0.50
9	Bharqah syach marten	380	440	76	88	0.50
10	Rizky Anggina	300	460	60	92	0.80
11	Nur Acmi Azizah	360	480	72	96	0.86
12	Geovani Jorgi	340	420	68	84	0.50
13	Yogi Rahmad Danil	320	440	64	88	0.67
14	WIKI ARYO PRIMA	340	440	68	88	0.63
15	Rahul Aprian Jamal	340	480	68	96	0.88
16	Muhammad Iqbal	340	440	68	88	0.63
17	Rafi ramdhan	340	460	68	92	0.75
18	Muhammad Boy	340	460	68	92	0.75
19	Ihram Nabila	340	460	68	92	0.75
20	Alfin Hidayat	360	440	72	88	0.57
Jumlah						14.71
Rata-rata						0.71

Penilaian dari uji efektivitas produk ini menggunakan rumus statistic Richard R. Hake (*G-Score*) sebagai berikut

$$\langle g \rangle = (\% \langle Sf \rangle - \% \langle Si \rangle) (100 - \% \langle Si \rangle)$$

Keterangan :

$\langle g \rangle$: *G-Score*

$\langle Sf \rangle$: *Score* akhir

$\langle Si \rangle$: *Score* awal

Maka dapat disimpulkan bahwa perancangan media pembelajaran mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Desain Interior yang penulis buat sudah **sangat efektif**.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada temuan penulis dan bab sebelumnya tentang merancang media pembelajaran di mapel aplikasi perangkat lunak dan desain interior menggunakan Adobe Flash CS6. SMK N1 Bukittinggi. Diharapkan minat belajar siswa akan meningkat dengan membahas mapel aplikasi perangkat lunak dan desain dan desain interior, khususnya pada materi aplikasi perangkat lunak dan desain interior. Media pembelajaran ini membantu siswa memahami aplikasi perangkat lunak dan topik desain interior, membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menyenangkan bagi siswa, dan juga dapat memotivasi siswa untuk memahami mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan desain interior. Materi ajar tentang aplikasi perangkat lunak dan desain interior dirancang dengan Adobe Flash CS6 sebagai perangkat lunak utama dan didukung oleh perangkat lunak lain. Media ini dirancang sebagai file .exe yang dapat diinstal di komputer tanpa *software* tambahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Iswantir, "Pendidikan Islam Sejarah , Peran dan Kontribusi Dalam Sistem Pendidikan Nasional," p. 127, 2019.
- H. Sirait, "Sejarah Perkembangan Teknologi Telematika," 2009.
- T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," J. Komun. Pendidik., vol. 2, no. 2, p. 103, 2018.
- F. R. Wahid, "Peningkatan Pemahaman Mahasiswa Tentang Proses Penyelesaian Arus pada Sistem Pengisian dengan Menggunakan Alat Peraga pada Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Semarang," 2009.