

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video menggunakan Adobe Flash Cs6 Peran dan Dampak Komputer Tik Kelas VII SMP Negeri 8 Kabupaten Sorong

by Maria Selviana

Submission date: 02-Sep-2024 08:22AM (UTC+0700)

Submission ID: 2442739517

File name: Jurnal_Maria_Selfiana_Mia_Pera.docx (1.95M)

Word count: 3352

Character count: 22037

22

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video menggunakan Adobe Flash CS6 Peran dan Dampak Komputer Tik Kelas VII SMP Negeri 8 Kabupaten Sorong

Maria Selviana Mia Pera^{1*}, Sahiruddin², Indri Anugrah Ramadhani³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

19

Alamat: Jalan K.H. Ahmad Dahlan No.1, Mariat Pantai, Aimas, Kabupaten Sorong,
Papua Barat Daya, 98418, Indonesia

Korespondensi penulis: mariasmpera@gmail.com*

Abstract rendahnya kualitas pembelajaran dan penilaian pembelajaran, belum dapat terintegrasi dalam suatu sistem dengan baik. Sehingga menyebabkan proses pembelajaran yang ideal tidak dapat terjadi. Tujuan penelitian ini adalah Mengetahui media pembelajaran TIK Adobe Flash Cs6 pada siswa kelas VII Smp Negeri 8 Kabupaten Sorong Berbasis Video yang Valid dan Efektif untuk digunakan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (Research and Development). Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara, studi pustaka dan kuesioner (angket). Subjek peneliti²²ni adalah siswa Smp Negeri 8 Kabupaten Sorong kelas VII sebanyak 21 siswa. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan adobe flash Cs6 diperoleh hasil validasi dari dua validator antara lain ahli materi yaitu persentase rata-rata 75% dan ahli media yaitu persentase rata-rata 94% yang termaksud dalam kriteria "sangat Valid" . tingkat keefektifan media pembelajaran diperoleh dari angket reponden hasil hasil yang didapatkan yaitu presentase rata-rata yaitu 86% yang termaksud dalam kriteria "Sangat Efektif". Hasil penelitian ini menunjukan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video Adobe flash cs6 valid dan efektif untuk digunakan.

23

Kata kunci: Pengembangan Media, Berbasis Adobe (Research and Development), Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Kelas VII SMP

1. PENDAHULUAN

Indonesia saat ini telah memasuki era perubahan revolusi industri yang berimbas pada perubahan perilaku masyarakat baik secara sosial maupun budaya. Salah satu aktivitas yang terdampak dari revolusi adalah proses pembelajaran. dimana dengan adanya revolusi industri saat ini, proses pembelajaran memiliki peran penting bagi peserta didik tentang kecakapan teknologi dan informasi. Pemanfaatan teknologi informasi pada dunia pendidikan di era revolusi menekankan peserta didik agar mengembangkan pembelajaran dengan dukungan teknologi.

¹⁰ Diera Globalisasi saat ini, teknologi terus berkembang seiring kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan sekarang ini, karena kemajuan teknologi seiring berjalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan memberikan kemanfaatan, kemudahan, serta sebagai cara dalam melakukan aktifitas manusia. Kualitas pendidikan bertautan dengan kualitas proses belajar mengajar. Semakin baik proses belajar mengajar, semakin baik kualitas Pendidikan.

Menurut (yolanda & wahyuni, 2020 : 171). Salah satu terimbas pengaruh kemajuan teknologi informasi saat ini pada bidang pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dalam bidang pendidikan Memberikan pengaruh terhadap alat – alat bantu berbasis teknologi informasi memiliki daya tarik, baik dari tenaga pengajar

maupun peserta didik dengan harapan dapat memberikan sumbangan yang efektif bagi pencapaian tujuan. Media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan penggunaan teknologi informasi komunikasi dikarenakan perlu adanya media pembelajaran inovatif agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan maksimal.

Adobe Flash Cs6 sebagai media pembelajaran yang sangat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar murid.. Menurut (Widada & Wulansari), 2019 : Adobe Flash cs6 merupakan software populer yang banyak dimanfaatkan manusia oleh tenaga pengajar untuk membuat media pembelajaran di dunia pendidikan, serta yang paling profesional untuk membuat presentasi, animasi, game dan lain-lain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran TIK SMP Negeri 8 kabupaten sorong menyatakan penyampaian materi pembelajaran TIK secara umum masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang tidak melibatkan peserta didik untuk mengembangkan pemikiran sendiri atas konsep materi yang dipelajari dan media pembelajaran masih menggunakan seperti buku panduan yang membuat peserta didik kurang tertarik dan melibatkan konteks kehidupan sehari-hari oleh sekolah, dan sangat jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan untuk memperjelas informasi sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Daryanto (2016:5) media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Menurut (Musfiquon, 2012:28). Media pembelajaran sebagai alat bantu fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif. Menurut (Arsyad 2013:10) menyampaikan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk

menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut Asyhar (2011:8) Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara valid dan efektif. Asih Mia (2015:3) Media pembelajaran merupakan alat yang diperlukan guru dalam proses belajar-mengajar, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada anak didiknya saat proses belajar-mengajar atau sebagai saluran komunikasi. Berdasarkan pendapat para ahli media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Tanpa adanya media pembelajaran, pembelajaran tidak akan berjalan maksimal sesuai perencanaan yang dibuat oleh guru dikarenakan media mempunyai banyak fungsi dan manfaat untuk proses pembelajaran.

2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Fungsi media pembelajaran yang primer yaitu sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad 2013:19). Media pembelajaran berfungsi sebagai :

1. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran;
2. Meningkatkan gairah belajar siswa;
3. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa;
4. Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan;
5. Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam;
6. Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran;
- 7.

Meningkatkan kualitas pembelajaran. Dari segi perkembangannya, media yaitu: (1) Sebagai pembelajaran mempunyai beberapa fungsi bagi kegiatan pembelajaran (Musfiquon, 2012:34) alat bantu mengajar; (2) Dengan masuknya media audiovisual intruction, media pembelajaran berfungsi memberikan pengalaman konkrit kepada siswa; (3) Munculnya teori komunikasi membuat media berfungsi sebagai alat penyalur pesan/informasi belajar; (4) Adanya penggunaan pendekatan sistem dalam pembelajaran, sehingga media pembelajaran berfungsi sebagai bagian integral dalam program pembelajaran; (5) Media bukan sekedar berfungsi sebagai peraga guu, tetapi sebagai pembawa informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa.

Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar (2011:29-41) sebagai berikut.

1. Fungsi semantik yaitu memperjelas arti sebuah kata, istilah, tanda atau simbol.
2. Fungsi fiksatif yaitu media dapat menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian/peristiwa dengan berbagai macam cara, teknik dan bentuk.
3. Fungsi manipulatif yaitu media dapat menampilkan kembali suatu objek atau kejadian/peristiwa dengan berbagai macam cara, teknik dan bentuk.
4. Fungsi distributif yaitu dalam sekali menampilkan objek atau kejadian dapat menjangkau pengamat yang sangat besar dalam kawasan yang sangat luas.
5. Fungsi psikomotorik adalah fungsi media dalam meningkatkan keterampilan fisik peserta didik
6. Fungsi psikologis yaitu fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis, meliputi fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.
7. Fungsi sosio-kultural yaitu media pembelajaran dapat memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari guru kepada siswa untuk memperjelas materi yang disampaikan serta untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain mempunyai fungsi, media pembelajaran juga mempunyai banyak manfaat dalam proses pembelajaran.

2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas siswa menjadi aktif dan interaktif sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah. Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar menurut Arsyad (2013:29) yaitu: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi pelajaran, sehingga pesan dan informasi dapat mempermudah daya serap siswa serta meningkatkan proses dan hasil belajar; (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi secara langsung antara siswa dan lingkungannya; (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan dikelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, model. Objek atau benda yang terlalu kecil tidak dapat dilihat oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, flim, slide atau gambar. Kejadian langka dimasa lalu dapat disajikan kembali dengan menggunakan rekaman, video, foto, slide, disamping secara verbal; (4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada siswa mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka

serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Menurut Asyhar (2011:41) media pembelajaran memiliki manfaat, antara lain: (1) Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran; (2) Pembelajaran dapat lebih menarik; (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar; (4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek; (5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; (6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan; (7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan; (8) Peran guru berubah ke arah yang positif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang termasuk Penelitian dan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multi years). Penelitian yang bersifat tersebut dapat berubah dengan waktu tertentu dan digunakan untuk penelitian jangka panjang sehingga membutuhkan waktu yang lama.

Penelitian dan pengembangan ini juga dapat didefinisikan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software, ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar.

Penelitian dan pengembangan inipun menghasilkan suatu produk yang langsung bisa digunakan. Pengembangan suatu produk harus melalui tahap validitas dan efektifitas dahulu sebelum produk tersebut dapat digunakan dengan baik. Penelitian dan pengembangan merupakan proses/ metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Dimaksud produk disini tidak hanya suatu yang berupa benda, seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan akan dilakukan pengujian di lapangan. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan pengertian penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi, dan Pengujian) Dalam setiap penelitian dan

pengembangan diawali dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan merancang suatu produk yang belum pernah ada sesuai dengan masalah yang dilaluinya. Rancangan tersebut akan diproduksi dengan memvalidasi terlebih dahulu oleh pakar ahli sampai mendapatkan kriteria sangat bagus atau layak digunakan dan akan dilakukan pengujian di lapangan.

Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, pengujian produk dimana produk tersebut akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam pengujian.

Pada tahapan selanjutnya, penelitian R&D diulang sampai hasil uji coba menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan atau layak digunakan. Pada penelitian ini, langkah-langkah penelitian dibatasi dan disederhanakan dan dibatasi hanya sampai dihasilkan produk. Setelah dilakukan revisi uji coba skala kecil.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa Adobe Flash Cs6 dalam bentuk unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film untuk penguasaan konsep pada materi dasar-dasar pengoperasian komputer. Metode penelitian yang adaptasi dari model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop dan Evaluate)

1. Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap ini peneliti identifikasi kebutuhan, ciri siswa dengan mengetahui permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 8 kabupaten Sorong. Sehingga muncul solusi tentang apa yang mau dibuat dari permasalahan tersebut.

2. Tahap Design (perancangan)

Pada tahap ini peneliti mendesain media yang akan dikembangkan, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbentuk video menggunakan aplikasi Adobe Flash Cs6, dimulai dari pemilihan background atau latar belakang, pemilihan template dan animasi yang ditampilkan dan cocok digunakan sesuai dengan materi agar produk yang dihasilkan tentunya dapat menarik perhatian siswa.

3. Tahap Development (pengembangan)

Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan produk media pembelajaran berbasis Adobe Flash Cs6 pada mata pelajaran TIK dasar pengoperasian komputer berdasarkan rancangan produk yang sudah dilakukan pada tahap desain. Setelah media pembelajaran selesai dalam bentuk produk jadi, dilakukan peninjauan oleh dosen pembimbing sebelum dilakukan validasi

oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media serta mendapat saran dan masukan dari para ahli untuk meningkatkan kualitas produk hasil media pembelajaran sebelum di uji coba kan kepada guru dan siswa.

a. Ahli Media

Ahli Media adalah benar-benar menguasai dalam bidang media pembelajaran yang di tandai berdasarkan latar belakang pendidikannya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan salah satu ahli media yaitu salah satu dosen pendidikan teknologi informasi.

b. Ahli materi

Ahli Materi adalah benar-benar guru TIK yang sudah menguasai materi dalam pelajaran TIK yang ditandai berdasarkan latar belakang pendidikannya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan salah satu ahli materi yaitu salah satu guru TIK SMP Negeri 8 Kabupaten Sorong. Subjek uji coba produk pada penelitian ini adalah para peserta didik kelas.

3.5 Waktu dan Tempat Penelitian

3.6 Tempat penelitian

Adapun lokasi dari penelitian ini disekolah SMP Negeri 8 Kabupaten Sorong,yang beralamat dijalan JL.Mambruk,kelurahan Klasegun, kecamatan Segun, Distrik Segun, , Kabupaten Sorong, Provinsi Papua barat daya.

3.7 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Juli sampai November 2023 pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

3.8 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dari objek ini adalah pada peserta didik SMP Negeri 8 Kabupaten kelas VII. Untuk sampel penelitian ini sekitar 21 orang peserta didik dikelas VII SMP Negeri 8 Kabupaten Sorong ini, yang akan diuji cobakan.

1. Uji Coba

Untuk uji coba pada produk media pembelajaran menggunakan Adobe Flash Cs6 akan dilakukan dengan penelitian sebanyak 21 peserta didik dan 1 Guru TIK di SMP Negeri 8 Kabupaten Sorong.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran yang di kembangkan dalam penelitian ini adalah dengan menganalisis, mendesaian, mengembangkan, mengimplementasi dan mengevaluasi.

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis ini, merupakan tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti. Dalam tahap ini peneliti menganalisis terlebih dahulu karakteristik peserta didik kelas VII di SMP N 8 kabupaten sorong dalam proses pembelajaran yaitu seberapa besar peserta didik ada yang memahami dan ada yang tidak memahami materi yang disampaikan saat proses pembelajaran, sehingga kebutuhan yang diperlukan di sekolah SMP N 8 kabupaten sorong khususnya dalam proses pembelajaran di dalam kelas yaitu perlu adanya media pembelajaran yang beragam. Kemudian peneliti membuat media yang akan dikembangkan nantinya, yaitu pada materi peranan dan dampak teknologi informasi dan komunikasi dalam bentuk video pembelajaran menggunakan berbantuan aplikasi Adobe Flash Cs6 pada kelas VII.

2. Design (Desain)

Di tahap ini, peneliti mulai mendesain media yang akan dikembangkan nantinya. Dalam penelitian ini media yang akan dibuat yaitu media yang berbentuk video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Adobe flash cs6. Berikut akan dijelaskan cara pembuatan media dengan menggunakan aplikasi Adobe flash cs6, yaitu sebagai berikut:

1) Perancangan Media Pembelajaran

Perancangan atau sebuah desain dan pembuat video yaitu dengan menentukan background, kemudian membuat opening atau pembukaan video, judul materi yang akan dijelaskan, kompetensi inti dan kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran, isi materi, Kuis, dan Exit/keluar.. Kegiatan pembelajaran dalam video Adobe flash cs6 ini dimulai pada video, pengucapan Welcome, KI dan K, pengenalan judul materi yang dipelajari yaitu peranan dan dampak teknologi informasi dan komunikasi. kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan materi, selanjutnya masuk kepada penjelasan materi. Pada materi yang dijelaskan didalam video pembelajaran ada 3 yaitu pertama yang dimulai dengan pengertian materi peranan teknologi informasi dan komunikasi, kedua keuntungan teknologi informasi dan komunikasi, dan ketiga dampak negatif teknologi informasi dan komunikasi dan pencegahannya beserta contohnya dari setiap materi pada video. Setelah semua video sudah didesain selanjutnya akan diisi dengan suara pengambang, menjelaskan materi dan penutupan, pada tayangan video yang dikembangkan tersebut.

1. Tampilan home

Tampilan home adalah sebuah tombol yang berfungsi untuk membawa pengguna kembali ke tampilan utama atau layar beranda perangkat. pada tampilan ini merupakan halaman home atau yang berisi beberapa pilihan dari pembelajaran video yang kita buat.



Gambar 4.7 Tampilan Home pada Media Pembelajaran

2. Tampilan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

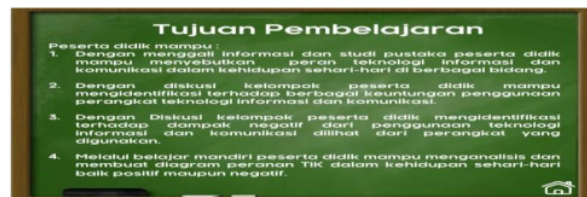
Pada tampilan kompetensi inti dan kompetensi dasar akan dijelaskan secara umum dari mapel TIK sesuai dengan materi Peran dan Dampak dari TIK.



Gambar 4.8 Tampilan KI dan KD

3. Tampilan Tujuan Pembelajaran

Pada tujuan pembelajaran ditampilkan ¹⁷ eviden atau bukti yang dapat diamati dan diukur pada peserta didik, sehingga peserta didik dapat dinyatakan mencapai suatu tujuan pembelajaran



Gambar 4.9 Tampilan tujuan pembelajaran

4. Tampilan Kuis

Pada tampilan ini adalah halaman evaluasi yang berisi kuis/pertanyaan berkaitan dengan materi yang diberikan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa paham siswa dengan materi Peran dan Dampak dari TIK yang di paparkan menggunakan media Adobe Flash Cs6.



Gambar

4.10. Quiesior

1. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media dengan skor total 71, sedangkan skor yang skor maksimun adalah 75, maka dihitung presentase kelayakan sebagai berikut maka dihitung presentase kelayakanya dengan rumus presentase kelayakan.

Perhitungan presentase kelayakan sebagai berikut;

Jumlah skor yang didapatkan

$$\text{Presentas kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor Maksimum}}{\text{Jumlah skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\frac{71}{75} \times 100\%$$

= 94% yang termasuk kedalam kriteria” Sangat Valid

2.. Ahli Materi

$$\text{Presentas kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang didapatkan}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\frac{75}{75} \times 100\%$$

= 100% yang termasuk kedalam kriteria” Sangat Valid”.

3. Hasil Uji Coba Responden

$$\text{Peresentase kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Jumlah skor yang diharapkan}}$$

$$\frac{86}{100} \times 1000$$

= 86% yang termasuk kedalam kriteria “sangat efektif”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran TIK menggunakan aplikasi Adobe Flash Cs6 pada siswa kelas VII di SMP

Negeri 8 Sorong berbagi video dengan menggunakan metode ADDIE (analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi) bahwa peneliti berhasil menggunakan aplikasi adobe flash cs6 berbasis video dengan baik. Media yang dikembangkan berhasil dikembangkan pada materi peranan dan dampak teknologi informasi dan komunikasi.

2. Penguji media pembelajaran dilakukan dengan pemberian angket untuk mengukur kevalidan media pembelajaran berbasis video telah sesuai dengan hasil pengujian. Kevalidan dari media dengan menggunakan adobe flash cs6 ini dilihat dari penilaian ke dua validator yaitu ahli media dan validator ahli materi. Dari hasil penelitian ke dua validator mendapat nilai skor rata-rata 94% dengan kategori sangat baik. Sedangkan keefektifan dari media pembelajaran menggunakan aplikasi adobe flash cs6 ini dilihat dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil uji coba yang diperoleh 86% artinya bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi adobe flash cs6 ini sangat efektif atau berhasil dikembangkan dalam pembelajaran khususnya pada materi Peranan Dan Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII SMP Negeri 8

Kabupaten Sorong.

Saran

Adapun saran peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran menggunakan adobe flash cs6 ini bias digunakan dengan semua materi, tergantung peneliti bias menyeimbangi dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
2. Adapun manfaat dari aplikasi adobe flash cs6 bisa dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya bagi guru maupun calon guru bias membuat presentasi video pembelajaran, mengedit video, mengedit gambar pembelajaran, mengedit media interaktif dan berbagai Animasi, gambar pembelajaran dan lain sebagainya apalagi disaat sekarang pembelajaran bias dilakukan secara online atau daring.
3. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi adobe flash cs6 bisa dijadikan referensi guru dalam proses pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Analisis Kerawanan Tanah Longsor untuk Menentukan Upaya Mitigasi Bencana di Kecamatan Kemiri Kabupaten Purworejo. (n.d.). *Journal of the Faculty of Agriculture, Kyushu University*, 62(1), 171-176.
- Anindya, E. F., & Ainun Nada, F. S. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di perpustakaan IAIN Tulungagung. *Shaut AlMaktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi*, 11(1), 22-29.
- Anita, M., Sakti, I., & Kadir, F. (2022). Analisis pelaksanaan praktikum fisika di SMA Negeri Se-Kabupaten Maros. *SILAMPARI JURNAL PENDIDIKAN ILMU FISIKA*, 4(2), 125-136.
- Aprilia, R., Taqiyuddin, M., & Oktori, A. R. (2023). Implementasi program Pojok Baca dalam menumbuhkan minat membaca siswa kelas IV di SD Negeri 02 Rejang Lebong (Unpublished doctoral dissertation). Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Azis, A., & Kusnan, K. (2018). Implementasi manajemen pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di SMA di Kabupaten Sumenep. *SNATIF*, 5(1).
- Dwi Yulianti, D., & Munaris, M. (2017). Kebutuhan guru dan peserta didik pada pembelajaran baca dan tulis tingkat permulaan di sekolah dasar.
- Firdaus, T. (2018). Pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran.
- Hudha, M. N., Aji, S., & Rismawati, A. (2017). Pengembangan modul pembelajaran fisika berbasis problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah fisika. *SEJ (Science Education Journal)*, 1(1), 36-51.
- Ilmi, A. (2019). Pengembangan media Reisen-Disc untuk pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman SMA kelas XII semester 2. *Laterne*, 8(1).
- Indriana, Y., Untari, M. F. A., & Purbiyanti, E. D. (2023). Efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 1123-1127.
- Kotler, P., & Lee, N. R. (2009). *Up and out of poverty: The social marketing solution*. Pearson Education, Inc.
- Kusdiyanti, H., et al. (2018). Pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan, edukatif dan inovatif berbasis e-learning multimedia untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pengajaran kewirausahaan di sekolah se-Malang raya.
- Nugrahanto, E. A. (2017). Pengembangan media pembelajaran poster gempa bumi pada ekstrakurikuler sekolah siaga bencana di SMP N 1 Delanggu Kabupaten Klaten (Unpublished doctoral dissertation). Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video menggunakan Adobe Flash Cs6 Peran dan Dampak Komputer Tik Kelas VII SMP Negeri 8 Kabupaten Sorong

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ar.scribd.com Internet Source	1 %
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	1 %
3	eprints.umpo.ac.id Internet Source	1 %
4	jurnal.spada.ipts.ac.id Internet Source	1 %
5	journal.student.uny.ac.id Internet Source	1 %
6	Dwi Hartanti, Mozes Kurniawan. "Buku Literasi Augmented Reality sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	1 %
7	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	

1 %

8

metodepembelajaran10.blogspot.com

Internet Source

1 %

9

widyasari-press.com

Internet Source

1 %

10

siakad.stikesdhib.ac.id

Internet Source

1 %

11

www.igi.or.id

Internet Source

1 %

12

Daud Serang, Fransina Th Nomleni, Paulus Tnunay. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR BERBASIS PETA KONSEP POKOK BAHASAN JAMUR DI SMP NEGERI 16 KOTA KUPANG TAHUN AJARAN 2018/2019", Indigenous Biologi : Jurnal Pendidikan dan Sains Biologi, 2021

Publication

1 %

13

kampus215.blogspot.com

Internet Source

1 %

14

repository.uhamka.ac.id

Internet Source

1 %

15

Deivy Adityas Kurniawati. "PEMBELAJARAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA ENGLUT (ENKLEK ULAR

1 %

TANGGA) PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA", JURNAL MATHEMATIC
PAEDAGOGIC, 2019

Publication

-
- | | | |
|----|--|-----|
| 16 | repository.umpwr.ac.id:8080
Internet Source | 1 % |
|----|--|-----|
-
- | | | |
|----|---|-----|
| 17 | www.mikirbae.com
Internet Source | 1 % |
|----|---|-----|
-
- | | | |
|----|---|-----|
| 18 | blog.umy.ac.id
Internet Source | 1 % |
|----|---|-----|
-
- | | | |
|----|--|-----|
| 19 | id.wikipedia.org
Internet Source | 1 % |
|----|--|-----|
-
- | | | |
|----|---|-----|
| 20 | jurnal.stitmugu.ac.id
Internet Source | 1 % |
|----|---|-----|
-
- | | | |
|----|---|-----|
| 21 | jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id
Internet Source | 1 % |
|----|---|-----|
-
- | | | |
|----|---|-----|
| 22 | Dhia Asy Syafa, Pratiwi Pujiastuti, Deri Anggraini. "Development of Adobe Flash Media in Increasing Learning Interest", AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 2021
Publication | 1 % |
|----|---|-----|
-
- | | | |
|----|---|-----|
| 23 | mill.onesearch.id
Internet Source | 1 % |
|----|---|-----|
-

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video menggunakan Adobe Flash Cs6 Peran dan Dampak Komputer Tik Kelas VII SMP Negeri 8 Kabupaten Sorong

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12