

**PENGEMBANGAN MODEL DESAIN MEDIA
PEMBELAJARAN *ADOBE FLASH CS 6* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI
BANGUNAN KELAS X SMK NEGERI 2 SERANG
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Megister Pada
Program Studi Teknologi Pendidikan



oleh

Ristian Abdul Kohar

7772190027

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PASCASARJANA
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA
2022**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Ristian Abdul Kohar

NIM : 777 219 0027

Judul Tesis :

“PENGEMBANGAN MODEL DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH CS 6 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN KELAS X SMK NEGERI 2 SERANG”

Menyatakan bahwa :

1. Tesis Asli
2. Murni Gagasan Sendiri
3. Bukan Karya Orang Lain

Apabila pernyataan ini tidak sesuai maka saya bersedia diberi sanksi sesuai dengan norma yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh rasa tanggung jawab dan segala konsekuensinya.

Serang, 10 Juni 2022

Peneliti



Ristian Abdul Kohar

7772190027

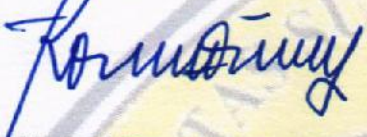
LEMBAR PERSETUJUAN TESIS


**PENGEMBANGAN MODEL DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH
CS 6 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
SISWA JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN
KELAS X SMK NEGERI 2 SERANG**

"Tesis ini telah dipertahankan dihadapan Penguji"

Tanggal 08-07-2022
Pembimbing I,

Tanggal 08-07-2022
Pembimbing II,



Dr. Hj. Isti Rusdiyani, M.Pd
NIP: 196402281990012001

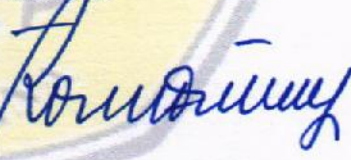

Dr. Hj. Cucu Atikah, M.Pd
NIP: 196612211992032001

Diketahui,

Direktur Pascasarjana

Ketua Program Studi Teknologi
Pendidikan


Dr. Aan Asphianto, S.Si., SH., M.H.
NIP: 196301052002121002


Dr. Hj. Isti Rusdiyani, M.Pd
NIP: 196402281990012001

Nama : Ristian Abdul Kohar

NIM : 777 219 0027

LEMBAR PERBAIKAN



PENGEMBANGAN MODEL DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH
CS 6 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
SISWA JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN
KELAS X SMK NEGERI 2 SERANG
"Telah Dipertahankan Dihadapan Sidang Ujian Program S2 Pascasarjana"
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Dewan Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1. Prof. Dr. H. Sholeh Hidayat, M.Pd		8/7/2022
2. Prof. Dr. H. Yayat Ruhiat M.Si		8/7/2022
3. Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd		8/7/2022
4. Dr. Hj. Isti Rusdiyani, M.Pd		8/7/2022
5. Dr. Hj. Cucu Atikah, M.Pd		8/7/2022

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana

Ketua Program Studi Teknologi
Pendidikan



Dr. Aan Asphianto, S.Si., SH., M.H.
NIP: 196301052002121002


Dr. Hj. Isti Rusdiyani, M.Pd
NIP: 19640228199001200

ABSTRAK

Ristian Abdul Kohar 7772190027. Pengembangan Model Desain Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Kelas X SMK Negeri 2 Serang. Tesis Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Ristian Abdul Kohar

ristian.akohar@untirta.ac.id

Pengembangan media pembelajaran berbasis software aplikasi teknologi informasi (IT) merupakan suatu upaya inovasi untuk meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan kebermaknaan belajar, dimana siswa didekatkan dengan perkembangan teknologi informasi media pembelajaran *Adobe Flash CS 6* dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS 6* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *Reseach and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran ini ada lima tahap yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evalution*. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas X SMK Negeri 2 Serang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* berdasarkan penilaian: (1) Ahli Media dengan nilai 90,64 % dengan kriteria "Sangat Baik" (2) Uji Ahli Materi dengan nilai 98,89% dengan kriteria "Sangat Baik" (3) Teman Sejawat (Guru) dengan nilai 90 % dengan kriteria "Sangat Baik" (4) Hasil motivasi belajar siswa mendapatkan nilai 80,48 dengan kriteria "Baik" (5) Hasil respon siswa mendapatkan nilai 82,12 dengan Kriteria "Baik" (6) Hasil tes belajar siswa sebelum uji coba nilai rata-rata sebesar 52,83 dan setelah dilakukan presentasi menjadi 80,33 dengan artinya bahwa media pembelajaran dapat dikatakan kriteria "Baik". Penilaian tersebut membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan (DKB) dan Teknik Pengukuran Tanah (TPT) berbasis *Adobe Flash CS 6* ini di nilai layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Pengembangan Model ADDIE, *Adobe Flash CS 6*, Motivasi, Hasil Belajar, Teknik Pengukuran Tanah (TPT).

ABSTRACT

Ristian Abdul Kohar 7772190027. Development of Adobe Flash CS6 Learning Media Design Model to Improve Motivation and Learning Outcomes of Students in the Department of Building Modeling and Information Design Class X SMK Negeri 2 Serang. Thesis of the Postgraduate Educational Technology Study Program, at Sultan Ageng Tirtayasa University.

Ristian Abdul Kohar

ristian.akohar@untirta.ac.id

The creation of learning media based on information technology (IT) application software is an innovative effort to boost motivation, learning outcomes, and meaningful learning by bringing students closer to the advancement of information technology. Adobe Flash CS6 learning media can be used in the classroom. This study aims to produce learning media using Adobe Flash CS6, which can improve student learning outcomes. The type of research used is Research and Development (R&D) research with the ADDIE model. The steps for developing this learning media have five stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. This research was conducted in class X SMK Negeri 2 Serang. The results showed that the feasibility level of learning media based on Adobe Flash CS 6 was based on the assessment: (1) Media Experts with a score of 90.64% with the criteria of "Very Good" and (2) Test of Material Experts with a value of 98.89% with the criteria of "Very Good" (3) Colleagues (Teachers) with a value of 90 % with the criteria of "Very Good" (4) The results of student learning motivation get a score of 80.48 with the criteria of "Good" (5) The results of student responses get a value of 82.12 with the criteria of "Good" (6) Results from the student learning test before the trial the average value was 52.83 and after the presentation, it became 80.33 which means that the learning media can be said to be "good" criteria. The assessment proves that the development of learning media for Building Construction Fundamentals (DKB) and Land Measurement Techniques (TPT) based on Adobe Flash CS 6 is considered appropriate for learning media to improve student learning outcomes.

Keywords: Development of the ADDIE model, *Adobe Flash CS 6*, Motivation, Learning Outcomes, Land Measurement Techniques (TPT).

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-Nya yang telah membimbing manusia ke jalan yang benar. Berkat rahmat hidayah serta izin-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis tentang "Pengembangan Model Desain Media Pembelajaran *Adobe Flash CS 6* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Kelas X SMK Negeri 2 Serang".

Penulis telah berusaha menyusun penulisan Tesis ini dengan sesempurna mungkin, adapun maksud dan tujuan penulisan Tesis ini yaitu dalam rangka memperoleh gelar Magister Teknologi Pendidikan pada program studi Teknologi Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Penulis menyadari bahwa kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikannya tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari semua pihak. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tesis ini, diantaranya:

1. Prof. Dr. Ir. H. Fatah Sulaeman. ST., MT. Rektor Universitas Sultan Ageng Tirtayasa beserta jajarannya.
2. Dr. Aan Asphianto, S.Si., SH., MH. Direktur Program

Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

3. Prof. Dr. Ir. Hj. Kartina AM., M.P. Wakil Direktur I Program Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
4. Dr.Helmi Yazid, SE,. M.Si.,AK.,CA., Wakil Direktur II Program Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
5. Prof. Alfirano,ST., MT., Ph.D., Wakil Direktur III Bidang Kemahasiswaan Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
6. Dr. Hj. Isti Rusdiyani, M.Pd. Sebagai Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Sekaligus Dosen Pembimbing I dalam pelaporan Tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi yang kuat dalam penyusunan Tesis ini.
7. Dr. Hj. Cucu Atikah. M.Pd. Sebagai Dosen Pembimbing II dan sebagai Sekertaris Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dalam pelaporan Tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi yang kuat dalam penyusunan Tesis ini.
8. Dosen, Staf Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan Keluarga Besar UPT Pengadaan Barang dan Jasa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
9. Kepala SMK Negeri 2 Serang bersama Guru Pemodelan dan

Informasi Bangunan.

10. Keluarga besar tercinta yang telah banyak memberikan motivasi, dukungan dan do'a kepada penulis.
11. Istri tercinta Intan Anggriani Yulissa yang telah menjadi motivasi bagi penulis.
12. Teman-teman Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana angkatan 2019, yang membantu dan selalu memberikan semangat bagi penulis.
13. Semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu.

Penulisan Tesis ini merupakan hasil kerja maksimal, namun penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk dapat dijadikan bahan acuan dalam penulisan selanjutnya, agar menjadi lebih baik dan semoga Tesis ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi kita semua. Akhir kata penulis berharap semoga Allah SWT, memberikan rahmat serta balasan atas amal baik dari semua pihak yang telah membantu penulisan proposal Tesis ini.

Serang, 10 Juni 2022

Penulis

Ristian Abdul Kohar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERBAIKAN TESIS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Rumusan Masalah	9
D. Kegunaan Hasil Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORETIK	12
A. Konsep Pengembangan Media	12
1. Pengembangan Media	14
2. Pemanfaatan Media Pembelajaran	15
3. Desain Pengembangan Media Pembelajaran	20
B. Konsep Pengembangan yang Dikembangkan	21
1. Desain Model ADDIE	22
2. Desain Media Menggunakan Adobe Flash CS 6	25
3. Software Adobe Flash CS 6	28
C. Kerangka Teoritik	32

D. Kerangka Teoritik Model ADDIE	33
E. Penelitian yang Relevan	40
F. Rancangan Model ADDIE.....	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	55
A. Tujuan Penelitian	55
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	56
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan.....	57
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	58
E. Langkah – Langkah Pengembangan Media	61
F. Data dan Sumber Data Penelitian	73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	88
A. Desain Model ADDIE	88
B. Pembahasan	110
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	123
A. Kesimpulan.....	123
B. Saran.....	125

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran	75
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Kelayakan Kegrafikaan Media Pembelajaran	76
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	77
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	78
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penilaian Teman Sejawat (Guru).....	79
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Siswa Media <i>Adobe Flash CS 6</i>	80
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Respon Siswa Penilaian <i>Adobe Flash CS 6</i>	81
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Soal Teknik Pengukuran & Alat Sederhana....	83
Tabel 3.9 Kategori Penilaian	85
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Hasil Belajar	87
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran	92
Tabel 4.2 Hasil Validasi Tampilan Ahli Media	101
Tabel 4.3 Validasi Penilaian Ahli Media	101
Tabel 4.4 Validasi Kegrafikaan Ahli Media	101
Tabel 4.5 Hasil Validasi Pembelajaran Ahli Materi.....	102
Tabel 4.6 Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi	102
Tabel 4.7 Hasil Validasi Kegrafikaan Ahli Materi.....	102
Tabel 4.8 Penilaian Teman Sejawat (Guru)	103
Tabel 4.9 Paired Samples Statistics Hasil Belajar Teknik Pengukuran Tanah.....	107
Tabel 4.10 Paired Samples Test Hasil Belajar Teknik Pengukuran Tanah.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Penelitian R&D.....	13
Gambar 2.2 Model Pengembangan ADDIE	22
Gambar 2.3 <i>Icon Adobe Flash CS 6</i>	27
Gambar 2.4 Keterangan <i>Icon Adobe Flash CS 6</i>	27
Gambar 2.5 <i>Toolbox Adobe Flash CS 6</i>	28
Gambar 2.6 Model Pengembangan Produk ADDIE	50
Gambar 3.1 Langkah – Langkah Penelitian ADDIE	59
Gambar 3.2 Tahapan Penelitian ADDIE.....	61
Gambar 3.3 Proses Pembuatan Produk Media Pembelajaran	64
Gambar 3.4 Tampilan Media <i>Adobe Flash CS 6</i>	65
Gambar 3.5 Tampilan Menu Utama	68
Gambar 3.6 Tampilan Lingkup Media <i>Adobe Flash CS 6</i>	68
Gambar 3.7 Tampilan Tampilan Media Lingkup Peralatan	69
Gambar 3.8 Hasil Revisi Produk Media <i>Adobe Flash CS 6</i>	71
Gambar 3.9 Test Pembelajaran Media <i>Adobe Flash CS 6</i>	73

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Instrumen Penelitian	33
Bagan 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian	40
Bagan 2.3 Analisis Kebutuhan Tahapan ADDIE	49

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan media pembelajaran dan teknologi informasi di bidang pendidikan semakin hari semakin pesat perkembangannya, terlihat majunya teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan mengalami peningkatan kualitas pembelajaran. Media yang digunakan pada proses pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan kondisi saat ini belajar menjadi masalah dalam menghadapi tantangan hidup abad 21. Media pembelajaran adalah bahan atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung agar proses interaksi komunikasi antara guru dengan peserta didik dapat berlangsung secara tepat (Khuluqo, 2017:144). Media pembelajaran penggunaan komputer untuk membelajarkan materi belajar kepada siswa agar dapat berpartisipasi dan merespon aktivitas dan peran guru dalam mendidik yang sangat sentral pada proses pembelajaran, guru tidak hanya menjalankan fungsi alih ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*) tapi juga berfungsi untuk menanam nilai (*value*) serta membangun karakter (*character building*) peserta didik secara berkelanjutan.

Gagne dalam (Khanifatul, 2013:14) mengemukakan bahwa *instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa yang berisi serangkaian peristiwa yang

dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Penggunaan media dalam proses pembelajaran membantu kelancaran, membuat siswa menarik, bersemangat, lebih memahami materi, efektifitas dan efisiensi mencapai tujuan pembelajaran memaksimalkan peran media dalam pemanfaatan media untuk memberikan pembelajaran materi yang dapat di mengerti menjadikan ide peneliti menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE) untuk diperoleh pengalaman belajar seseorang diperoleh setelah orang tersebut membaca, mendengar, melihat, dan ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga dengan media pembelajaran berbasis komputer yang dapat mengintegrasikan tulisan, suara, gambar dan gerakan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Peran media pembelajaran ditegaskan oleh Tafonao (2018:104) media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan penguasaan materi (Aprianty & Wiyono, 2021:3). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer di nilai lebih ekonomis, efektif, efisien dan realistis kondisi sekarang yang digunakan dalam menunjang pembelajaran. Media pembelajaran dapat di buat dengan bantuan perangkat lunak (*Software*). Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dapat dikatakan belum optimal dengan

kondisi kemampuan guru dalam mengikuti perkembangan teknologi dengan kondisi saat ini, kurang optimal penggunaan teknologi dan kurangnya pelatihan bagi guru untuk bisa membuat media pembelajaran atau tidak adanya peran teknologi pendidikan dalam pengembangan media belajar di sekolah. Media video animasi membantu proses pembelajaran dan materi yang terdapat dalam video menjadi daya tarik siswa sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang hendak dicapai (Dewi & Handayani, 2021). Terlebih pada kondisi pandemi ini sangat diperlukan media video untuk membantu guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring. Pemanfaatan media menjadi penting pada saat proses pembelajaran dilakukan secara daring maupun luring.

Mata pelajaran Dasar – Dasar Konstruksi Bangunan (DKB) dan Teknik Pengukuran Tanah (TPT) adalah salah satu mata pelajaran wajib di tempuh oleh siswa kelas X SMK Negeri 2 Serang Program Keahlian Teknik Konstruksi dan Properti dalam kompetensi Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Kurikulum menuntut kemampuan guru untuk dapat merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna serta menuntut guru untuk mampu mengorganisasi pembelajaran secara efektif, sehingga guru dapat menumbuhkan semangat karakter peserta didik. Penyesuaian kurikulum yang dilakukan dengan kondisi sekarang belum optimal belajarkan materi kepada siswa menjadi tantangan guru dalam menyusun

dan melaksanakan kurikulum dalam penguatan materi pembelajaran siswa mampu mengerti dan menguasai dalam penggunaan media.

Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik dan dapat merangsang peserta didik dalam minat belajar juga memberikan rangsangan baru. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat memberikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian maju dan kompetitif dengan adanya upaya yang maksimal untuk mampu menyesuaikan diri. Penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar, antusias, keaktifan dan rasa senang dalam belajar siswa. Belajar dengan adanya semangat untuk melakukan kegiatan dalam mencapai tujuan pengembangan pembelajaran, proses belajar juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup dan adanya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang tersebut yang menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*) serta menyangkut sikap dan nilai (*afektif*). Penguasaan siswa terhadap materi pelajaran dapat dibuktikan dengan hasil pencapaian hasil belajar yang terdapat beberapa ranah yang diukur yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada proses pembelajaran guru belum efektif dan efisien dalam memilih media pembelajaran, menjadikan kurangnya media yang bervariasi yang digunakan dalam pembelajaran dan guru masih belum banyak menguasai media pembelajaran. Kondisi ini menjadikan tantangan guru dalam

pembuatan media pembelajaran terbaik untuk siswa.

Kondisi belajar yang dilakukan secara daring dan berubah menjadi tatap muka menjadikan motivasi siswa menurun akibatnya siswa belum terbiasa mengikuti jam pelajaran terjadinya perubahan kebiasaan siswa yang belajar secara daring, dan siswa belum terbiasa belajar kondisi sekarang. Kondisi ini guru belum memiliki inisiatif dan belum terbiasa memberikan penghargaan (*reward*) terhadap prestasi siswa dan siswa belum bisa maksimal dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi pembelajaran siswa yang belum biasa mengikuti pembelajaran menjadikan sebagian besar belum mendapat hasil belajar yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), belum optimal dalam meningkatkan hasil belajar dan belum ada media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam membantu pembelajaran siswa. Guna meningkatkan hasil belajar siswa, seorang guru mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih menarik.

Pembelajaran Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 2 Serang adalah bidang keahlian yang mempelajari tentang perencanaan bangunan, pelaksanaan pembuatan gedung, pemeliharaan dan perbaikan gedung. kegiatannya adalah belajar menggambar desain rumah, gedung, dan apartemen, menghitung biaya bangunan, melaksanakan pembangunan, pengawasan pembangunan serta pemeliharaan konstruksi bangunan. Dasar - Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran merupakan mata pelajaran yang

mempelajari tentang ilmu teori dasar dan praktek dasar yang dilakukan peserta didik yang ditunjang dengan adanya peralatan praktek dan alat observasi lapangan (survei). Kegiatan pembelajaran yang dapat diartikan dengan upaya aktif peserta didik untuk membangun pengetahuan konsep, proses analisa berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sehingga mencapai tujuan kompetensi keahlian memiliki pengetahuan dan sikap dalam kompetensi melakukan pekerjaan.

Mata pelajaran Dasar – Dasar Konstruksi Bangunan (DKB) dan Teknik Pengukuran Tanah (TPT) adalah salah satu mata pelajaran wajib di tempuh oleh siswa kelas X SMK Negeri 2 Serang sebagai mata pelajaran dasar program keahlian. Salah satu materi pokok yang di kuasai dan di pahami oleh siswa pada mata pelajaran Dasar – Dasar Konstruksi Bangunan (DKB) dan Teknik Pengukuran Tanah (TPT) adalah pembelajaran pengenalan alat, pengoprasian jenis peralatan survei dan pemetaan. Pemilihan pembelajaran ini adalah agar mudah disampaikan menggunakan software *adobe flash cs 6* seperti pada gambar alat, fungsi peralatan dan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pada bila pembelajaran menggunakan media visual bergerak. Selain itu dari keseluruhan materi yang cukup luas sehingga media pembelajaran yang dipilih yang dapat memberikan kemudahan pemahaman dan menarik perhatian siswa. Pada pembelajaran teknik pengukuran tanah, menggunakan kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≤ 75 . Pada umumnya penguasaan mata pelajaran masih rendah, terlihat dari prestasi belajar

siswa yang ditujukan masih berada di bawah KKM. Guru mata pelajaran Dasar - Dasar Konstruksi bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah di SMK Negeri 2 Serang mengungkapkan bahwa karakteristik peserta didik kelas X Desain Pemodelan (DP) cenderung lebih sulit memahami materi pembelajaran dan membutuhkan bimbingan yang lebih. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMK Negeri 2 Serang, media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi teknik pengukuran tanah adalah untuk hal ini memerlukan pemikiran sekaligus tindakan kongkret untuk mungkin mengatasinya. Maka yang paling kompeten untuk menanggulangi masalah ini adalah orang yang terlibat langsung dalam pembelajaran yaitu guru. Rendahnya hasil belajar siswa perlu mendapatkan perhatian dari guru sebagai pendidik, perlu upaya sebagai terobosan pembelajaran, baik dalam bentuk sarana dan prasarana pendidikan, termasuk dapat digunakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* yang dapat menumbuhkan motivasi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas yang menjadi fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran. Penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran menggunakan *adobe flash cs 6* merupakan program unggulan mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan menguasai lima komponen penting dalam multimedia. Komponen tersebut terdiri dari teks, suara, gambar,

animasi, dan video. Kelima komponen tersebut akan dijadikan satu untuk menyampaikan materi yang ada, menjadi menarik dan mudah dipahami melalui sajian ilustrasi animasi. Media pembelajaran digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar siswa agar memotivasi diri memiliki ketertarikan dengan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, diharapkan dapat memacu motivasi siswa untuk berprestasi. Tumbuhnya motivasi berprestasi dari diri siswa mendorong hasil belajar yang lebih baik. Pembuatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keterampilan siswa pada bidang keahlian vokasional Desain Pemodelan dan materi media pembelajaran yang disampaikan dapat direspon positif oleh siswa menjadi termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Kelas X di SMK Negeri 2 Serang. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perlu dilakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS 6* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Kelas X SMK Negeri 2 Serang Tahun Pelajaran 2021/2022”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *adobe flash cs 6* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa jurusan desain pemodelan dan informasi bangunan kelas X SMK Negeri 2 Serang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *adobe flash cs 6* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa jurusan desain pemodelan dan informasi bangunan kelas X SMK Negeri 2 Serang?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *adobe flash cs 6* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa jurusan desain pemodelan dan informasi bangunan kelas X SMK Negeri 2 Serang?
4. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *adobe flash cs 6* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa jurusan desain pemodelan dan informasi bangunan kelas X SMK Negeri 2 Serang?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoretik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan produk media yang menarik, efektif dan efisien. Memberikan sumbangan pengembangan keilmuan pengetahuan teknologi

pendidikan khususnya memberikan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa:

- 1) Dapat meningkatkan hasil belajar, semangat belajar siswa agar lebih mempermudah siswa dalam mempelajari Teknik Pengukuran Tanah dengan panduan dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan praktek kerja konstruksi, khususnya dalam meningkatkan keterampilan ketekniksipilan.
- 2) Memberikan pengalaman baru bagi siswa sebagai media ajar interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam meningkatkan keterampilan ketekniksipilan.

b. Bagi Guru:

- 1) Memberikan inspirasi dan membantu guru mengarahkan siswanya belajar untuk meningkatkan keterampilan pembelajaran pada mata pelajaran teknik pengukuran tanah dengan bantuan multimedia dalam mengembangkan dan menerapkan pembelajaran yang berorientasi siswa dalam meningkatkan kinerja guru di bidang teknologi pendidikan.
- 2) Memberikan inspirasi, motivasi, kreativitas, dan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *adobe flash cs 6* guru dapat memperkaya pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran.

c. Bagi peneliti:

- 1) Menjadi salah satu rujukan untuk melakukan penelitian pengembangan dengan konsep yang berbeda, menambah wawasan dalam menyusun desain dan meningkatkan profesionalisme sebagai guru sebagai ilmu baru yang mudah-mudahan bermanfaat bagi masa depan.
- 2) Memberikan pengalaman dan keterampilan serta wawasan dalam pengembangan media pembelajaran yang berkualitas baik.

d. Bagi Sekolah:

- 1) Menjadi masukan bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan sebagai media ajar sesuai dengan kurikulum.
- 2) Tambahan referensi dalam menyediakan media pembelajaran mata pelajaran teknik pengukuran tanah.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Arikunto, Suharsimi. 2009. "*Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*". Jakarta: Bumi Aksara

Asra, Sumiati. 2014. "*Metode Pembelajaran*." Bandung: CV. Wacana Prima.

Ariesto Hadi Sutopo. 2003. "*Multimedia Interaktif dengan Flash*". Yogyakarta: Graha Ilmu.

Pribadi B.A. 2009. "*Model-Model Desain Sistem Pembelajaran*". Jakarta: Prenada Media Group.

Pribadi B.A. 2017. "*Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*". Jakarta: Prenada Media Group.

Purwanto. 2011. "*Evaluasi Hasil Belajar*". Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Robbins, P. Stephen. 2003. "*Perilaku Organisasi. Edisi Sembilan, Jilid 2. Edisi Bahasa Indonesia*". PT Indeks Kelompok Gramedia, Jakarta.

Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2008. "*Media Pembelajaran*". Bandung: CV Wacana Prima.

Setyosari. 2015. "*Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi ke Empat*." Jakarta: Prenadamedia Group.

Surya, M. 2014. "*Psikologi Guru: Konsep dan Aplikasi*". Bandung: Alfabeta

- Syaiful Sagala. 2005. "*Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar.*" Bandung: Alfabeta.
- Sudaryono, 2016 *Metode Penelitian Pendidikan* Jakarta: Kencana
- Sudjana, Nana. 2005. "*Metode Statistika*". Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana. 2012. "*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*". Bandung: Rosda Jaya.
- Sudjana, Nana. 2016. "*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.*" Bandung: Rosda Jaya.
- Sugihartono. 2012. "*Psikologi Pendidikan*". Yogyakarta: UNY Press.
- Suprijono. 2013. "*Cooperative Learning": Teori & Aplikasi PAIKEM*". Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Teguh, I made, dkk. 2013. "*Model Penelitian Pengembangan.*" Yogyakarta: Graha Ilmu
- Thoha, Mifta. 2007. "*Perilaku Organisasi, Konsep Dasar dan Aplikasinya.*" PT Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Trianto. 2014. "*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*". Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-undang Nomor 20. Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional
- Yosep, Herman. 2014. "*Penilaian Belajar Siswa di Sekolah*". Yogyakarta: Kanius
- Zainal Arifin. (2013). "*Evaluasi Pembelajaran*". Bandung: Remaja Rosdakarya.

Jurnal

Ampera, D. (2017). "Adobe Flash CS6-Based Interactive Multimedia Development for Clothing Pattern Making. In 1st International Conference on Technology and Vocational Teachers (ICTVT 2017) Adobe (Vol. 102, pp. 314–318)." <https://doi.org/10.2991/ictvt/-17.2017.54>

Bersin, J. (2004). *The blended learning book: Best practices, proven methodologies, and lessons learned*. Pfeiffer.

Chaeruman, U. A., Wibawa, B., & Syahrial, Z. (2018). *Determining the Appropriate Blend of Blended Learning: A Formative Research in the Context of Spada-Indonesia*. American Journal of Educational Research, 6(3),188–195. <https://doi.org/10.12691/education-6-3-5>

Dindar, M., Alikhani, I., Malmberg, J., Järvelä, S., & Seppänen, T. (2019). "Examining shared monitoring in collaborative learning: A case of a recurrence quantification analysis approach" *Computers in Human Behavior*, 100, 335–344. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.004>

Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Kesetimbangan Kimia". *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1910. <https://doi.org/10.26740/jpps.v10n1.p1910-1924>

Iwan, M., & Suyatna, A. (2018). "Development of Static Fluid Learning Props to Improve Students' Argumentation Skills". *International Journal of Research Granthaalayah*, 6(June), 296–309. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1308955>

Lailiyah, R. I., & Rohayati, S. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-Ak SMK." *UNESA Universitas Negeri Surabaya*, 1–7.

Latamacelling, J., & Kota, N. (2017). "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Arcgis Geographic Information Sistem) Dengan Adobe Flash Cs6" *Teknik Informatika Universitas Cokroaminoto Palopo*. 55–61.

Malik, S. & Argawal, A. (2012). Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool – A Study. *International Journal of Information and Education Technology*, hlm 468 – 471.

Milkova, E. (2008). Multimedia applications and their benefit for teaching and learning at universities. *Journal Transactions on Information Science and Applications*. Vol 5 (6). Hlm 869-879.

Miller, M. D. (2014). *Minds online: Teaching effectively with technology*. Harvard University Press

Norberg, A., Dziuban, C.D., & Moskal, P. D. (2011). A time-based

Piskurich, G. M. (2004). *Getting the most from online learning*.

<http://www.books24x7.com/marc.asp?bookid=12766>

Piskurich, G. M., & Piskurich, J. F. (2006). *Rapid instructional design:*

Learning ID fast and right (2nd ed). Pfeiffer.

Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based

Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. *Jurnal*

Pendidikan Tambusai, 2(4), 856–864.

Reinita dkk. 2018. “Pelatihan Media Berbasis Adobe Flash Cs6 Dengan

Pendekatan Value Clarification technique.” 1, 61–68.

Romi Satria Wahono. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media

Pembelajaran.

Diakses

dari

[http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-](http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/)

[media-pembelajaran/](http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/) pada tanggal 15 Januari 2016. Jam 20.06 WIB.

Saselah, Y. R., M, M. A., & Qadar, R. (2017). Pengembangan Multimedia

Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Professional Pada Pembelajaran

Keseimbangan Kimia. *Jurnal Kimia Dan Pembelajaran Kimia*, 2(2),

80–89. Retrieved from <https://docplayer.info/58342448>

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019).

Instructional technology and media for learning (12th Edition). Pearson

Education, Inc.

Sukariasih, L., Erniwati, E., & Salim, A. (2019). Development of Interactive Multimedia on Science Learning Based Adobe Flash CS6. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(4), 322–329. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i4.1454>

Teguh, I Made, dan I Made Kirna. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. Jurnal Elektronik Undiksha. Dimabih Pada 24 Mei 2021, dari <http://ejurnal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145/1008>

Zambrano R., J., Kirschner, F., Sweller, J., & Kirschner, P. A. (2019). Effects of prior knowledge on collaborative and individual learning. *Learning and Instruction*, 6 3(August 2018), 101214. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2019.05.011>