

---

# PERANCANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN *ADOBE FLASH C6* TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMKOMDIG DI SMKS LMC MODEL INDUSTRI

Oleh:

Hanifah Nur Nasution<sup>1</sup>, Sari Wahyuni Rozi Nasution<sup>2</sup>, Astri Puspita<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

<sup>1,2,3</sup>Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*email:hanifahnurnasution@gmail.com*

*email: sariwahyunirozinasution@gmail.com*

*email:astir puspita1009@gmail.com*

## Abstrak

Permasalahan yang ditemukan Kurangnya pemahaman peserta didik pada materi yang diberikan oleh guru dikarenakan terlalu banyak sehingga siswa sulit untuk mengingat serta kurangnya siswa dalam menangkap materi yang telah diberikan. Siswa juga masih kurang dalam mengemukakan pendapatnya masing – masing sehingga siswa cenderung lebih banyak diamnya sehingga tingkat kekreativitasnya dalam belajar masih sangat kurang. Solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah dengan adanya bahan ajar berbasis media pembelajaran *Adobe Flash Cs 6* diharapkan dapat menampilkan sesuatu yang yang membuat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menjadi semakin meningkat, dan juga membuat siswa lebih memahami materi yang akan disampaikan oleh guru. Untuk mengetahui apakah perancangan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Adobe Flash Cs 6* dapat menghasilkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SIMKOMDIG metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Kuantitatif Deskriptif. hasil penelitian bahan ajar berbasis media pembelajaran *Adobe Flash Cs 6* terhadap kreatifitas siswa pada mata pelajaran SIMKOMDIG, adalah semakin banyak guru yang menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Adobe Flash Cs 6* maka semakin baik pula proses siswa sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Kata Kunci :Bahan Ajar, Media Pembelajaran, *Adobe Flash Cs 6*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek yang dapat menggambarkan bagaimana kualitas sumber daya manusia dalam suatu Negara. Semakin bagus kualitas pendidikan dalam suatu negara akan semakin besar kesempatan bagi negara tersebut untuk mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Kedudukan pendidikan sangat strategis menuju arah tercapainya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Berbagai cara dihimpun dan dikerahkan untuk mencapai peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam pendidikan, terutama pendidikan formal di sekolah. Namun pada kenyataannya peningkatan kualitas sumber daya manusia itu tidaklah mudah karena banyak fenomena – fenomena di lembaga sekolah yang membuat tujuan pendidikan

semakin sulit untuk dicapai. Berbagai fenomena yang terjadi di sekolah diantaranya sistem pendidikan nasional yang sulit dicapai, rekrutmen tenaga guru kurang profesional, kelayakan mengajar dan kesejahteraan guru, rendahnya anggaran sarana dan prasarana pendidikan dan penempatan jabatan yang tidak sesuai dengan kompetensinya sehingga sulit dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Membahas tentang peningkatan kualitas sumber daya manusia maka tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dimana dalam proses pembelajaran itu guru menggunakan bahan ajar.

Bahan ajar merupakan bahan atau materi yang disusun untuk membantu guru melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bahan Ajar yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi

adalah berupa media pembelajaran. media pembelajaran salah satunya adalah *Adobe Flash Cs 6*. Software ini dipilih karena *Adobe Flash Cs 6* adalah sebuah perangkat lunak pembuat animasi, dimana merupakan suatu yang sangat menarik dan banyak orang yang menyukai animasi.

Pemilihan media animasi berbasis *Adobe Flash Cs 6* dalam penelitian ini karena media ini memiliki kelebihan yaitu mampu menghasilkan kreativitas siswa. media pembelajaran sangat penting untuk dimanfaatkan. Namun kenyataannya hampir disetiap sekolah menengah belum diterapkan media pembelajaran, sehingga materi yang harus disampaikan dengan contoh yang real belum tersampaikan dengan baik hanya sekedar penjelasan berbasis ceramah, sehingga suasana belajar menjadi kurang kondusif karena siswa merasa jenuh dan bosan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penulis di SMKS LMC Model Industri tepatnya di kelas X TKJ 1 diketahui bahwa dalam pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti media gambar, media *WhatsApp* dan media *Classroom* sebagai alat bantu untuk mengajar, guru juga sudah menerapkan metode pembelajaran. Namun, hal tersebut masih kurang dalam meningkatkan kreativitas siswa. Kurangnya pemahaman peserta didik pada materi yang diberikan oleh guru dikarenakan terlalu banyak sehingga siswa sulit untuk mengingat serta kurangnya siswa dalam menangkap materi yang telah diberikan. Siswa juga masih kurang dalam mengemukakan pendapatnya masing – masing sehingga siswa cenderung lebih banyak diamnya sehingga tingkat kekreativitasnya dalam belajar masih sangat kurang. Selain itu ada beberapa faktor yang juga memengaruhi kreativitas siswa dalam belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk melakukan perubahan dalam dunia pendidikan, diantaranya dengan pembaharuan kurikulum. Akan tetapi pihak yang bertanggung jawab atas keberhasilan dan kemajuan pendidikan di Indonesia tidak hanya pemerintah tetapi semua pihak baik guru, orang tua maupun siswa

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif Deskriptif.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media dengan Skor 116, Sedangkan Skor yang diharapkan adalah 130, maka dihitung persentase

kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan pada BAB III. Perhitungan Persentase kelayakan Hasil kelayakan media dari penilaian ahli media adalah 89% dengan kategori sangat valid untuk di uji cobakan kepada siswa.

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi dengan Skor 93, Sedangkan Skor yang diharapkan adalah 100, maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan pada BAB III. Perhitungan Persentase kelayakan Hasil kelayakan media dari penilaian ahli materi adalah 93% dengan kategori sangat valid untuk di uji cobakan kepada siswa.

Berdasarkan hasil dari penilaian respon dengan Skor 873, Sedangkan Skor yang diharapkan adalah 100, maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan pada BAB III. Perhitungan Persentase kelayakan Hasil kelayakan media dari penilaian ahli materi adalah 87% dengan kategori sangat valid untuk di uji cobakan kepada siswa.

## 4. REFERENSI

Ardiningsih Dini. 2019. Pengembangan *Game Kuis Interaktif* Sebagai Instrumen Evaluasi Formatif Pada Mata Kuliah Teori Musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Volume 6 Nomor 1.

Astutu Irna Agustina Dwi,dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika *Mobile Learning* Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Pengembangan Pendidikan Fisika*. Volume 3 Nomor 1.

Farhan Muhammad. 2020. Perancangan Sistem Inventori dan Penjualan Pakaian di Konveksiaulia *Collection*. *Jurnal Reset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*. Volume 1 Nomor 2.

Hidayatulloh Kholik,dkk. 2020. Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Dana Sehat Pada Rumah Sakit Umum Muhammadiyah Metro. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*. Volume 1 Nomor 1.

Juabaidah siti,dkk. 2020. Penggunaan *Google Sites* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Smp Kelas VIII SM PN 1 Astambul. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Volume 15 Nomor 2.

Kboir Hamdi Muhammad,dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *E - Learning* Berbasis *Moodle* Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*. Volume 9 Nomor 1.

Kesumaningtyas Febby,dkk. 2020. Perancangan Sitem Pakar Diagnosa Penyakit *RHEUMATIC* Dengan Metode *Forward Chaining*. *Jurnal Teknoif*. Volume 8 Nomor 2.

Latifah Tri Ajeng Nurul. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Maps* pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 2. *Jurnal Of Social Selence Education*. Volume 2 Nomor 2.

Mekarningsih Ni Kadek Ayu,dkk. 2015. Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 3 Nomor 1.

M.Kamal. 2020. *Research And Development (R&D) Tadribat/ Drill Madrasah Aliyah Class x Teaching Materials Arabic Language*. *Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora*. Volume 4 Nomor 1.

Nuraziz. 2020. Analisi dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA – ITH Informatika*. Volume 4 Nomor 3.

Permana Deifan,dkk. 2018. Penggunaan Media Gambar Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 5 Nomor 1.

Prananingrum Afiffah Vinda,dkk. 2020. Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Konferensi Nasional Bahasa Arab*. Volume 4 Nomor 1.

Rohmatul Nazalat. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Kayaku Berbasis STEM Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Volume 4 Nomor 1.

Trisiana Anita. 2020. Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Volume 10 Nomor 2..