

Abstrak

Media pembelajaran interaktif berbasis flash pada mata pelajaran pemrograman dasar bertujuan untuk mengajak para guru untuk melatih kemampuannya agar lebih kreatif dan inovatif menggunakan dan mengolah varian media pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik dalam menerima pelajaran serta dapat menggunakan fasilitas komputer secara maksimal. Penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang menggunakan 5 tahapan uji coba untuk memperoleh nilai efektivitas, efisiensi, dan daya tarik produk. pertama pada uji coba produk dilakukan oleh ahli media, kedua uji coba oleh ahli materi, ketiga uji coba oleh perorangan, keempat uji coba oleh kelompok kecil, dan kelima uji coba oleh kelompok besar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh adalah : (1) Ahli Media diperoleh nilai 86,00% dengan kualifikasi “tinggi”, (2) Ahli Materi diperoleh nilai 81,67% dengan kualifikasi “tinggi”, (3) Uji Coba Perorangan diperoleh nilai 77,20% dengan kualifikasi “tinggi”, (4) Uji Coba Kelompok Kecil diperoleh nilai 86,00% dengan kualifikasi “tinggi”, dan (5) Uji Coba Kelompok Besar diperoleh nilai 86,10% dengan kualifikasi “tinggi”. Demikian media pembelajaran interaktif berbasis flash pada mata pelajaran pemrograman dasar di SMK Siding Puri yang telah dikembangkan ini memiliki nilai efektifitas, efisiensi, dan daya tarik yang tinggi terhadap media pembelajaran interaktif.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Flash, Pemrograman Dasar

Abstract

Interactive media programming based flash on the subjects of basic aims to calls for teachers to train its ability to be more creative and innovative use and to process a variant media and so students is more interested in to accept the study and can use computer facility maximally. This research developed using model of ADDIE was using 5 the trial to get value effectiveness, efficiency, and attraction products. First on trial products made by media experts, both the trial by the matter, the third trial by individuals, the four trial by small group, and the trial by a large group. The result of this research shows that the total amount obtained was that: (1) media experts obtained the value of 86,00 % with qualifying “high”, (2) expert material obtained the value of 81,67 % with qualifying “high”, (3) pilot individuals obtained the value of 77,20 % with qualifying “high”, (4) pilot clusters of small obtained the value of 86,00 % with qualifying “high”, and (5) pilot a large group obtained the value of 86,10 % with qualifying “high”. This interactive media based flash on the subjects of basic programming in smk siding puri which has been developed it has the value of the effectiveness of , efficiency , and attraction for interactive media.

Keywords : *Interactive Learning Media, Flash, Basic Programming*