

**IMPLEMENTASI ADOBE FLASH DALAM PEMBUATAN
MEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI
Diajukan Oleh:

SARI ULFA
NIM. 160212094

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2020 M / 1441 H

IMPLEMENTASI GAME EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam**

Oleh:

SARI ULFA

NIM. 160212094

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Yusran M.Pd

NIP 197106261997021003

Basrul Abdul Majid, M.S

NIDN.2027038701

**IMPLEMENTASI ADOBE FLASH DALAM PEMBUATAN MEDIA
INTERAKTIF**

SKRIPSI

**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi**

Pada Hari/Tanggal:

Sabtu, 27 Agustus 2020
8 Muharram 1442 H

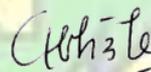
Panitia Ujian Skripsi Munaqasyah

Ketua,



Yusran M.Pd
NIP. 197106261997021003

Sekretaris,



Izzah Al-Fikry, M.Pd

Penguji I,



Basrul, M.S
NIDN. 2027038701

Penguji II, ²



Khairan AR, M.Kom
NIP.1989607042014031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Darussalam - Banda Aceh



Dr. Mujib Rizali, S.H., M.Ag
NIP. 195901091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sari Ulfa

NIM : 160212094

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Implementasi Adobe Flash dalam Pembuatan Media Interaktif

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilikinya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN-Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 1 September 2020

Yang menyatakan,



Sari Ulfa

NIM. 160212094

ABSTRAK

Nama : Sari Ulfa
NIM : 160212094
Fakultas/Prodi : Tarbiyah Dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Implementasi Adobe flash dalam Pembuatan Media Interaktif
Tanggal Sidang : 27 Agustus 2020
Tebal Skripsi : 48 halaman
Pembimbing I : Yusran, M.Pd
Pembimbing II : Basrul Abdul Majid, M.S

Teknologi berkembang begitu cepat, berbagai terobosan baru pun muncul, salah satu inovasi yang berkembang dari segi perangkat lunak ialah program yang memungkinkan penggunaannya untuk dapat membuat video, animasi maupun movie serta audio yang memadai untuk digabungkan bersama, dan salah satu aplikasi yang memiliki kemampuan untuk melakukan itu semua adalah aplikasi *Adobe flash*. Maka dari itu peneliti menganalisa beberapa artikel untuk mengetahui bagaimana implementasi *Adobe flash* dalam pembuatan media interaktif dengan menggunakan metode Systematic Review, dimana metode ini akan merangkum hasil-hasil penelitian, setelah dilakukan analisis, didapati bahwa semua artikel yang dianalisa menggunakan *Adobe flash* dalam mengembangkan media interaktif, serta produk yang dihasilkan juga mendapat respon positif baik dari siswa maupun pengujian validitas serta efektifitas maupun aspek lainnya, ini menunjukkan bahwa implementasi *adobe flash* dalam pembuatan media interaktif mendapat penilaian positif dari para penggunaannya.

Keyword : Media interaktif, *Adobe flash*

ABSTRACT

Nama : Sari Ulfa
NIM : 160212094
Fakultas/Prodi : Tarbiyah Dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Implementasi Adobe flash dalam Pembuatan Media Interaktif
Tanggal Sidang : 27 Agustus 2020
Tebal Skripsi : 48 Halaman
Pembimbing I : Yusran, M.Pd
Pembimbing II : Basrul Abdul Majid, M.S

Technology is developing so fast, various breakthroughs have emerged, one of the innovations that are developing in terms of software is a program that allows users to be able to create videos, animations or films, as well as good audio to be combined, and one application that can do it all is an Adobe Flash application. So the researchers analyzed several articles to see how Adobe flash was implemented in making interactive media using the Systematic Review method, where this method would summarize the results of the research, after analysis, it was found that all the articles analyzed used Adobe flash in developing interactive media. The results also received positive responses from both students and examiners of validity and effectiveness as well as other aspects, indicating that the implementation of flash products in making interactive media got results from its users..

Keyword : *Interactive Media , Adobe flash*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabil'alamin puji dan syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, Shalawat beriring salam untuk tuntunan suri tauladan Rasulullah Shalallahu'alaihiwasalam beserta seluruh keluarga dan sahabat beliau yang senantiasa menjunjung tinggi nilai-nilai Islam serta menggali ilmu yang tiada habisnya yang sampai saat ini masih dapat dinikmati oleh seluruh manusia dipenjuru dunia, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul "*Implementasi Adobe flash dalam Pembuatan Media Interaktif*".

Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. Dalam usaha penyusunan skripsi ini, penulis banyak sekali menghadapi kesulitan teknik penulisan maupun dalam penguasaan bahan. Walaupun demikian, penulis tidak putus asa dalam berusaha dan dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, terutama sekali dosen pembimbing, kesulitan tersebut dapat teratasi. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua ayahanda tercinta dan ibunda tersayang yang telah memberikan dukungan moril maupun materil serta doa yang tiada henti kepada penulis.
2. Segenap keluarga dan sahabat yang selalu menyemangati dan membantu dari awal hingga akhir penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Rektor UIN Ar-Raniry, Prof. Dr. H. Warul Walidin AK. MA yang selalu mendukung kami dan memberi motivasi.
4. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag.
5. Bapak Yusran, M.Pd selaku pembimbing pertama dan Bapak Basrul Abdul Majid, M.S selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
6. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) bapak Yusran, M.Pd., Sekretaris Prodi Pendidikan Teknologi Informasi bapak

Hazrullah, M.Pd, serta staf Prodi yang telah banyak membantu proses pelaksanaan penelitian untuk penulisan skripsi ini.

7. Bapak/ibu dosen pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
8. Pihak Urusan Alumni Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, serta para alumni yang telah membantu proses pelaksanaan penelitian untuk skripsi ini.
9. Sahabat dan teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi leting 2016 serta seluruh keluarga PTI yang telah mendoakan dan memberi dukungan selama ini.
10. Dan untuk semuanya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Penulis berserah diri kepada Allah karena tidak ada yang terjadi tanpa kehendak-Nya. Segala usaha telah dilakukan untuk menyempurnakan skripsi ini. Namun, penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak ditemukan kekurangan dan kekhilafan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran yang dapat dijadikan masukan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amin ya rabbal'alam

Banda Aceh , 26 Agustus 2020

Penulis



Sari ulfa

NIM. 160212094

DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL	
PENGESAHAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Ruang Lingkup.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. Media Interaktif.....	5
B. <i>Adobe Flash</i>	11
BAB III METODE PENELITIAN	13
A. Desain Penelitian.....	13
B. Tabel Artikel	13
C. Pengumpulan Data	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	17
A. Hasil	17
B. Pembahasan	21
C. Implikasi Hasil	38
BAB V PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	45
SURAT KEPUTUSAN SKRIPSI.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Artikel	13
Tabel 2. 2 Hasil.....	17
Tabel 4. 1 Kelebihan dan Kekurangan masing-masing Artikel	34



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini kemajuan serta kecepatan teknologi terutama teknologi berkaitan dengan komputer yang semakin terasa didalam keseharian kita [1]. Teknologi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan informasi membawa banyak kemajuan yang amat sangat cepat dewasa ini. Salah satu perkembangannya dapat dilihat dalam dunia pendidikan [2].

Pendidikan adalah upaya menciptakan sumber manusia yang memiliki kualitas sebagaimana seharusnya, dan diharapkan dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap orang untuk memajukan bangsa oleh karena itu patut untuk mengikuti perkembangan jaman yang semakin banyak memanfaatkan teknologi komputer [3]. Dimana teknologi komputer bisa dipergunakan sebagai alat penyampai informasi yang lebih cepat bahkan dapat pula berinteraksi dengan pengguna, dimana dapat menyediakan fitur-fitur tertentu yang bisa dipakai oleh user untuk berinteraksi dengan media tersebut, yang sering disebut sebagai media interaktif, media interaktif sendiri seringkali dipakai oleh pengajar dalam menjelaskan pelajaran kepada siswa dengan cara menggunakannya sebagai media pembelajaran [2].

Belakangan bisa dilihat bahwa Media pembelajaran yang seringkali digunakan terkadang belum bisa meningkatkan efektivitas dalam hasil belajar siswa karena penilihan media yang kurang sesuai, oleh karenanya dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai [4].

Pembelajaran ialah tahapan komunikasi, yaitu tahapan penyampaian pesan dari pemberi pesan melalui media ke penerima pesan. Media mempunyai andil yang cukup penting, yaitu sebagai perantara atau alat yang berfungsi sebagai penghubung atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara pembicara dengan pendengar , Dengan hadirnya media pembelajaran ini guru dapat menjelaskan pelajaran dengan mudah serta dapat merangsang pikiran siswa sehingga pelajaran yang diterima siswa lebih mudah dimengerti. Media pembelajaran dapat diumpamakan sebagai semua sarana yang memungkinkan untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran [2].

Media pembelajaran dapat mendukung keberhasilan aktivitas belajar. Pemakaian media pembelajaran yang baik akan berpengaruh pada hasil pembelajaran yang lebih efektif . perangkat ini dapat digunakan untuk mendukung kemampuan siswa dalam mencari informasi dan memahami materi pembelajaran yang dijelaskan.

Salah satu aplikasi untuk membuat media interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *Adobe Flash* yang terdiri dari serangkaian fitur video, animasi, gambar, dan audio.Sering kali Media pembelajaran yang dikembangkan dengan *Adobe flash* memiliki kelebihan daripada aplikasi lain misalnya dapat memperlihatkan materi secara visual diiringi dengan narasi suara, beragam warna , notasi maupun music sehingga dapat menarik minat belajar siswa [5].

Oleh karenanya, dengan implementasi *Adobe flash* dalam pembuatan media interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru untuk mengajar dengan lebih mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih mudah paham dengan materi pembelajaran [5].

Maka dalam hal ini dilakukanlah Review artikel menggunakan 10 artikel berkaitan dengan pengembangan Media interaktif menggunakan *Adobe flash* menggunakan metode *Systematic Review* untuk melihat bagaimana implementasi *Adobe flash* dalam pembuatan Media interaktif ,serta bagaimana respon pengguna terhadap produk yang dihasilkan dari program *Adobe flash* tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi *Adobe flash* dalam pembuatan media interaktif ?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap *Adobe flash* dalam pembuatan media interaktif?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis implementasi *Adobe flash* dalam pembuatan media interaktif
2. Untuk menganalisis respon pengguna terhadap *Adobe flash* dalam pembuatan media interaktif

D. Manfaat Penelitian

Dengan Tugas Akhir ini diharapkan pembaca dapat lebih mengetahui bagaimana Implementasi *Adobe flash* dalam pembuatan media interaktif, yang mungkin saja dapat dijadikan contoh atau referensi sebelum membuat sebuah media interaktif sebagai media pembelajaran, sehingga tidak akan membuang terlalu banyak waktu karena harus mencoba banyak aplikasi dalam pembuatan media interaktif

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup Tugas Akhir ini adalah kajian 10 artikel yang berkaitan dengan Media interaktif berbasis *Adobe Flash*, kajian tersebut berupa review pada semua artikel hingga didapatkan hasil sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Interaktif

1. Media

Komputer merupakan salah satu alat pembelajaran di era modern yang sangat populer didalam dunia pendidikan [6].,Komputer juga memiliki kemampuan untuk menciptakan sebuah media. Media adalah alat berinteraksi. Media juga memiliki arti perantara, yaitu perantara antara pemberi pesan dengan penerima pesan. Media adalah sebuah sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, media juga sebuah alat atau perantaraan yang dapat digunakan untuk mempermudah proses belajar, dalam hal mengefisiensikan interaksi diantara guru dan siswa .Hal ini tentu akan sangat membantu pengajar dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam menyerap materi yang diajarkan [7].

Secara khusus, Pengertian dari media pada tahapan pembelajaran disebut juga sebagai perangkat *graphic*, visualisasi untuk memahami, memproses, dan menata kembali informasi yang dilihat maupun didengar [8].Media tidak hanya sekedar media pelengkap pembelajaran tetapi juga sarana untuk meningkatkan hasil pembelajaran [9].

Media adalah sebuah sarana yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian pesan dan bisa menstimulus pikiran , dan dapat mendorong semangat, minat, dan keinginan murid sehingga murid terdorong untuk melaksanakan proses belajar mengajar [8].

Selain itu murid yang tidak mempunyai ketertarikan pada materi tertentu akan sulit mendapat hasil belajar yang optimal [10]. Media juga dapat berupa sebuah perangkat lunak (*software*) dan/atau alat (*hardware*). Tiap media ini memiliki kelebihan tersendiri dan kekurangan. Kelebihan yang dimiliki oleh media siap pakai adalah lebih hemat dari segi tenaga, biaya, serta waktu untuk pembuatannya.

Sedangkan untuk mempersiapkan sebuah media yang dibuat secara khusus untuk keperluan tertentu memerlukan waktu yang tidak sedikit, serta tenaga dan dana untuk mendapatkan hasil yang memuaskan serta kevalidan dibutuhkan beberapa kegiatan validasi [11].

2. Multimedia

Pengertian multimedia bermacam-macam tergantung kepada ruang lingkup perkembangan serta teknologi itu sendiri. Multimedia bukan hanya berarti teks dan grafis, selain itu juga disertai animasi, bunyi, video serta interaksi. Sambil melihat tayangan gambar kita juga dapat mendengar suara, membaca penjelasan dalam bentuk teks maupun melihat animasi dan gambar, multimedia adalah penggunaan komputer sebagai media untuk mengkombinasikan grafis, tulisan, suara, maupun gambar dan lainnya [12].

Berikut hal-hal yang terdapat dalam multimedia menurut Havid, Teks merupakan bentuk data dari multimedia yang paling mudah serta efisien dalam penyimpanannya serta mudah dikendalikan, karena teks merupakan hal yang paling sering kita temui dan lihat, kemudian Grafis yang paling sering terlihat sebagai background sebuah tulisan atau teks agar teks tersebut terlihat lebih

menarik. Kemudian Suara yang memiliki 13 jenis dan diantaranya adalah format wave form audio, dat, aiff, mod, ibk, rmi, au, sbi, voc, snd, MIDI soundtrack , MP3 dan compact disc audio yang dapat digunakan dalam perancangan multimedia. Kemudian Video yang dapat menghasilkan sumber daya yang banyak dan membuat multimedia terlihat hidup [13]. Teknologi yang berbentuk multimedia merupakan kombinasi antara teknologi dari komputer dengan *software* dan juga *hardware* yang saling terhubung [14].

Serta Animasi yang berupa gambar bergerak pada monitor yang dapat dibuat dengan memanfaatkan teknologi komputer. Dan yang terakhir adalah Software dan Data dimana hal ini merupakan konsep yang paling mudah dan efisien dalam multimedia dikarenakan dapat menciptakan sebuah link yang memungkinkan pengguna untuk pergi ke berbagai dokumen dalam waktu singkat [13].

3. Interaktif

Definisi interaktif berkaitan dengan adanya interaksi dua arah atau lebih dari hal-hal yang berkaitan dengan interaksi itu sendiri yaitu komunikasi antar manusia dan komputer serta teknologi yang terdapat didalamnya. Dengan sebuah produk atau perangkat lunak yang diciptakan dengan harapan dapat memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi dua arah atau pemberian *feedback* antara perangkat lunak dengan penggunanya. Interaktifitas yang terdapat pada multimedia diberikan batas-batas tertentu sebagai berikut: (1) Pemakai dilibatkan dalam interaksi antara dirinya dengan program *software* [8],

(2) Perangkat lunak interaktif juga hanya menyediakan informasi yang diinginkan oleh *user* tanpa harus memaksa *user* untuk menerima hal-hal lain yang tidak dikehendakinya [8].

4. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif bisa dikatakan alat pendukung untuk proses belajar mengajar dengan menggunakan komputer. Multimedia interaktif juga merupakan multimedia yang digunakan pengguna, dan mampu menentukan apa yang dibutuhkan. Multimedia interaktif merupakan jenis tampilan multimedia, dibentuk dengan tujuan mampu memberikan tampilan informasi dan proses interaksi bagi pengguna [15]. Ketika pengguna dapat dengan leluasa mengontrol multimedia tersebut, maka hal tersebut lah yang disebut multimedia interaktif [16].

Pada dasarnya media yang memiliki kemampuan untuk menerima, kemudian mengolah, melakukan penyimpanan serta mengeluarkan data yang telah diolahnya adalah komputer, dengan adanya komputer, Mahasiswa diharapkan dapat belajar dengan lebih efektif. Karena komputer memiliki kemampuan untuk memaparkan informasi dalam bentuk apapun seperti gambar, suara, animasi, video, maupun tulisan.

Program multimedia interaktif adalah salah satu media berbasis komputer yang mengkombinasikan berbagai aspek media didalamnya diantaranya adalah video, suara, gambar, tulisan, dan animasi, Pengertian interaktif berkaitan dengan interaksi dua sisi. Komponen komunikasi yang terdapat dalam multimedia interaktif antara lain adalah interaksi antara manusia [17],

sebagai pemakai dan komputer, dengan demikian perangkat lunak yang diharapkan mempunyai interaksi dua sisi atau adanya *feedback* diantara user dengan programnya. Multimedia interaktif dibuat untuk memberi pembelajaran yang interaktif didalam bentuk yang lebih inovatif seperti bentuk video, narasi, animasi 3D, gambar serta dapat menciptakan interaksi [17]. Dengan adanya pengalaman belajar menggunakan metode belajar dengan bantuan multimedia melalui media presentasi yang interaktif diharapkan bisa menciptakan suasana belajar menyenangkan baik bagi murid maupun guru [18].

5. Media Pembelajaran

Pendidikan merupakan suatu tahapan yang akan terus berlanjut dimana setiap waktu bisa terjadi perubahan baru sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran salah satu cara membuat pembelajaran berkualitas yaitu dengan adanya penunjang seperti Media pembelajaran [19]. Media pembelajaran disebut juga dengan alat-alat yang bisa digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Ada berbagai pengertian yang diberikan tentang media pembelajaran. Media mempunyai andil yang cukup besar yaitu sebagai sarana atau alat yang digunakan sebagai penghubung dalam suatu tahapan interaksi antara pembicara dan pendengar. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa tahapan belajar mengajar adalah proses komunikasi [2].

Media pembelajaran baru bisa dikatakan interaktif bila murid tidak hanya menyaksikan dan mendengar akan tetapi dapat berinteraksi secara nyata dengan media pembelajaran tersebut [20].

Media pembelajaran juga adalah salah satu hal yang dibuat dengan tujuan untuk digunakan untuk kepentingan pembelajaran [21]. Bila dicermati secara garis besar media adalah manusia, pelajaran atau suatu kejadian yang menciptakan kondisi atau situasi yang membuat siswa dapat memperoleh pengetahuan, sikap serta keterampilan karena media merupakan perantara antara pemberi dan penerima ataupun pembicara kepada pendengar .

Media tidak hanya berasal dari benda mati tetapi juga berasal dari makhluk hidup termasuk manusia di dalamnya yang dapat berperan sebagai media pembelajaran [20]. Selama ini apa yang dijadikan media pembelajaran terkesan biasa saja atau terlihat seadanya bahkan tiap jam pelajaran hanya menggunakan papan tulis serta buku sebagai media dalam proses pembelajaran [22].

Kegunaan sebuah media dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan baik berupa suara, gambar ataupun teks yang merupakan bagian dari isi materi sebuah mata pelajaran dimana pesan tersebut dapat diserap dengan mudah oleh siswa [23].

Selain itu media pembelajaran juga berperan penting dalam proses belajar mengajar, karena media pembelajaran juga dapat membantu murid memaparkan segala sesuatu yang diminta oleh guru (baru4). Karena pembelajaran bukan sekedar tentang teori semata tetapi juga visual yang tepat akan sangat membantu proses pembelajaran [24].

B. Adobe Flash

Telah banyak beredar Aplikasi yang dirancang para ahli dengan berbagai inovasi yang bisa dipergunakan untuk media pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah Software *Adobe flash* yang sering dipergunakan dalam aktivitas pembelajaran. *Adobe flash* sendiri ialah aplikasi animasi dan permainan yang mampu membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik. *Adobe flash* merupakan program khusus yang dibuat untuk membuat animasi dan gambar yang terlihat cocok untuk desain situs web, CD interaktif, dan lain-lain [25].

Sebelum memiliki nama *Adobe flash*, *Adobe flash* bernama *Macromedia flash*, *Macromedia* sendiri merupakan program yang dirancang untuk membuat vector animasi dengan ukuran yang lebih mini dari berkas video, mulanya program ini memang dikembangkan untuk membuat gambar 2D dan aplikasi dengan basis internet, tapi dewasa ini lebih sering digunakan untuk membuat animasi ataupun aplikasi yang tidak memiliki basis internet. Format berkas yang dihasilkan *Macromedia* adalah swf dan dapat pula ditampilkan di web yang telah memiliki *Adobe flash* player. Pada tanggal 3 Desember 2005 perusahaan Adobe membeli *Macromedia* dengan seluruh produknya, hingga dari sanalah nama *Macromedia flash* berubah menjadi *Adobe flash* [26].

Adobe flash merupakan salah satu aplikasi keluaran perusahaan Adobe dan dimanfaatkan dalam membuat animasi, maupun movie dan lainnya, hingga bisa menghasilkan sesuatu seperti sebuah produk berupa produk yang inovatif, interaktif dan efisien dalam berbagai bidang dan aspek [27].

Menurut Wiwin Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Adobe flash* akan lebih memiliki banyak kelebihan dari pada media yang dikembangkan dengan software lainnya baik dari segi materi , dan visual yang diiringi narasi , maupun musik serta ragam warnahingga bisa mendorong motivasi belajar peserta didik [5].



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Design Penelitian

Desain dari review artikel ini adalah *SystematisReview* , dengan teknik kualitatif (meta-sintesis) , secara umum dalam metodologi penelitian terbagi dua metode , pertama kuantitatif kemudian kualitatif , sama halnya dengan *systematic review*, juga terdapat dua metode , di antaranya adalah kuantitatif dan kualitatif. Dalam hal ini penulis menggunakan metode kualitatif *systematic review*, pendekatan ini didalam *systematic review* difungsikan untuk merangkum kesimpulan-kesimpulan penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif [28]. Metode yang satu ini memiliki tugas untuk mengidentifikasi artikel-artikel yang direview [29].

B. Tabel Artikel

Tabel 2. 1. Artikel

No	Judul	Penulis	Jurnal	Tahun
1.	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>adobe flash</i> pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan materi elektro listrik untuk kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja	Kadek Aditya Pradipta Yasa , Ketut Udy Ariawan, I Wayan Sutaya	Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan	2017

2.	Efektivitas media pembelajaran CD interaktif berbasis <i>adobe flash</i> CS5 dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMK PGRI Pandaan	Ahmad Marzuki, Muhammad Fahmi	Jurnal Fakultas Agama Islam	2017
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis <i>Adobe Flash</i> Professional CS6 Untuk Mata Kuliah Fisika Dasar I	Boby Syefrinando, Suraida, Af Parman	Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi (JPFT)	2020
4.	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>adobe flash</i> CS3 profesional pada materi penyajian data	Savitri Septiara Pratiwi , Ana Setiani , Novi Andri Nurcahyono	Jurnal Pendidikan Matematika	2019
5.	Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i> Pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar	Usman Irawan , Rasyid Hardi Wirasasmita	EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika	2019

6.	Pengembangan multimedia interaktif berbasis <i>adobe flash</i> CS6 professional pada pembelajaran kesetimbangan kimia	Yeni R. Saselah, Muhammad Amir M, Riskan Qadar	Jkpk:Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia	2017
7.	Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif biologi menggunakan <i>adobe flash</i> CS 6 pada materi jaringan tumbuhan	Lena Zairana , Ely Djulia , Herwina Harahap	Jurnal Pelita Pendidikan	2020
8.	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>adobe flash</i> untuk pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III SD	Hidayatul Maulidta, Wahyu Sukartiningsih	JPGSD	2018
9.	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>adobe flash</i> professional pada mata pelajaran perekayasaan sistem antena kelas XI TAV di SMK Negeri 2 Surabaya	Aditiya Sukma Riski, Eppy Yundra	Jurnal Pendidikan Teknik Elektro	2018

10.	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>adobe flash</i> professional CS 6 pada materi Teorema Pythagoras untuk siswa kelas VIII	Erwin Widyanto, Ika Kurniasari	Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika	2016
-----	---	-----------------------------------	---	------

C. Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Sumber data didapatkan dari jurnal yang dicari di Google Scholar

2. Strategi searching (Mendapatkan Artikel)

Langkah awal yaitu dengan mencari jurnal di Google Scholar dengan memasukkan kata Kunci : Media Interaktif, Media Pembelajaran, *Adobe flash* .

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berikut hasil review 10 artikel berdasarkan judul yang telah dipaparkan pada tabel di bab 3 , pada tabel hasil penulis akan memberi label angka sebagai penanda masing-masing artikel , yang dirangkum dalam tabel hasil review artikel ,beberapa kata akan disingkat untuk mempermudah penulisan ahli isi (i), ahli media (md), ahli materi (mt), ahli-bahasa (b), Respon-mahasiswa(Rm), Respon-siswa(Rs), uji-coba(uc), uji-diperluas (ud), kel.kecil(kk), kel.terbatas(kt), kel.besar(kb), uji pemakaian (up), mekanika(m), dinamika(d)

Tabel 2. 2 Hasil

Artikel	Metode	Data	Para ahli	Hasil		Keterangan
1	R&D (research and development)	-	i:92,85 % md:100%	Pretest	Posttest	Hasil dari validasi menunjukkan bahwa media yang dibuat sesuai dengan konsep yang ditentukan
				-	-	

2	Quasi experimental dengan desain pretest and posttest control group desain	Siswa kelas XI SMK PGRI	-	Pretest	Posttest	Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media lebih efektif dari pada metode konvensional
				6,13	8,03	
				6,24	7,18	
3	R&D (research and development)	35 responden, Mahasiswa semester I Program Studi Tadris Fisika	md:91.25% mt: 92% b: 100% md,kk: 84% md,kb: 87%	Pretest	Posttest	Hasil menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah valid, praktis serta efektif
				m:33,4 3	m: 56,69	
				d: 50,29	d: 89,57	
4	R&D (research and development)	Siswa SMP Mardi Waluya 2	Md1: 3,65 Md2: 4,71	Pretest	Posttest	Hasil menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah efektif
				Uc: 0,13	Uc: 0,20	
				Up: 0,158	Up: 0,159	

5	R&D (research and development)	20 responden	Mt: 85% Md:89.8% Rm: 83%	Pretest -	Posttest -	Hasil menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan
6	R&D (research and development)	34 siswa SMKN 17 Samarinda kelas XI TLM	Mt:98% Md:100% Pbl:100% Uc: 88,2% Ud: 97,8%	Pretest -	Posttest -	Hasil menunjukkan bahwa media yang dibuat sudah layak digunakan dan mendapat respon positif dari siswa
7	R&D (research and development)	siswa kelas XI IPA 1 MAN 1 Deliserdang yang berjumlah 36 orang siswa	Mt: 87% Md: 73% Grbiologi: 93% Kk: 80,7% Kt: 80% Kb : 85%	Pretest -	Posttest -	Hasil menunjukkan bahwa media ini mampu dan efektif untuk meningkatkan penguasaan materi

8	R&D (research and development)	Siswa kelas III SD	Mt:87,69%	Pretest	Posttest	dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran
			Md: 84%	61,5	87,5	
9	R&D (research and development)	responden terdiri dari 33 siswa XI TAV 3 SMK Negeri 2 Surabaya	md:67,14%	Pretest	Posttest	Hasil menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak dari segi kevalidan, keefektifan dan kepraktisan
			mt: 84% angket: 93,75% soal: 94,44% desain:88% manfaat: 91%	-	-	
10	Metode pengembangan Four-D (4-D)	siswa kelas VIII SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro	Mt: 3,47	Pretest	Posttest	Hasil menunjukkan bahwa 77,5% siswa memberi respon positif
			Md: 3,29 Rs: 77,5%	-	-	

						sehingga media ini dinyatakan memenuhi kriteria efektif
--	--	--	--	--	--	---

B. Pembahasan

Setelah dilakukan pemilihan artikel yang bertema Media interaktif berbasis *Adobe flash* sebelumnya, maka penulis memaparkan beberapa informasi terkait review artikel dalam bentuk tabel yang terdapat di atas, pemilihan artikel yang akan di review dilakukan berdasarkan artikel yang dibuat pada tahun 2015 hingga 2020, dan terkait dengan tema Media interaktif berbasis *Adobe flash*, Dalam hal ini penulis menggunakan metode kualitatif systematic review, dengan teknik kualitatif dalam systematic review digunakan untuk merangkum hasil-hasil penelitian, dan telah terkumpul sebanyak 10 artikel bertema Media interaktif .

A. Artikel 1

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media interaktif yang dirancang menggunakan *adobe flash* pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan, dikarenakan jurusan IPS dan MIPA di SMA Negeri 3 Singaraja belum mempunyai media yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran, serta para guru sering kali menggunakan gambar saat menjelaskan materi, oleh sebab itu dengan adanya media visual akan sangat

diperlukan untuk mempermudah peserta didik dalam menerima uraian yang diberikan guru mengenai materi yang dipelajari.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran interaktif dengan basis *adobe flash* memiliki tampilan flash player yang dimana adanya video tutorial didalamnya serta simulasi yang bisa menarik perhatian siswa agar siswa memiliki minat mempelajari dan membaca tentang materi yang diberikan terkait pelajaran prakarya dan kewirausahaan, Dari Tabel hasil diatas dapat dilihat bahwa dari hasil validasi diperoleh sebanyak 92,85% dari ahli materi (guru) dengan kategori sesuai, dan 100% dari ahli media dengan kategori sesuai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media interaktif untuk mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan telah sesuai dengan konsep materi yang ada.

B. Artikel 2

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran CD yang dirancang dengan *Adobe flash* untuk kelas XI SMK untuk mata pelajaran Pendidikan agama islam (PAI), dan mengetahui efektivitas dari media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI untuk mata pelajaran PAI Materi yang akan dipaparkan adalah mengenai bab jenazah.

Dan setelah dilakukan uji coba pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil yaitu perbedaan antara mean pretest kelompok kontrol dan eksperimen, terlihat bahwa mean kelompok eksperimen lebih kecil dari pada mean kelompok kontrol yaitu $6,13 < 6,24$. Lain hal di posstest kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol , mean kelompok eksperimen lebih besar dari mean kelompok kontrol yaitu $8,03 > 7,18$. Ini menunjukkan bahwasanya media interaktif tersebut memiliki dampak terhadap proses belajar siswa, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran CD interaktif tersebut sudah efektif dalam pembelajaran materi jenazah.

C. Artikel 3

Penelitian ini dilaksanakan di program studi Tadris Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Sebanyak 20 responden memberikan respon pada angket yang disebar dan didapatkan hasil bahwa 85% mahasiswa mempunyai laptop, 80% mengatakan bahwa konsep mekanika sulit untuk dipahami, sementara dosen pengajar mata kuliah ini belum memakai bahan penunjang seperti multimedia dalam proses belajar mengajar , terlebih lagi seluruh mahasiswa memerlukan media dalam proses belajar Fisika Dasar I.

Dikarenakan hal itu dengan dibuatnya media pembelajaran , diharapkan dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran baik di kelas ataupun diluar kelas secara mandiri, hasil penelitian ini merupakan produk berupa media pembelajaran dengan bentuk presentasi animasi untuk materi mekanika yang terbagi atas dua topic yaitu dinamika dan yang lainnya adalah kinematika, dari hasil penilaian para ahli materi, bahasa , maupun desain media yang menunjukkan tingkat kelayakan dari media pembelajaran tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa media tersebut sudah layak dipakai dalam proses pembelajaran.

Hasil akhir dari penelitian dapat dilihat dari tabel hasil , yang menunjukkan untuk hasil dari para ahli semuanya memiliki kriteria layak,dan berdasarkan angket yang telah disebar untuk melihat tanggapan mahasiswa dan dosen , diperoleh hasil sebesar 91% dengan kriteria sangat praktis, untuk kepraktisan media berdasarkan tanggapan mahasiswa kelompok kecil dan besar diperoleh 84% dengan kriteria sangat praktis, dan 87% dengan kriteria sangat praktis .

Setelah dilakukan tes , didapati hasil yang menunjukkan terjadinya peningkatan hasil tes dari sesi yang pertama yaitu sub topik kinematika dengan rerata pretest sebanyak 33,43 dan rerata posttest sebanyak 56,69, sesudah dianalisa dengan menggunakan persamaan efektivitas didapati bahwa tingkat keefektivan sebanyak 0,3% dengan kategori sedang, Pada sesi test yang kedua dengan sub topik dinamika diperoleh rerata nilai pretest sebanyak 50,29 dan rerata posttest sebanyak 89,57, sesudah diolah memakai rumus didapatkan keefektivan sebesar 0,8% dengan kategori tinggi, maka dari hasil paparan diatas bisa ditarik kesimpulan bahwasanya desain serta pengembangan media pembelajaran tersebut valid.

D. Artikel 4

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe flash* , kemudian mengetahui efektifitas media tersebut dan juga mengetahui kemampuan pemahaman siswa sesudah penerapan media ini. Kemudian setelah media telah dikembangkan, hasil perancangan itu bisa dibagi dan dapat dipakai secara langsung oleh setiap siswa menggunakan komputer sehingga dapat

memudahkan siswa memahami materi. Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan, produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif. Produk ini dibuat menggunakan perangkat *Adobe flash* yang ditujukan untuk siswa kelas 7 semester 2 pada materi penyajian data, Media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe flash* ini belum pernah digunakan pada sekolah yang akan diteliti.

Produk ini mengalami beberapa tahap seperti validasi media pembelajaran dan memperoleh hasil valid sehingga dapat digunakan pada tahap uji coba dan uji pemakaian. Setelah tahap uji coba dan uji pemakaian, media pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa serta efektif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh ada perbedaan hasil tes yaitu kemampuan matematis siswa pada posttest siswa lebih baik daripada pretest, sehingga media pembelajaran interaktif dapat dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran karena nilai posttest siswa lebih bagus daripada nilai pretest. Kemampuan pemahaman matematis siswa diperoleh dari hasil nilai pretest dan posttest yang telah diberikan pada tahap uji coba dan uji pemakaian. Hasil nilai pretest dan posttest pada tahap uji coba kepada 12 siswa yaitu 31 dan 66.

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yaitu satu siswa mendapat kriteria sedang dan 11 siswa mendapat kriteria tinggi, sedangkan untuk keseluruhan diperoleh hasil 55,15 dengan kriteria sedang atau bagus. Sehingga, kemampuan pemahaman siswa

pada tahap uji coba yaitu bagus, Berdasarkan hal tersebut diperoleh bahwa kemampuan siswa pada tahap uji coba mengalami peningkatan yang tidak terlalu signifikan. Sedangkan untuk hasil nilai pretest dan posttest yang telah diberikan yaitu 56 dan 194. Berdasarkan hasil tersebut diketahui hasil peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa pada tahap ini yaitu 10 siswa mendapat kriteria sedang dan 20 siswa mendapat kriteria tinggi, sedangkan untuk keseluruhan diperoleh hasil 75,61 dengan kriteria tinggi atau meningkat, Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, media pembelajaran interaktif layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada materi penyajian data.

E. Artikel 5

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video tutorial interaktif yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pemrograman dasar C++, serta untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut untuk dipakai sebagai media pembelajaran pemrograman dasar pada Program Studi Pendidikan Informatika Universitas Hamzanwadi, sebelum diterapkannya Media pembelajaran ini akan dilakukan pengujian kelayakan oleh para ahli yaitu ahli materi kemudian ahli media, kemudian mahasiswa juga akan memberikan respon dengan memberikan nilai pada aspek yang diberikan.

Adapun hasil uji kelayakan yang diperoleh dari ahli materi ialah sebanyak 85% dengan kategori sangat layak, dan untuk ahli media diperoleh sebanyak 89.8% dengan kategori sangat layak, kemudian beberapa aspek yang diperlukan

untuk mendapatkan respon mahasiswa diantaranya manfaat, kemudahan, tampilan dan tulisan. Dan setelah diakumulasikan diperoleh respon mahasiswa terhadap aspek tersebut didapati rerata persentase dari keempat aspek tersebut ialah 83% dengan kategori sangat tinggi, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial interaktif Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran.

F. Artikel 6

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu produk multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* yang layak diterapkan dalam pembelajaran konsep kesetimbangan kimia pada SMK dan untuk mengetahui respon murid untuk media tersebut dalam pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah murid SMK kelas XI di Samarinda yang berjumlah 34 orang, Multimedia interaktif ini memuat materi dalam bentuk audio visual sehingga diharapkan dapat meningkatkan nilai belajar siswa.

Dari penelitian ini terciptalah sebuah produk multimedia untuk konsep kesetimbangan kimia dengan hasil penilaian sangat layak baik dari segi validitas media, materi, dan praktisi. Respon positif siswa pada uji coba terbatas sebanyak 88,2% dan sesudah dilakukan beberapa revisi, pada uji diperluas respon siswa menjadi sebanyak 97,8% dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran kesetimbangan kimia .

G. Artikel 7

Adapun tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui tingkat kelayakan media ajar interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada materi jaringan tumbuhan oleh tim validasi ahli materi dan ahli konstruksi multimedia. serta mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash*. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media ajar interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada materi jaringan tumbuhan terhadap penguasaan materi oleh siswa MAN 1 Deli Serdang.

Adobe flash dapat mengatasi kesulitan pada pembelajaran jaringan tumbuhan karena *Adobe flash* memiliki kelebihan diantaranya menyediakan fitur-fitur yang menarik. Dari pembahasan hasil yang dibahas sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa menurut penilaian ahli materi, multimedia pembelajaran interaktif biologi menggunakan *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI IPA SMA pada materi jaringan tumbuhan dengan rerata nilai sebanyak 87,12% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan penilaian ahli media, multimedia pembelajaran interaktif biologi menggunakan *Adobe Flash* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI IPA SMA pada materi jaringan tumbuhan dengan rata-rata penilaian sebesar 73% dengan kategori cukup baik. Tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian dari guru adalah 93% dengan kategori sangat baik, ratarata penilaian siswa adalah 85% dengan kategori sangat baik. Selain itu, pengaruh multimedia pembelajaran interaktif

menggunakan *Adobe Flash* pada materi jaringan tumbuhan dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa yaitu nilai n-Gain $0,63 \leq (g) \leq 0,70$ dengan kategori sedang. Sehingga media pembelajaran ini mampu dan efektif untuk membuat siswa cepat menguasai konsep siswa pada materi jaringan tumbuhan.

H. Artikel 8

Permasalahan utama bagi siswa dalam kegiatan menulis teks eksposisi yaitu, tidak ada objek pengamatan secara langsung. Hal tersebut membuat siswa kebingungan dalam memaparkan teks eksposisi terhadap suatu objek sehingga hasil dari menulis siswa juga rendah, Untuk membantu siswa dalam memudahkan kegiatan menulis, penggunaan media interaktif berbasis *adobe flash* dirasa sangat tepat. Media pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat memberikan stimulus bagi siswa dalam proses pra-menulis. Karena, media berbasis *adobe flash* mampu menghadirkan animasi proses perkembangbiakan hewan sebagai informasi awal untuk bahan menulis siswa ,

Media pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi karena dapat merangsang pikiran siswa untuk menulis dengan adanya gambaran animasi perkembangbiakan hewan, materi dan contoh soal, Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dapat dilihat melalui kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan media pembelajaran Hasil uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan lembar validasi. Validasi dilakukan oleh dua validator yaitu validator materi dan

validator media. Hasil dari validasi baik oleh ahli materi ataupun oleh ahli media sangat baik atau layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III sekolah dasar tema perkembangbiakan tumbuhan. Adapun kepraktisan media diukur melalui angket guru dan penilaian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash*. Melalui teknik analisis tersebut, dapat dibuktikan bahwa media mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Indikator-indikator yang telah disediakan dalam instrumen uji kepraktisan memperoleh hasil sangat baik. Berdasarkan hasil analisis tersebut menyatakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran menulis.

Selanjutnya hasil tes menunjukkan bahwa media efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III sekolah dasar. Dibuktikan dengan hasil tes pada uji coba produk final, hasil belajar siswa mengalami kenaikan yang signifikan. Terlihat siswa sudah mampu menulis teks eksposisi secara sistematis. Meskipun beberapa siswa masih terdapat beberapa kesalahan kecil. Separuh dari jumlah siswa sudah menggunakan bahasa yang efektif. Hal tersebut menunjukkan adanya respon positif terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, angket siswa juga menunjukkan bahwa media memiliki tingkat penghargaan yang tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran media pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III sekolah dasar.

I. Artikel 9

Dilatarbelakangi oleh permasalahan banyaknya siswa mendapat nilai dibawah KKM dan guru seringkali mengadakan remedial maka peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI TAV SMK Negeri 2 Surabaya, setelah dilakukan penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh hasil dari uji validitas oleh validator dengan rerata media sebanyak 67,14% dan dikategorikan valid, rerata validasi materi sebanyak 84% dikategorikan sangat valid, rerata validasi angket respon sebesar 93,75 dikategorikan sangat valid , jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dinyatakan layak dari aspek kevalidan , kemudian uji kelayakan media pembelajaran dari segi tingkat keefektifan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil belajar pengetahuan dan keterampilan siswa didapati nilai rerata belajar siswa lebih besar atau sama dengan KKM setelah menggunakan media pembelajaran *adobe flash* yang artinya nilai rata-rata siswa telah mencapai KKM yaitu diatas 75. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dinyatakan layak dari aspek keefektifan, kemudian uji kelayakan media pembelajaran dari segi tingkat kepraktisan yang diperoleh dari responden yang terdiri dari siswa XI sebanyak 33 siswa , dari hasil tersebut diperoleh kesimpulan bahwa media tersebut dikategorikan sangat praktis dengan persentase 88% dari aspek desain media,dan dari aspek manfaat untuk siswa diperoleh 91%, Sehingga disimpulkan media pembelajaran ini dinyatakan layak dari aspek kepraktisan.

J. Artikel 10

Dikarenakan salah satu materi di kelas VIII SMP yang bisa disajikan dalam media pembelajaran adalah Teorema Pythagoras, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa selama belajar pada materi tersebut. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN yang berjumlah 6 orang. tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* pada materi Teorema Pythagoras dan menghasilkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* dengan kategori valid,praktis dan efektif .

Pada saat tahap pengembangan, validator menyatakan bahwa media ini memenuhi kriteria valid dengan nilai rerata dari ahli materi sebesar 3,47 dan ahli media sebesar 3,29.Penilaian secara umum validator menyatakan media tersebut bisa digunakan dengan sedikit revisi , dan setelah media tersebut di revisi, dilakukanlah uji coba terbatas pada orang siswa kelas VIII SMPN. Kemudian setelah diamati hasil tes belajar siswa bahwa media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi, dengan persentase 83,3% siswa mendapat skor ≥ 75 dan siswa memberi respon positif pada media dengan nilai rata-rata sebesar 77,5% sehingga media ini memenuhi kriteria efektif.

Dari seluruh pembahasan dimana terdapat paparan hasil tentang jurnal yang berkaitan dengan Media interaktif berbasis *Adobe flash* ,dari jurnal pertama hingga terakhir dapat dilihat bahwa kesemuanya memiliki hasil dimana hasil akhir sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti , dimana media

Interaktif berbasis sesuai dengan tujuan yang mereka ingin capai , baik itu sesuai dengan konsep , materi maupun efektivitas yang ingin di uji , untuk hasil dari segi uji penerimaan telah dilakukan melalui uji validitas oleh para ahli serta ada pula pengujian yang dilakukan pada siswa maupun mahasiswa, dimana peneliti jurnal mendapat respon positif dari para siswa maupun mahasiswa , serta mendapat tanggapan yang sesuai dari para ahli pada bidang uji masing-masing, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua jurnal tersebut telah mencapai tujuan penelitian yang diinginkan , ini membuktikan bahwa penggunaan Media interaktif cukup memberi pengaruh dalam pembelajaran , terkhusus karena Media interaktif di rancang menggunakan *Adobe flash* , dimana *Adobe flash* sendiri memiliki fitur profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang cukup menarik untuk pembuatan situs web, CD interaktif, dan lainnya.

Adobe Flash dirancang dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang handal dan efisien untuk membuat animasi, logo, game, movie dan lainnya, sehingga hal tersebut dapat menstimulus siswa untuk tertarik belajar maupun membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa dapat lebih mudah memahami apa yang sedang dipelajari, dan hal ini dapat menunjang pembelajaran yang lebih efisien dan tidak monoton dimana siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru melainkan juga melihat visual yang disajikan melalui Media interaktif berbasis *Adobe flash* , baik itu dalam bentuk animasi ,game , dan sebagainya .

Tabel 4. 1 Kelebihan dan Kekurangan masing-masing Artikel

Artikel	Kelebihan	Kekurangan
1	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya validasi dari para ahli , validasi ahli isi dan ahli media • Hasil penelitian sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai 	<ul style="list-style-type: none"> • Produk yang dikembangkan tidak selesai seutuhnya • Produk hanya dikembangkan sebatas pada penilaian para ahli • Tidak dilakukakannya pretest dan posttest pada siswa
2	<ul style="list-style-type: none"> • Pengujian dilakukan pada dua kelas berbeda, kelas kontrol dan eksperimen sehingga hasil terlihat jelas • Dilakukannya pretest dan posttest pada siswa • Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang kembangkan efektif 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada nya validasi dari para ahli
3	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya validasi dari beberapa ahli dengan respon positif • Mendapatkan respon positif dari mahasiswa • Dilakukannya pretest dan posttest pada mahasiswa • Hasil menunjukkan media yang dikembangkan sudah valid dan praktis 	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat beberapa perbaikan dari validator karena ketidaksesuaian tampilan gambar dengan backsound

4	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya validasi ahli media • Dilakukannya pretest dan posttest pada siswa • Hasil menunjukkan media yang dikembangkan efektif 	<ul style="list-style-type: none"> • Validasi hanya pada ahli media, tidak ada validasi dari ahli aspek lain
5	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya validasi dari para ahli , ahli materi dan media dengan respon positif • Mendapatkan respob mahasiswa dari pembagian angket • Hasil menunjukkan media yang dikembangkan sangat layak digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak dilakukannya pretest dan posttest
6	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya validasi dari para ahli , ahli materi, media dengan respon positif • Adanya uji coba terbatas dan diperluas pada siswa dengan respon positif • Hasil menunjukkan media yang dibuat sudah layak 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak dilakukannya pretest dan posttest

7	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya validasi dari para ahli , ahli materi dan ahli media dengan respon positif • Adanya validasi dari guru biologi dengan respon positif • Dilakukan uji kelompok kecil dan besar dengan hasil positif pada siswa • Hasil menunjukkan media ini mampu meningkatkan penguasaan materi 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak dilakukannya pretest dan posttest
8	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya validasi dari para ahli , ahli materi dan media dengan respon positif • Dilakukannya pretest dan posttest dengan hasil positif • Produk yang dihasilkan efektif untuk diterapkan 	-
9	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya validasi dari para ahli , ahli media, materi dengan respon positif • Penyebaran angket yang menghasilkan hasil positif 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak dilakukannya pretest dan posttest

	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil respon terhadap soal , desain dan manfaat mendapat tanggapan positif • Hasil menunjukkan media yang dikembangkan layak dari segi kevalidan, efektivitas, dan kepraktisan 	
10	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya validasi dari para ahli , ahli materi dan ahli media dengan tanggapan positif • Adanya respon dari siswa terhadap media dengan hasil positif • Hasil menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria efektif 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak dilakukannya pretest dan posttest pada siswa

C. Implikasi Hasil

Setelah dilakukan review, ditemukan hasil bahwa diantara 10 artikel yang direview, salah satu artikel yang sangat bagus menurut penulis adalah **Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Untuk Mata Kuliah Fisika Dasar 1**, Penelitian ini dilaksanakan di program studi Tadris Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Sebanyak 20 responden memberikan respon pada angket yang disebar dan didapatkan hasil bahwa 85% mahasiswa mempunyai laptop, 80% mengatakan bahwa konsep mekanika sulit untuk dipahami, sementara dosen pengajar mata kuliah ini belum memakai bahan penunjang seperti multimedia dalam proses belajar mengajar, terlebih lagi seluruh mahasiswa memerlukan media dalam proses belajar Fisika Dasar I.

Dikarenakan hal itu dengan dibuatnya media pembelajaran, diharapkan dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran baik di kelas ataupun diluar kelas secara mandiri, hasil penelitian ini merupakan produk berupa media pembelajaran dengan bentuk presentasi animasi untuk materi mekanika yang terbagi atas dua topic yaitu dinamika dan yang lainnya adalah kinematika, dari hasil penilaian para ahli materi, bahasa, maupun desain media yang menunjukkan tingkat kelayakan dari media pembelajaran tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa media tersebut sudah layak dipakai dalam proses pembelajaran.

Hasil akhir dari penelitian dapat dilihat dari tabel hasil , yang menunjukkan untuk hasil dari para ahli semuanya memiliki kriteria layak,dan berdasarkan angket yang telah disebar untuk melihat tanggapan mahasiswa dan dosen , diperoleh hasil sebesar 91% dengan kriteria sangat praktis, untuk kepraktisan media berdasarkan tanggapan mahasiswa kelompok kecil dan besar diperoleh 84% dengan kriteria sangat praktis, dan 87% dengan kriteria sangat praktis.

Setelah dilakukan tes , didapati hasil yang menunjukkan terjadinya peningkatan hasil tes dari sesi yang pertama yaitu sub topik kinematika dengan rerata pretest sebanyak 33,43 dan rerata posttest sebanyak 56,69, sesudah dianalisa dengan menggunakan persamaan efektivitas didapati bahwa tingkat keefektivan sebanyak 0,3% dengan kategori sedang, Pada sesi test yang kedua dengan sub topik dinamika diperoleh rerata nilai pretest sebanyak 50,29 dan rerata posttest sebanyak 89,57, sesudah diolah memakai rumus didapatkan keefektivan sebesar 0,8% dengan kategori tinggi, maka dari hasil paparan diatas bisa ditarik kesimpulan bahwasanya desain serta pengembangan media pembelajaran tersebut valid.

Karena hal tersebut, menurut penulis penelitian ini adalah yang paling menarik, karena penelitian ini dilakukan dengan cukup baik sebab peneliti membagikan angket sebelum mengembangkan sebuah media interaktif untuk mata kuliah tersebut, untuk melihat seberapa banyak mahasiswa yang memiliki laptop , dan juga untuk mengetahui sejauh mana kesulitan mempelajari mata kuliah tersebut, barulah setelah didapati hasil yang cukup, peneliti mengembangkan Media yang dibutuhkan karena memang dosen pengampu

mata kuliah tersebut belum menggunakan Media interaktif dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan sulit dipahami oleh mahasiswa, namun dengan adanya Media interaktif yang dikembangkan, diharapkan mahasiswa dapat memahami dengan lebih baik, dan sejalan dengan hal yang diharapkan, hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Media interaktif yang dikembangkan sudah valid.

Berdasarkan review yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa 8 dari 10 artikel menggunakan metode R&D (research and development) dalam penelitian mereka, R&D sendiri adalah metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan melakukan pengujian efektifitas terhadapnya [30]. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa metode ini lebih sering digunakan dalam penelitian pengembangan Media interaktif, sehingga apabila ada peneliti yang ingin melakukan penelitian yang sejenis, dapat mempertimbangkan untuk menggunakan metode tersebut dalam pengembangan Media interaktif .

Banyak peneliti yang menggunakan program *Adobe flash* dalam penelitian mereka sebagai program untuk merancang Media interaktif karena dirasa memiliki lebih banyak kelebihan dari pada program pengembangan media yang lainnya, diantaranya dapat menampilkan video diringin narasi serta gambar maupun animasi yang memiliki kualitas bagus, tidak sekedar menampilkan namun juga dapat digunakan untuk membuat gambar, animasi, maupun mengedit video dengan fitur yang cukup lengkap, sehingga banyak pengembang media interaktif yang menggunakannya.

Para responden juga memberi tanggapan positif terhadap media interaktif yang dirancang menggunakan *Adobe flash* karena dirasa cukup menarik, karena dapat menampilkan animasi dengan suara maupun video atau pun movie yang dapat menarik minat belajar mereka serta siswa dapat lebih mudah paham dengan materi yang dipelajari melalui visualisasi yang ditampilkan.

Pihak guru juga dapat menggunakan Media interaktif berbasis *Adobe flash* sebagai Media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran dikelas apabila terdapat materi-materi tertentu yang sulit untuk dipahami siswa bila dijelaskan menggunakan metode konvensional, oleh karena itu adanya media interaktif akan sangat membantu guru dalam pemaparan materi sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

Oleh karenanya pengembangan Media interaktif disekolah-sekolah sangat diperlukan dalam beberapa mata pelajaran tertentu untuk membuat proses pembelajaran berjalan dengan lancar, ini akan memberi manfaat baik pada pengajar maupun siswa, terlebih lagi jika sekolah tersebut memiliki fasilitas yang mendukung untuk dikembangkannya media interaktif sebagai penunjang proses belajar mengajar.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan di atas telah dipaparkan review 10 artikel berkaitan dengan Media interaktif yang berbasis *Adobe flash* dimana review akan berfokus pada implementasi *Adobe flash* dalam pembuatan Media pembelajaran, berikut hasil analisis implementasi serta penerimaan *Adobe flash* dalam pembuatan media interaktif :

1. Terdapat banyak penelitian yang menggunakan *Adobe flash* dalam pembuatan Media interaktif, ini dapat dilihat secara sekilas dari banyaknya penelitian terdahulu yang menggunakan *Adobe flash* dan penulis telah memilih 10 di antaranya untuk di review dengan kriteria, berkaitan dengan Media interaktif, menggunakan *Adobe flash* sebagai software dalam pembuatan Media interaktif, penelitian berkisar pada tahun 2015-sekarang
2. Implementasi *Adobe flash* dalam pembuatan Media interaktif semuanya berfokus pada Pembuatan Media interaktif sebagai Media pembelajaran, dari 10 artikel, semuanya mengimplementasikan *Adobe flash* dalam pembuatan media pembelajaran bertujuan untuk memperindah media pembelajaran, dan mempermudah siswa maupun mahasiswa dalam proses pembelajaran menggunakan Media tersebut
3. Dari artikel yang di review, diketahui bahwa penelitian awalnya didasari oleh pembelajaran siswa yang kadang terkesan monoton dan kurang menyenangkan, dibutuhkan ilustrasi dalam beberapa bagian pembelajaran, sehingga akan sulit

apabila hanya menggunakan metode ceramah maupun menulis sehingga dibutuhkan sebuah media untuk memperlengkap pembelajaran , minimnya penggunaan fasilitas sekolah yang sudah tersedia sehingga mendorong penelitian tersebut muncul untuk menyediakan Media interaktif sehingga fasilitas yang tersedia dapat digunakan dengan maksimal

4. Penggunaan *Adobe flash* dalam pembuatan Media interaktif didasari oleh fitur yang terdapat dalam aplikasi tersebut dimana *Adobe flash* dapat digunakan dalam pembuatan animasi, gambar yang berekstensi bitmap, sehingga menghasilkan produk yang sangat menarik, interaktif, dan dinamis baik dalam keperluan mendesain situs web maupun untuk keperluan pengembangan media yang lain seperti dapat menyajikan materi secara visual diikuti dengan penjelasan suara, fenomena warna, dimensi musik, dan notasi musik sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar
5. Dari 10 artikel yang di review , penulis dapat mengetahui bahwa implementasi *Adobe flash* dalam pembuatan Media interaktif mendapatkan respon yang positif , baik dari segi validator, peserta didik maupun pengajar , dimana kita dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *Adobe flash* dalam pembuatan Media interaktif telah memberi hasil yang baik sehingga mendapat respon positif , baik dari segi visual , maupun materi serta penggunaanya dalam pembelajaran

B. Saran

Saran bagi peneliti Implementasi maupun pengembangan media interaktif berbasis adobe flash dalam berbagai bidang , baik pada mata pelajaran tertentu maupun untuk menunjang fasilitas pembelajaran yang telah ada , diharapkan dapat dikembangkan secara lanjut guna untuk memperbarui apabila terdapat kekurangan-kekurangan di dalam media Interaktif tersebut, sehingga nantinya media interaktif ini menjadi utuh dan sempurna baik secara materi dan media untuk melanjutkan penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. C. Wijaya, "Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Komunikasi Pengajar dan Siswa di Bandung," *Jurnal Pekommas*, vol. 4, no. 1, pp. 53-60, 2019.
- [2] K. A. P. Yasa and dkk, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN MATERI ELEKTRO LISTRIK UNTUK KELAS XI MIPA DAN IPS DI SMA NEGERI 3 SINGARAJA," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 14, no. 2, p. 199, 2017.
- [3] D. Viradiansyah and A. Listiadi, "PENGARUH PENGETAHUAN PENGANTAR AKUNTANSI, LOCUS OF CONTROL DAN FASILITAS LABORATORIUM KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR KOMPUTER AKUNTANSI SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI 10 SURABAYA," *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, vol. 8, no. 1, pp. 540-547, 2020.
- [4] T. Tafonao, "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA," *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, vol. 2, no. 2, 2018.
- [5] W. Windhiarty and dkk, "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPLANASI," *Jurnal Ilmu Budaya*, vol. 1, no. 4, 2017.
- [6] A. Nurullah and dkk, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ENERGI DALAM SISTEM KEHIDUPAN," *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 2, no. 4, pp. 315-319, 2019.
- [7] I. E. Ikhwandi and I. Y. Basri, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Kelistrikan Pada Mata Kuliah Listrik dan Elektronika," *JTEV (JURNAL TEKNIK ELEKTRO DANVOKASIONAL)*, vol. 6, no. 2, 2020.
- [8] F. Helmiah and C. Hardianti, "PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF KUMPULAN DOA UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS MULTIMEDIA," *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Komputer*, vol. 2, no. 2, 2017.
- [9] M. S. M. Rahmi and dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku," *International Journal of Elementary Education*, vol. 3, no. 2, pp. 178-185, 2019.

- [10] M. Naswir and dkk, "PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA ADOBE FLASH CS5PROFESSIONALDAN MACROMEDIA FLASH 8PROFESSIONAL PADA PEMBELAJARAN PERGESERAN KESETIMBANGAN KELAS XI MIA SMAN 1 BATANGHARI," *J. Ind. Soc. Integ. Chem*, vol. 7, no. 1, 2015.
- [11] T. Wiraseptya and dkk, "PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF DALAM MENDUKUNG PENGEMBANGAN PARIWISATA RUMAH GADANG ISTANO BASA PAGARUYUNG MENGGUNAKAN QR CODE," *Jurnal Seni & Reka Rancang*, vol. 1, no. 2, 2019.
- [12] I. D. Kurniawati and S. Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa," *Journal of Computer and Information Technology*, vol. 1, no. 2, pp. 68-75, 2018.
- [13] H. Syafwan and R. Afriyanti, "PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN RANTAI MAKANAN DAN JARINGAN MAKANAN BERBASIS MULTIMEDIA," *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Komputer*, vol. 2, no. 1, 2017.
- [14] H. Puspitasari and A. Saputro, "IMPLEMENTASI DAN DESAIN PEMBELAJARAN INTERAKTIF HAFALAN DOA SEHARI-HARI PADA RA AL-HUSNA LARANGAN," *Jurnal IDEALIS*, vol. 2, no. 1, 2019.
- [15] Muftizar and dkk, "Perancangan Media Interaktif Logika Pemograman Untuk Menarik Minat Belajar Siswa Pada SMK Negeri 1 Mesjid Raya," *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, vol. 4, no. 1, pp. 61-70, 2020.
- [16] S. A. Pasya and A. Saputro, "IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF BELAJAR MENGENAL HEWAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI PADA TK BUDI MULIA TANGERANG," *Jurnal IDEALIS*, vol. 1, no. 5, 2018.
- [17] D. Tarigan and S. Siagian, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN EKONOMI," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, vol. 2, no. 2, 2015.
- [18] M. Bernard, "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN PENALARAN SERTA DISPOSISI MATEMATIK SISWA SMK DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL MELALUI GAME ADOBE FLASH CS 4.0," *yJurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, vol. 4, no. 2, 2015.
- [19] N. Dewi and dkk, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TEORI DAN PRAKTIK PLAMBING DI PROGRAM STUDI S1 PVKB UNJ," *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, vol. 7, no. 2, 2018.

- [20] I. P. Dewi and dkk, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PADA MATAKULIAH MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI YANG MENERAPKAN METODE PROJECT BASED LEARNING," *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, vol. 11, no. 2, 2018.
- [21] E. Z. Arnada and R. W. Putra, "IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PAUD NURUL HIKMAH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN," *Jurnal IDEALIS*, vol. 1, no. 5, 2018.
- [22] W. Hidayat and N. A. Sudibyo, "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF ELEKTRONIKA DASAR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA KELAS SEMU DENGAN GOOGLE CLASSROOM BERBASIS FRAMEWORK RAD," *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, vol. 1, no. 2, pp. 17-24, 2018.
- [23] D. K. Subhan, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR," *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, vol. 7, no. 1, 2019.
- [24] A. Setiawan and dkk, "ANALISIS MISKONSEPSI MATERI LARUTAN PENYANGGA DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, vol. 13, no. 2, pp. 2383-2394, 2019.
- [25] A. Marzuki and M. Fahmi, "EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS5 DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK PGRI PANDAAN," *Jurnal Fakultas Agama Islam*, vol. 1, no. 2, 2017.
- [26] R. Agustina and A. Chandra, "ANALISIS IMPLEMENTASI GAME EDUKASI "THE HERO DIPONEGORO" GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTS. ATTAROQIE MALANG," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 8, no. 1, 2017.
- [27] B. Syefrinando and dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Untuk Mata Kuliah Fisika Dasar I," *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi (JPFT)*, vol. 6, no. 1, 2020.
- [28] Siswanto, "SYSTEMATIC REVIEW SEBAGAI METODE PENELITIAN UNTUK MENSINTESIS HASIL-HASIL PENELITIAN," *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, vol. 13, no. 4, 2010.
- [29] E. Triandini and dkk, "Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia," *Indonesian Journal of Information Systems (IJIS)*, vol. 1, no. 2, 2019.

- [30] N. Hamidi, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 UNTUK Mendukung IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013," *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 14, no. 1, 2017.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-4431a/Un.08/FTK/KP.07.6/04/2020

TENTANG:

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : 14 Tahun 2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S-1) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Pada Masa Tanggap Darurat Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA :

Menunjuk Saudara:

1. Yusran, M.Pd sebagai pembimbing pertama
2. Basrul, MS sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Sari Ulfa
NIM : 160212094
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Implementasi Adobe Flash dalam Pembuatan Media Interaktif

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil 2020/2021
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 15 April 2020

An. Rektor
Dekan

Muslim Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.