

MEDIA PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN *SOFTWARE* ADOBE FLASH CS6

Oleh:

Dodi Margiono
NIM.12520241053

ABSTRAK

Dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMK Negeri 1 Pundong, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas bersumber pada buku. Dibutuhkan variasi media yang dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi-materi pramuka. Tujuan penelitian ini adalah (1) menghasilkan media pembelajaran pramuka berbasis android menggunakan *software* Adobe Flash CS6, (2) mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran pramuka berbasis android menggunakan *software* Adobe Flash CS6.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahapan : (1) *analysis* yaitu mencari tahu kebutuhan awal untuk pembuatan media yang dikembangkan, (2) *design* yaitu pengumpulan bahan serta pembuatan kerangka awal media berupa *flowchart*, *storyboard*, dan instrument kelayakan, (3) *development* yaitu pembuatan media menggunakan Adobe Flash CS6, (4) *implementation* yaitu melakukan uji kelayakan kepada responden terhadap media yang sudah dibuat, (5) *evaluation* yaitu menganalisis nilai dan hasil dari uji kelayakan media oleh responden. Uji kelayakan dilakukan oleh 3 kelompok responden meliputi ahli media, ahli materi, dan siswa.

Hasil penelitian ini adalah : (1) menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran pramuka berbasis android menggunakan *software* Adobe Flash CS6, (2) tingkat kelayakan media pembelajaran dari ahli media mendapatkan rata-rata persentase sejumlah 85,62% dengan kategori sangat layak, dari ahli materi mendapatkan rata-rata persentase sejumlah 86,25% dengan kategori sangat layak, dan dari siswa mendapatkan rata-rata persentase sejumlah 86,5% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka media pembelajaran pramuka berbasis android menggunakan *software* Adobe Flash CS6 layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pramuka.

Kata Kunci : Media pembelajaran, android, Adobe Flash CS6, dan kelayakan.

SCOUT LEARNING MEDIA BASED ANDROID USED ADOBE FLASH CS6 SOFTWARE

By:

Dodi Margiono
NIM.12520241053

ABSTRACT

In scout extracurricular activity at Pundong 1 Vocational High School, learning media still used limited sourced on book. Needed media variation that could pulled student interest for studied scout materials. The purpose of this research were (1) produced scout learning media based android used Adobe Flash CS6 software, (2) knew worthiness level of scout learning media based android used Adobe Flash CS6 software.

Method in this research used Research and Development. Development model used ADDIE model. This development model consist of five steps : (1) analysis that was found out initial needs for developed media, (2) design that was gathered ingredients and created initial framework of media in form flowchart, storyboard, and worthiness instruments, (3) development that was created media used Adobe Flash CS6, (4) implementation that was did media worthiness test to respondens on media that has been created, (5) evaluation that was analyzed value and result from media worthiness test by respondens. Worthiness test did by three responden groups consist of media expert, material expert, and students.

The result of this research were : (1) produced scout learning media based android used Adobe Flash CS6 software, (2) worthiness level of learning media from media experts got average percentage 85,62% with very worthy category, from material experts got average percentage 86,25% with very worthy category, and from students got average percentage 86,5% with very worthy category. Based on the result of research, scout learning media based android used Adobe Flash CS6 software was worthy used on scout learning activity.

Keywords : *learning media, android, Adobe Flash CS6, and worthiness*