

MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOMPONEN KOMPONEN KOMPUTER MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Revi Ilya Badri¹, Ismail²

Fakultas Teknik, Universitas Ibnu Sina
e-mail: ¹revi.ilya@uis.ac.id,²ismail@uis.ac.id

Abstrak

Sistem Informasi Sekolah Menengah Kejuruan Pertwi Batam adalah sistem informasi pengelolaan data akademik yang mencakup modul pengelolaan master data. Sebelumnya SMKS Pertiwi Batam belum memiliki sistem informasi akademik berbasis interaktif animasi, sistem yang digunakan saat ini belum dapat sepenuhnya memenuhi kebutuhan SMKS Pertiwi Batam, beberapa modul belum dapat berjalan dengan baik dan berfungsi dengan optimal. Karenanya pengembangan Sistem Informasi Sekolah yang dapat memenuhi kebutuhan SMK Pertiwi Batam diperlukan. Kerja Praktek ini membahas perancangan system SMK Pertwi Batam menggunakan metode Animasi Adobe Flash CS6, dengan implementasi perancangan sistem berupa animasi adobe flash cs6 menggunakan adobe flash dengan merancang desain company phrofile pengenalan sekolah SMK Pertiwi Batam arsitektur. Penelitian ini diharapkan menghasilkan aplikasi sistem informasi sekolah yang dapat memenuhi kebutuhan SMKS Pertiwi Batam.

Kata Kunci -: sistem informasi sekolah, company Phrofile pengenalan sekolah smk pertiwi batam.

ABSTRACT

Batam Vocational High School Information System is an academic data management information system that includes a master data management module. Previously, the Batam Pertiwi SMKS did not have an interactive animation-based academic information system, the system used today cannot fully meet the needs of the Batam Pertiwi SMKS, some modules have not been able to run well and function optimally. Therefore the development of a School Information System that can meet the needs of the Batam Pertiwi Vocational School is needed. This practical work discusses the design of Batam Batam Vocational School system using Adobe Flash CS6 Animation method, with the implementation of the system design in the form of adobe flash cs6 animation using Adobe Flash by designing company phrofile design introduction to Batam Pertiwi Batam architecture school. This research is expected to produce a school information system application that can meet the needs of the Batam Pertiwi SMKS.

Keywords- *school information system, company phrofile introduction to batti pertiwi school*

PENDAHULUAN

Penggunaan media animasi pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih terfokus pada materi, Animasi ini mempunyai peranan yang tersendiri dalam pendidikan terkhususnya pada bidang pendidikan SMK untuk meningkatkan kualitas pelajaran pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat yang sangat positif untuk nilai-nilai tertentu. Manfaat atau nilai-nilai yang ditimbulkan dari penggunaan media animasi dalam proses belajar mengajar adalah media

ini dapat membantu siswa dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang mana didalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut. (Sari dan Samawi, 2014).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga tingkat satuan pendidikan yang berperan menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas dan kompeten di bidangnya. Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas ialah tenaga kerja siap pakai, yakni tenaga kerja yang menunjukkan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan yang tinggi diikuti dengan moral, etika, dan karakter diri yang baik.

SMKS Pertiwi Batam berdiri sejak tahun 2013 dimana saat ini sudah meluluskan 4 angkatan dengan lulusan 100% berjumlah 122 siswa-siswi, di atas naungan Yayasan Ibu Pertiwi Batam yang berada di wilayah Kampung Melayu Kecamatan Nongsa Kota Batam Kepulauan Riau.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran pengenalan komponen pada komputer .
2. Sulitnya siswa-siswi dalam memahami pembelajaran hardware dasar di buku .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah diatas, penulis dapat merumuskan masalah yang ada yaitu :

1. Bagaimana merancang Media Pembelajaran *hardware* dasar menggunakan Adobe Flash cs6 untuk guru smk pertiwi batam?
2. Bagaimana mengimplementasikan Media Pembelajaran *hardware* dasar kepada siswa-siswi Menggunakan Adobe Flash cs6 ?

1.3.1 Tujuan Kerja Praktek

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari Kerja Praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang banyak mata pelajaran untuk siswa dan guru Smk Pertiwi batam
2. Memudahkan proses belajar mengajar di smk pertiwi batam

METODE PENELITIAN

2.1 Sekolah Smk Pertiwi batam

Sebagai sekolah swasta pada umumnya, kekeluargaan dan rasa toleransi antar umat beragama sangat diutamakan dalam kegiatan proses belajar-mengajar di SMKS Pertiwi Batam. Agar dalam kesehariannya, peserta didik dapat menghargai sesama dan tanpa memandang suku, agama dan ras.

2.2 Sejarah Smk Pertiwi Batam

SMKS Pertiwi Batam adalah sebuah sekolah menengah kejuruan swasta yang beralamat di Jl. M. Akip No. 250 Kampung Melayu, Kecamatan Nongsa, Kota Batam, Kepulauan Riau.

Pada awal mulanya pada tanggal 10 September 2012 berdiri SMK Pertiwi Batam berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 670.1/419/DISDIK/X/2013 dengan Jurusan Teknik Komputer Jaringan, Akuntansi dan Keperawatan. SMKS Pertiwi Batam berada di JL. JEND. SUDIRMAN, PERUM ODESSA A 16 No. 3-7, Belian, Kec. Batam Kota, Kota Batam, Prov. Kepulauan Riau.

SMKS Pertiwi batam mulai didirikan dengan SK Pendirian tertanggal 10 September 2012, dengan nomor SK Izin Operasional: 670.1/419/DISDIK/X/2013, dan mendapatkan SK

izin beroperasi pada tanggal 11 Oktober 2013. Berstatus kepemilikan yayasan, yaitu Yayasan Ibu Pertiwi. Dengan luas tanah 2.300 M².

Pada tahun 2016 SMKS Pertiwi Batam pindah yang awal mulanya beralamat di JL. JEND. SUDIRMAN, PERUM ODESSA A 16 No. 3-7, Belian, Kec. Batam Kota, Kota Batam, Prov. Kepulauan Riau menjadi Jl. M. Akip No. 250 Kampung Melayu, Kecamatan Nongsa, Kota Batam, Kepulauan Riau.

2.3 Visi, Misi dan Tujuan SMKS Pertiwi Batam

SMKS Pertiwi Batam sebagai salah satu lembaga pendidikan mengembang amanat untuk mendukung dan mencapai visi dan misi pendidikan nasional serta pendidikan di daerah masing-masing. Untuk itu, SMKS Pertiwi Batam perlu memiliki visi dan misi sekolah. Visi dan misi ini dapat dijadikan arah pijakan dalam mencapai tujuan pendidikan yang dicita-citakan.

2.3.1 Visi

Mewujudkan SMKS Pertiwi Batam sebagai Sekolah Menengah Kejuruan yang menghasilkan lulusan memiliki Akhlak, Madani, Kreatif dan memiliki etos kerja yang tinggi dalam menghadapi persaingan global.

2.3.2 Misi

1. Mewujudkan kualitas pembelajaran agar siswa memiliki wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan potensi dirinya.
2. Menghasilkan sumber daya manusia yang berkompetensi di bidang Keperawatan, IT dan Akuntansi.
3. Menjadikan siswa sebagai pribadi yang memiliki etos kerja yang tinggi.
4. Melaksanakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kredit bilitas dan akuratabel.

2.3.3 Tujuan

Tujuan pendidikan di SMKS Pertiwi Batam adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan, sehingga menghasilkan lulusan yang mampu bekerja di dunia industri dan dunia usaha dengan dasar keimanan dan ketaqwaan melalui :

1. Menyiapkan peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan karakter bangsa agar mampu mengembangkan diri sesuai dengan kompetensi keahlian masing-masing.

Menyiapkan tamatan yang siap bekerja dan berwirausaha dengan daya saing global.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Dasar Teori

Adapun dasar teori yang digunakan dalam penulisan laporan kerja praktek ini untuk membuat perancangan Media pembelajaran menggunakan Animasi, sebagai referensi tentu memerlukan penelitian terdahulu sebagai pendukung penulisan laporan kerja praktek ini dalam perancangan Media Pembelajaran untuk Smk Pertiwi batam

3.2 Pengenalan

Pengenalan merupakan salah satu cabang dari kecerdasan buatan. Dalam pengenalan pola terdapat beberapa langkah yang dilalui. Langkah-langkah yang dilewati diantara, ekstraksi fitur dan terakhir klasifikasi. merupakan proses membedakan gambar dengan backgroundnya. (Yodha dan Kurniawan, 2014).

3.3 Animasi

Animasi merupakan teknik yang berasal dari dunia gambar. kata Animasi berasal dari bahasa Yunani “anima” yang berarti hidup, dan dalam Bahasa Inggris merupakan serapan dari kata “animation” yang berasal dari kata “to animate” yang berarti menghidupkan. Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan. Menurut Ibiz Fernandez dalam bukunya Macromedia Flash *Animation & Cartooning A Creative Guide* animasi didefinisikan sebagai berikut *Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion*. Yang artinya kurang lebih adalah: Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan (Awulle dkk, 2016).

Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Konsep dasar animasi diantaranya: (Ariyati dan Misriati, 2016).

merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat dari video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar misalnya music dan efek suara (*sound effect*)

3.3.1 Terminologi Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu anima yang berarti jiwa, hidup, nyawa, semangat. Sedangkan animasi adalah serangkaian gambar diam yang dijalankan atau digerakan oleh proses manipulasi visual, sehingga seakan-akan gambar diam tersebut bergerak. Ada tiga jenis jenis animasi, yaitu: Animasi gambar diam (*stop-motion animation*), Animasi Tradisional (*Traditional animation*), Animasi Komputer (*Computer animation*). Dalam merancang suatu animasi, terdapat ruang lingkup materi yang menjadi acuan seorang animator, antara lain : Ide, Tema, Logline, Sinopsis, Diagram Scene, Naskah, *Storyboard*, *Layout*, *Key Animation*, *Coloring*, *Time Setting*, *Dubbing*[12]. Proses animasi itu sendiri terbagi atas tiga tahap yaitu yang pertama adalah pra-produksi. Tahap yang termasuk dalam pra-produksi adalah Perancangan, Konsep atau Ide, Riset, Naskah atau Skenario, Concept Art/ aset, *Storyboard*. Urutan setelah tahap pra-produksi adalah produksi, kemudian pasca atau post-produksi. Pada tahap produksi dilakukan pembuatan aset animasi dan penganimasian. Pada tahap pasca produksi dilakukan pengisian suara (narasi/*dubbing*), efek suara, suara latar dan render fina (Muhdaliha dan Batuaya, 2017).

3.4 Multimedia

Di Dalam jurnal Multimedia adalah gabungan dari teks, suara, citra, maupun video. Dari gabungan media tersebut diintegrasikan ke dalam komputer untuk disimpan kemudian diolah dan disajikan secara bersamaan. Multimedia bermaksud memaksimalkan setiap indera dalam menerima suatu informasi. Secara umum, Multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, suara dan video. Informasi yang dihasilkan memiliki komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya (waskito, 2014).

Multimedia adalah gabungan video, audio, grafik, dan teks dalam suatu produksi bertingkat berbasis komputer yang dapat dialami secara interaktif. Untuk membuat sebuah media pembelajaran maka dibutuhkan beberapa objek multimedia. Objek-objek dalam multimedia diantaranya teks, image, audio, dan *interactive link*. (Ariyati dan Misriati, 2016).

Multimedia adalah penggunaan Komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (*link*) sehingga penggunaan dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia

sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, multimedia juga dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media informasi dan pelatihan dalam sistem e-learning (Arriesanti, dkk, 2014).

3.5 Desain Grafis

Desain Grafis Merupakan salah satu bentuk teknik penting dalam proses desain, keahlian merancang grafik dan tipografi menjadi salah satu kunci untuk menunjang keberhasilan sistem manusia - komputer, karena antar muka yang disusun dapat menjadi luwes, serta pemilihan warna dan kecermatan perlu diperhatikan sehingga tidak memberikan rasa bosan. Obyek yang menarik, dipengaruhi oleh (Waskito, 2014).

1. Pemilihan warna

Pemilihan warna dilakukan karena berhubungan dengan indra penglihatan, dengan menyesuaikan komposisi warna yang disesuaikan dengan tujuan desain, misalnya desain untuk menggambarkan dunia anak dapat dipilih warna-warna yang cerah dan bervariasi sehingga menarik perhatian dan tidak membosankan. Penggunaan warna yang sesuai mempengaruhi keindahan desain, dan dalam desain warna dianggap sebagai cahaya.

2. Tipografi

Tipografi merupakan seni penggunaan huruf, dengan menentukan jenis huruf akan didapat suatu yang artistik tergantung tujuannya namun mudah untuk dibaca. Dalam penggunaan jenis huruf/teks yang panjang disarankan menggunakan huruf standar, misalnya Arial, Verdana, dan Times New Roman.

3. Bentuk

Desain memiliki tiga bentuk dasar yaitu lingkaran, kotak, dan segitiga. Penggabungan bentuk dasar tersebut dapat menghasilkan bentuk lainnya yang bervariasi.

4. Tata Letak

Tata letak dapat memberikan kesan cantik dan seimbang, pengaturan tata letak yang baik memudahkan pengguna untuk membaca informasi yang disampaikan.

3.6 Storyboard

Storyboard merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita. *Storyboard* merupakan deskripsi dari setiap scene yang secara jelas menggambarkan objek multimedia serta perilakunya. *Storyboard* adalah kolom teks, audio dan visualisasi dengan keterangan mengenai konten dan visualisasi yang digunakan untuk produksi sebuah course. Derajat *storyboard* bisa berbeda karena ada berbagai tahap yang harus dilalui sesuai tujuan pembuatan *storyboard* tersebut. *Storyboard* merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk dan gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima. (Efendi, Dkk, 2016).

3.7 Metode Pengembangan

Menurut Permadi dkk (2018) dalam metode pengembangan penulis menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*, dimana memiliki 6 (enam) tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

5.4 Metode Pengembangan Sistem MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

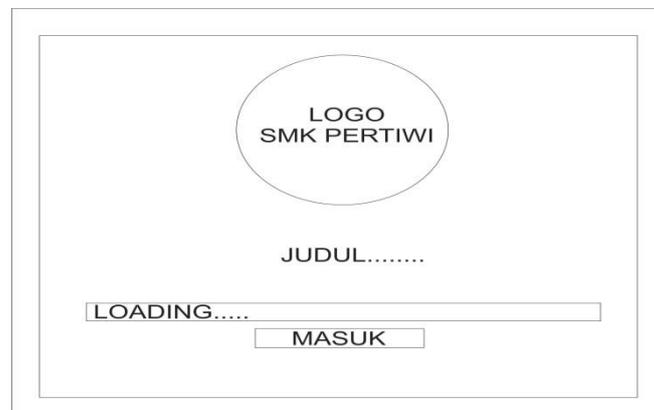
5.4.1 *Concept*

Pada tahapan ini, penulis mengidentifikasi tujuan dan penggunaan animasi Media Pembelajaran ini. Adapun tujuan dan penggunaan animasi sebagai berikut:

1. Tujuan Media pembelajaran
Tujuan dari pembuatan Media Pembelajaran untuk membantu Siswa dalam Proses belajar
2. Penggunaan Media Pembelajaran
Sebagai alat bantu untuk guru dalam menyampaikan materi kepada siswa
3. Konsep pembuatan Media pembelajaran
Konsep pembuatan Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flas cs6*

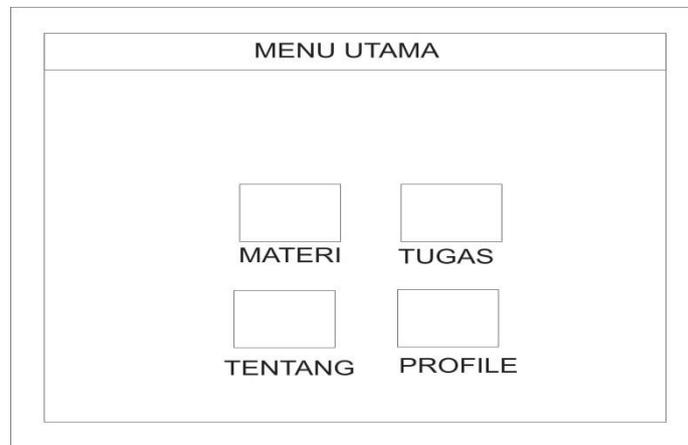
5.4.2 *Perancangan (Design)*

Pada tahap ini proses Design digabungkan supaya mendapatkan gambaran dan pemahaman yang lengkap, berikut proses design yang dibentuk dalam tahap pertamanya adalah proses perancangan animasi dua dimensi yang dimulai dari storyboard dan narasi, selanjutnya setelah tahapan awal tadi, disini proses penggarapan animasi dibuat, dimulai dari pembuatan animasi, penambahan audio, dan pengeditan Media pembelajaran, dan setelah proses awal perancangan dan pembuatan selesai, proses terakhir adalah pembuatan pengenalan rencana studi menjadi sebuah Media pembelajaran. Outputnya dipilih menjadi format flash. Dimana pembuatan animasi menggunakan *Software Adobe Flas cs6*. Di bawah ini adalah desain *Storyboard* dari Media pembelajaran yang akan dibuat:



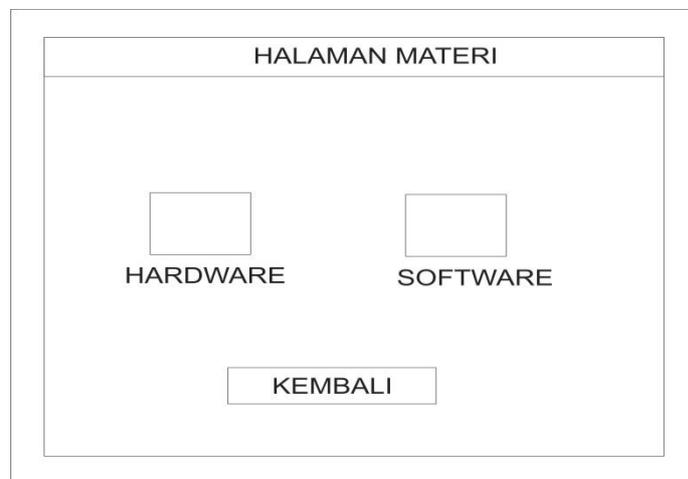
Gambar 5.1 pembukaan aplikasi

Pada halaman pertama adalah rancangan pembuatan opening aplikasi yang terdiri dari logo sekolah dan judul



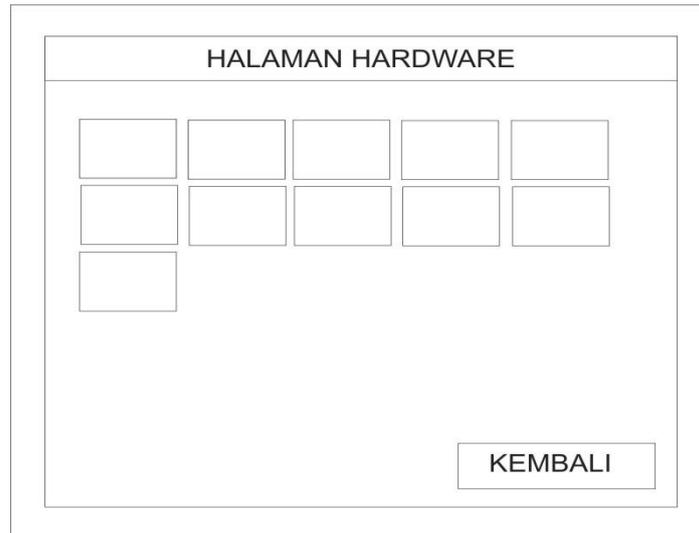
Gambar 5.2 Tampilan Menu Utama

Pada halaman kedua adalah tampilan di mana merancang menu utama yang terdiri dari empat *icon* pilihan yang berisi materi tugas tentang prfile



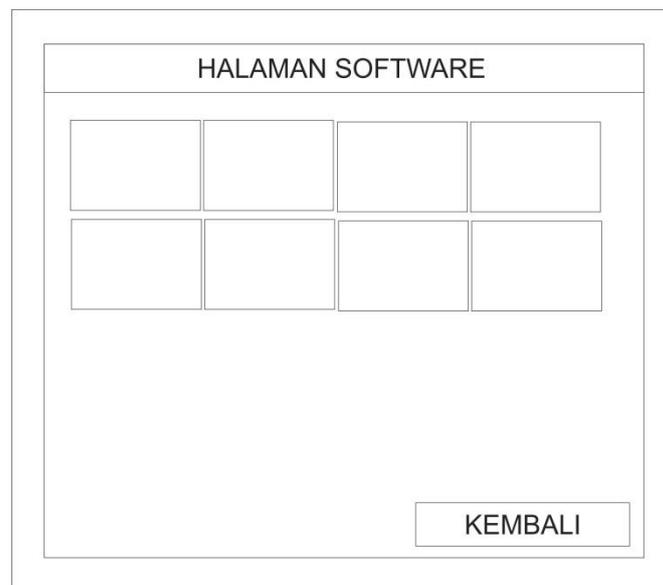
Gambar 5.3 Halaman Materi

Pada halaman materi terdiri dua pilihan materi yaitu hardware dan software



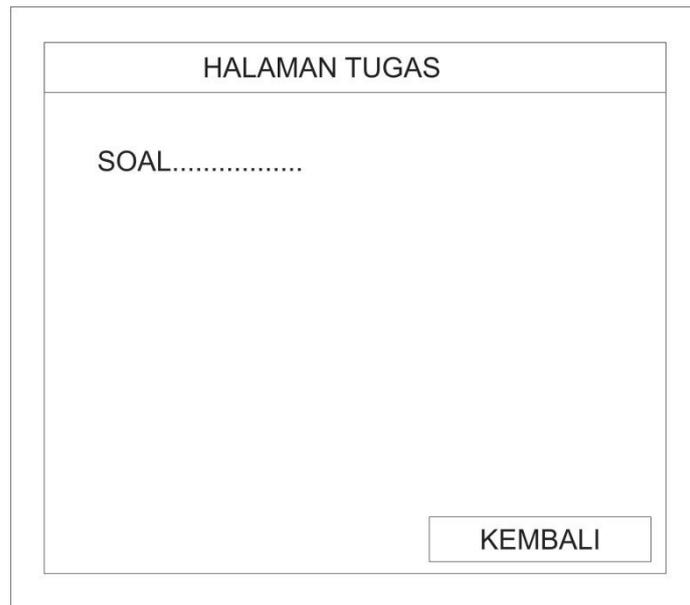
Gambar 5.4 Halaman Hardware

Pada halaman hardware terdapat gambar gambar koomponen pada kompeter jika di mana tombol di tekan akan menimbulkan keterangan di setiap gambar



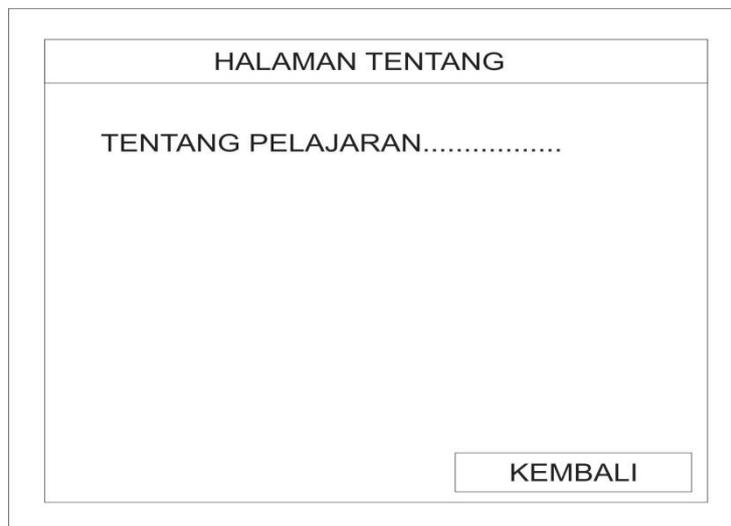
Gambar 5.5 Halaman software

Di halaman software akan menampilkan pengertian apa itu software dan penjelasan dari software sendiri



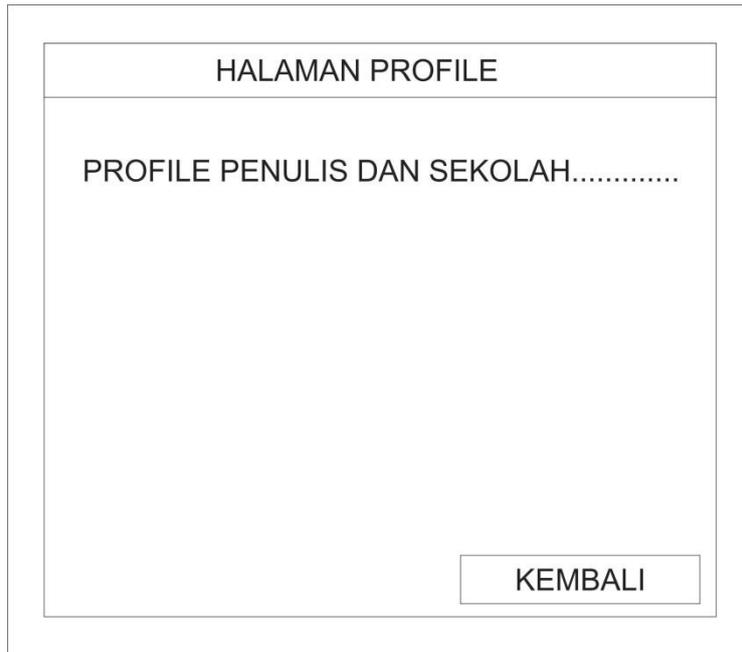
Gambar 5.6 Halaman tugas

Di halaman tugas akan menampilkan soal soal yang telah di pelajari



Gambar 5.7 Halaman Tentang

Di halaman tentang nantinya akan berisi sejarah sekolah



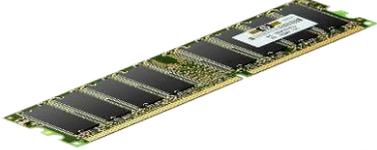
Gambar 5.8 Halaman Profile

Di mana pada halaman profile berisi tentang data penulis

5.4.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahapan ini penulis mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan animasi ini seperti design yang penulis buat dari *software corel draw*, suara dan teks. Berikut material yang penulis kumpulkan:

Logo Smk Pertiwi	
Background	

Tombol	Kembali
<p>Software</p> <p>Perangkat lunak atau peranti lunak (bahasa Inggris: software) adalah istilah khusus untuk data yang diformat, dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer. Dengan kata lain, bagian sistem komputer yang tidak berwujud</p>	
<p>Ram</p> <p>RAM adalah berasal dari singkatan Random Access Memory, RAM yaitu suatu memori tempat penyimpanan data sementara, ketika saat komputer dijalankan dan dapat diakses secara acak (random). Fungsi RAM adalah mempercepat pemrosesan data pada PC atau komputer</p>	
<p>Cpu</p> <p>CPU adalah singkatan dari Central Processing Unit, yaitu perangkat keras komputer (hardware) yang bertugas melaksanakan perintah dan mengolah data dari perangkat lunak. Sering disebut sebagai prosesor, atau otaknya komputer. CPU itu sendiri adalah komponen internal komputer.</p>	
<p>Cmos</p> <p>Baterai CMOS (disebut juga CMOS RAM atau hanya CMOS) adalah sebuah baterai yang digunakan oleh BIOS untuk tetap aktif meski tanpa aliran listrik. Salah satu kegunaannya untuk mengaktifkan dan menjalankan fungsi jam, serta menyimpan setting BIOS, dan</p>	

<p>umumnya memakai baterai kancing (Baterai bulat yang pipih, diameter dan ketebalannya bervariasi).</p>	
<p>Dvd room Pengertian dan Fungsi CD / DVD ROM. CD ROM atau compact disc read-only memory adalah sebuah perangkat keras pada komputer yang berbentuk balok yang berfungsi untuk membaca data dari CD. CD-ROM juga berarti bahwa CD-ROM drive yang mana hanya bisa digunakan untuk membaca sebuah CD saja.</p>	
<p>Harddisk Hard disk adalah sebuah komponen perangkat keras (hardware) untuk mendukung komputer atau laptop dalam menyediakan ruang untuk menyimpan data atau output dari berbagai proses data di komputer.</p>	
<p>Motherboard Motherboard adalah papan sirkuit berupa pcb yang memiliki berbagai komponen elektronik yang saling terhubung dimana cara kerjanya mengatur hal teknis seputar BIOS (Basic input Ouput System), Chipset (pengatur koneksi input-ouput),RAM (memori penyimpanan data sementara),VGA (memori penyimpan data grafis),</p>	

<p>Processor</p> <p>Prosesor adalah komponen komputer yang merupakan sebagai otak yang menjalankan proses dan pengendali kerja komputer dengan bekerjasama perangkat komputer lainnya, satuan kecepatan dalam Prosesor adalah Mhz (Mega Hertz) atau Ghz (Giga Hertz) dengan semakin besar kecepatan suatu Prosesor maka akan semakin cepat kinerja</p>	
<p>Pw</p> <p>Power Supply adalah perangkat keras yang berfungsi untuk menyuplai tegangan langsung ke <u>komponen</u> dalam casing yang membutuhkan tegangan, misalnya motherboard, hardisk, kipas, dll. Input power supply berupa arus bolak-balik (AC) sehingga power supply harus mengubah tegangan AC menjadi DC (arus searah), karena hardware <u>komputer</u> hanya dapat beroperasi dengan arus DC. Power supply berupa kotak yang umumnya diletakan dibagian belakang atas casing.</p>	
<p>VGA</p> <p>VGA adalah standar tampilan komputer analog yang dipasarkan pertama kali oleh IBM pada tahun 1987. Walaupun standar VGA sudah tidak lagi digunakan karena sudah diganti oleh standar yang lebih baru, VGA masih diimplementasikan pada Pocket PC. VGA merupakan standar grafis terakhir yang diikuti oleh mayoritas pabrik pembuat kartu grafis komputer. Tampilan Windows sampai sekarang masih</p>	

menggunakan modus VGA karena didukung oleh banyak produsen monitor dan kartu grafis.	
--	--

Tabel 5.2 *Material Colleting*

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari bab-bab sebelumnya maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu Bahwa media interaktif menggunakan adobe flash telah berhasil menjadi metode bahan ajar yang efektif dimana media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran pengenalan komponen pada computer, dan sangat membantu para siswa-siswi dalam memahami pembelajaran hardware dasar di buku.

SARAN

Setelah mengemukakan beberapa kesimpulan dari keseluruhan isi laporan ini maka penulis dapat mengemukakan saran yaitu Media interaktif menggunakan adobe flash dapat dikembangkan lagi dengan perencanaan yang matang diantaranya: memperbaiki desain dan komponen media pembelajaran, komponen penyajian yang lebih menarik, dilakukan penelitian pengembangan serupa dengan materi yang berbeda sehingga dapat menambah khasanah dunia pendidikan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), 116-121.
- [2] Bentelu, A. S., Sentinuwo, S., & Lantang, O. (2016). Animasi 3 Dimensi Pencegahan Cyber Crime (Studi Kasus: Kota Manado). *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1).
- [3] Elistri, M., Wahyudi, J., & Supardi, R. (2014). Penerapan Metode Saw Dalam Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Jurusan Pada Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Seluma. *Jurnal Media Infotama*, 10(2).
- [4] Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 24-33.