



**PENGEMBANGAN MEDIA KUIS INTERAKTIF BERBASIS
ADOBE FLASH DALAM PEMBELAJARAN PPKn**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan

Oleh:

Ria Ayuningtyas
NIM 3301415035

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
JURUSAN POLITIK DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 8 Oktober 2019

Pembimbing Skripsi I



Drs. Tijan, M.Si

NIP. 196211201987021001

Mengetahui:

Ketua Jurusan Politik dan Kewarganegaraan



Drs. Tijan, M.Si

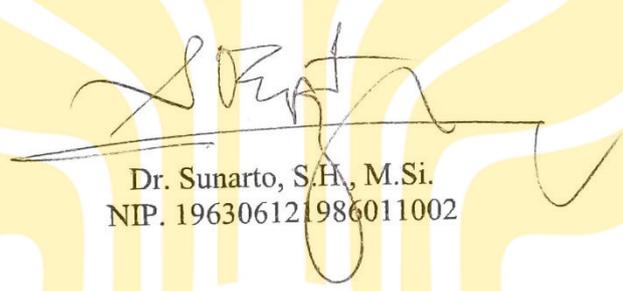
NIP. 196211201987021001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 22 Oktober 2019

Penguji I


Dr. Sunarto, S.H., M.Si.
NIP. 196306121986011002

Penguji II


Margi Wahono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198502252015041002

Penguji III


Drs. Tijan, M.Si.
NIP. 196211201987021001

Mengetahui:
Dekan Fakultas Ilmu Sosial,



Dr. Moh Solihatul Mustofa, M.A.
NIP. 196308021988031001

PERNYATAAN

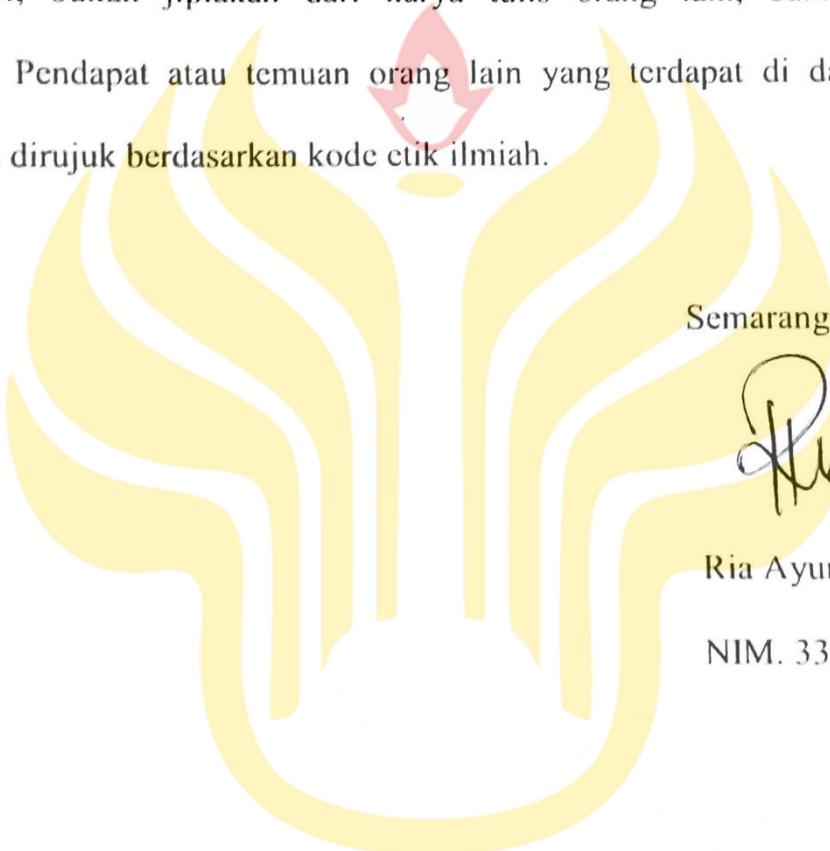
Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 3 Oktober 2019



Ria Ayuningtyas

NIM. 3301415035



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. “فَإِنْ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا، يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (لانشراحا: ٥-٦)“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (Q.S Al-Insyirah :5-6)
2. “Tak ada kenikmatan sejati tanpa melewati proses yang berat, karena nikmat yang sebenarnya adalah dia yang mampu melewati proses yang menggetarkan hati dan pikiran sehingga diri menjadi bergerak untuk memperolehnya.” (Ulil Absor)
3. “Seni tertinggi guru adalah untuk membangun kegembiraan dalam ekspresi kreatif dan pengetahuan” (Albert Einstein)

Persembahan:

1. Bapak Tijan selaku dosen yang telah membimbing penyusun dari awal sampai terselesaikannya skripsi ini.
2. Bapak Slamet Riyadi dan Ibu Isnurini serta adek Tina yang telah memberikan doa, kasih sayang, serta dukungan semangat yang tidak pernah habis.

SARI

Ayuningtyas, Ria. 2019, *Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Adobe Flash Dalam Pembelajaran PPKn*. Jurusan Politik dan Kewarganegaraan FIS UNNES. Pembimbing Drs. Tijan, M.Si. 193 halaman.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Kuis Interaktif , Adobe Flash, Pembelajaran PPKn

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya peserta didik dalam memahami dan memperhatikan penjelasan guru. Hal ini disebabkan oleh kurang dimaksimalkannya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dan masih berpusat pada guru. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berupaya mengembangkan media pembelajaran kuis interaktif berbasis *Adobe Flash*. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan media, (2) mengetahui desain media yang dikembangkan, (3) mengetahui kelayakan produk dan saran perbaikan dari ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan media.

Penelitian ini menggunakan metode *research* dan *development* (R&D) dalam pengembangan produk media kuis interaktif. Tahapan penelitian yang dilakukan pada penelitian hanya sampai pada tahap lima dari sepuluh tahap, mulai dari mencari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain dan revisi desain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) guru dan peserta didik menghendaki adanya pengembangan media dengan beberapa komponen yaitu yang dapat mendukung pembelajaran aktif, memuat materi dan soal yang sesuai KD, sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk belajar, mudah di gunakan oleh guru dan peserta didik, (2) desain media kuis interaktif terdiri dari menu petunjuk, menu kompetensi dan indikator, menu materi, menu kuis evaluasi, menu kuis tebak kartu, serta menu kredit yang berisi identitas penyusun media, (3) Hasil kelayakan produk mendapatkan nilai rata-rata 81,1 dengan katagori layak/ sesuai oleh ahli media dan mendapatkan nilai 86,6 dengan katagori sangat layak/ sangat sesuai oleh ahli materi. Adapun saran dan masukan perbaikan yaitu penambahan tombol navigasi khusus pada media, penambahan menu kredit penyusun media, penambahan petunjuk mengerjakan untuk kuis evaluasi dan kuis tebak kartu, tombol keluar dibuatkan ikon tersendiri, penambahan kasus dan penyelesaian materi yang HOTS.

Saran yang dapat diberikan adalah (1) kepada sekolah diharapkan melengkapi serta memperbaiki fasilitas sekolah untuk mendukung pembelajaran di kelas, (2) kepada guru diharapkan memanfaatkan media kuis interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran, dan (3) kepada peserta didik untuk memanfaatkan media agar meningkatkan motivasi dan prestasi di sekolah.

ABSTRACT

Ayuningtyas, Ria. 2019, *Development Of Adobe Flash Based Interactive Quiz Media In Learning PPKn*. Majoring in Politis and Citizenship FIS UNNES. Drs. Tijan, M.Si as a supervisor. 193 pages.

Keywords: *Development, Interactive Media Quiz, Adobe Flash, Grade VII Students Of Junior High School*

This research is motivated by the lack of students in understanding and paying attention to teacher explanations. This is caused by the lack of maximized learning media used in learning and is still teacher-centered. Based on these problems, this study seeks to develop interactive Flash quiz learning media based on Adobe Flash. The purpose of this study is to (1) analyze the needs of teachers and students for media development, (2) know the design of the developed media, (3) find out the feasibility of products and suggestions for improvement from media experts and material experts towards media development.

This research uses research and development (R&D) methods in developing interactive quiz media products. The stages of the research carried out in the study only reached stage five of the ten stages, starting from looking for potentials and problems, data collection, product design, design validation and design revision.

The results showed that (1) teachers and students want the development of media with several components, namely those that can support active learning, load material and questions that are in accordance with Basic Competence, according to the needs of students to learn, easy to use by teachers and students, (2) interactive quiz media design consisting of guidance menu, competency menu and indicator, material menu, evaluation quiz menu, guessing card quiz menu, and credit menu containing the identity of the media compiler, (3) The product feasibility results get an average value 81.1 with the category appropriate / suitable by media experts and get a value of 86.6 with the category very suitable / very appropriate by the material expert. As for suggestions and input improvements, namely the addition of a special navigation button on the media, the addition of the media compiler's credit menu, the addition of working instructions for the evaluation quiz and guessing card quiz, the exit button is made its own icon, the addition of cases and the completion of HOTS material.

Suggestions that can be given are (1) schools are expected to complete and improve school facilities to support classroom learning, (2) teachers are expected to utilize interactive Adobe Flash-based quiz media as learning media to support learning, and (3) students to using the media to increase motivation and achievement in school.

PRAKATA

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Dalam Pembelajaran PPKn” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Semarang. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda rosulullah Nabi Muhammad SAW sang suri tauladan terbaik sepanjang masa.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, nasihat, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penyusun ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., selaku Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Solehatul Mustofa, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Tijan, M.Si., selaku Ketua Jurusan Politik dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial, dosen pembimbing, serta dosen wali yang telah memberikan bimbingan, saran, serta arahan kepada penyusun dalam menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi.
4. Seluruh dosen jurusan Politik dan Kewarganegaraan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan motivasi kepada penyusun sehingga ilmu yang telah di ajarkan bermanfaat.

5. Kepala sekolah SMP Negeri 2 Rembang, SMP Negeri 2 Kaliori, dan MTs Negeri 1 Rembang yang telah memberikan izin penelitian.
6. Sunawi, S.Pd., Dr. Teguh Santosa, dan Siti Fatimah, S.pd., selaku guru PPKn kelas VII di Negeri 2 Rembang, SMP Negeri 2 Kaliori, dan MTs Negeri 1 Rembang yang telah memberikan pengarahannya, bimbingan dan dorongan selama penelitian. Seluruh guru, karyawan, dan peserta didik kelas VII 8 SMP Negeri 2 Rembang, kelas VII 3 SMP Negeri 2 Kaliori, dan kelas VII D Mts Negeri 1 Rembang atas kerjasamanya dalam penyusunan skripsi.
7. Teman-temanku Aulia Nuradini A, Hani Faturrohman, Lusiana Efaliani, dan Nadhiya Pangestika yang telah memotivasi, menghibur dan memberikan saran selama penyusunan skripsi ini.
8. Teman-teman PPKn angkatan 2015 tercinta.
9. Semua pihak yang telah memberikan doa, bantuan, serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga segala kebaikan semua pihak mendapatkan balasan yang lebih besar dari Allah SWT. Amin



Semarang, 3 Oktober 2019

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI.....	vi
ABSTRACT.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Batasan Istilah	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	11
A. Deskripsi Teoritis	11
1. Media Pembelajaran	11
2. Media pembelajaran Interaktif	16
3. Kuis Interaktif	18
4. <i>Adobe Flash</i>	20
5. Pengembangan Media Pembelajaran	22
6. Kajian Hasil-hasil Penelitian yang Relevan	26
B. Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Latar Penelitian	32
B. Jenis dan Desain Penelitian.....	32
C. Tahap-tahap Penelitian R&D.....	33
1. Potensi dan Masalah	36
2. Pengumpulan Data	37
3. Desain Produk	38
4. Validasi Desain	39
5. Revisi Desain	39
D. Subjek Penelitian.....	40
E. Sumber Data.....	41
1. Sumber Data Primer	41

2. Sumber Data Sekunder.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
1. Observasi	42
2. Wawancara.....	43
3. Angket.....	44
a. Angket kebutuhan	44
b. Angket validasi.....	44
4. Dokumentasi	45
G. Uji Keabsahan Data.....	45
H. Teknik Analisis Data.....	46
1. Mengolah Hasil Observasi.....	47
2. Mengolah Hasil Wawancara	47
3. Mengolah Data Angket	47
a. Analisis Angket Kebutuhan	47
b. Analisis Angket Uji Validasi	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Penelitian	51
1. Analisis Kebutuhan Terhadap Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	51
2. Desain Media Kuis Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	73
3. Kelayakan Produk dan Saran Perbaikan Ahli Media dan Ahli Materi Terhadap Desain Media Kuis Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	82
a. Kelayakan produk oleh Ahli Media Terhadap Desain Media Kuis Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	83
b. Kelayakan produk oleh Ahli Materi Terhadap Desain Media Kuis Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	87
B. Pembahasan	99
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	108

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Pedoman Observasi	42
Tabel 3.2 Skala Penilaian	49
Tabel 4.1 Hasil Observasi Pembelajaran dan Keadaan Kelas.....	52
Tabel 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Butir Pertanyaan Nomor 1 Angket Kebutuhan Guru	56
Tabel 4.3 Hasil Analisis Kebutuhan Butir Pertanyaan Nomor 2 Angket Kebutuhan Guru	58
Tabel 4.4 Hasil Analisis Kebutuhan Butir Pertanyaan Nomor 3 Angket Kebutuhan Guru	59
Tabel 4.5 Hasil Analisis Kebutuhan Butir Pertanyaan Nomor 4 Angket Kebutuhan Guru	60
Tabel 4.6 Hasil Analisis Kebutuhan Butir Pertanyaan Nomor 5 Angket Kebutuhan Guru	61
Tabel 4.7 Hasil Analisis Kebutuhan Butir Pertanyaan Nomor 6 Angket Kebutuhan Guru	63
Tabel 4.8 Hasil Analisis Kebutuhan Butir Pertanyaan Nomor 7 Angket Kebutuhan Guru	64
Tabel 4.9 Hasil Analisis Kebutuhan Butir Pertanyaan Nomor 1 Angket Kebutuhan Peserta Didik (PD)	66
Tabel 4.10 Hasil Analisis Kebutuhan Butir Pertanyaan Nomor 2 Angket Kebutuhan Peserta Didik (PD)	68
Tabel 4.11 Hasil Analisis Kebutuhan Butir Pertanyaan Nomor 3 Angket Kebutuhan Peserta Didik (PD)	69
Tabel 4.12 Hasil Analisis Kebutuhan Butir Pertanyaan Nomor 4 Angket Kebutuhan Peserta Didik (PD)	71
Tabel 4.13 Hasil Analisis Kebutuhan Butir Pertanyaan Nomor 5 Angket Kebutuhan Peserta Didik (PD)	72
Tabel 4.14 Kategori Penilaian Desain Media Kuis Interaktif	82
Tabel 4.15 Penilaian Ahli Media Terhadap Aspek Perangkat Lunak	83
Tabel 4.16 Penilaian Ahli Media Terhadap Aspek Visual.....	85
Tabel 4.17 Penilaian Ahli Media Terhadap Aspek Komunikasi.....	86
Tabel 4.18 Rekapitulasi Penilaian Media Kuis Interaktif oleh Ahli Media.....	87
Tabel 4.19 Penilaian Ahli Materi Terhadap Aspek Kelayakan Isi.....	87
Tabel 4.20 Penilaian Ahli Materi Terhadap Aspek Kelayakan Penyajian.....	90
Tabel 4.21 Penilaian Ahli Materi Terhadap Aspek Kelayakan Kontekstual	91
Tabel 4.22 Penilaian Ahli Materi Terhadap Aspek Kelayakan Bahasa	92
Tabel 4.23 Penilaian Ahli Materi Terhadap Aspek Tampilan Visual	93
Tabel 4.24 Rekapitulasi Penilaian Media Kuis Interaktif oleh Ahli Materi	95
Tabel 4.25 Rekapitulasi Saran Perbaikan Mdia Kuis Interaktif.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian R&D Sugiyono	34
Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian	35
Gambar 3.3 Triangulasi dengan Tiga Teknik Pengumpulan Data	45
Gambar 4.1 Peserta Didik Kurang Memperhatikan Penjelasan dari Guru	54
Gambar 4.2 Peserta Didik Bersama Guru Mengulang Materi	54
Gambar 4.3 Ketersediaan Fasilitas Penunjang Pembelajaran di Kelas	55
Gambar 4.4 Tampilan Judul Media	74
Gambar 4.5 Tampilan Menu Utama	75
Gambar 4.6 Tampilan Menu Petunjuk	75
Gambar 4.7 Tampilan Menu Kompetensi dan Indikator	76
Gambar 4.8 Tampilan Menu Materi	77
Gambar 4.9 Tampilan Tugas Eksplorasi untuk Peserta Didik	78
Gambar 4.10 Tampilan Awal Kuis Evaluasi	78
Gambar 4.11 Tampilan Kuis Evaluasi	79
Gambar 4.12 Tanda Jawaban Benar dan Salah	79
Gambar 4.13 Tampilan Awal Kuis Tebak Kartu	80
Gambar 4.14 Tampilan Kuis Tebak Kartu	80
Gambar 4.15 Tanda Jawaban Benar dan Salah	81
Gambar 4.16 Tampilan Tombol Info Pada Kuis Tebak Kartu	81
Gambar 4.17 Tampilan Menu Keluar	82
Gambar 4.18 Perbaikan Tampilan Menu Awal Media	96
Gambar 4.19 Penambahan Menu Kredit Penyusun Media	97
Gambar 4.20 Perbaikan Tombol Keluar	98
Gambar 4.21 Petunjuk Kuis Evaluasi dan Kuis Tebak Kartu	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing	112
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	113
Lampiran 3. Pedoman Wawancara	116
Lampiran 4. Hasil Wawancara	118
Lampiran 5. Instrumen Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Media.....	125
Lampiran 6. Hasil Instrumen Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Media	129
Lampiran 7. Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media	146
Lampiran 8. Hasil Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik	151
Lampiran 9. Daftar Nama Peserta Didik Kelas VII 8 SMP Negeri 2 Rembang..	166
Lampiran 10. Daftar Nama Peserta Didik Kelas VII 3 SMP Negeri 2 Kaliori....	167
Lampiran 11. Daftar Nama Peserta Didik Kelas VIID MTs Negeri 1 Rembang	168
Lampiran 12. Lembar Penilaian Ahli Media.....	169
Lampiran 13. Hasil Lembar Penilaian Ahli Media	174
Lampiran 14. Lembar Penilaian Ahli Materi	179
Lampiran 15. Hasil Lembar Penilaian Ahli Materi.....	185
Lampiran 16. Dokumentasi.....	191

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003: 2).

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, suku bangsa, untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD NRI Tahun 1945. Pendidikan Kewarganegaraan mengalami perkembangan sejarah, dimulai dari *Civic Education*, Pendidikan Moral Pancasila, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sampai pada Kurikulum 2004 berubah namanya menjadi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. “Pendidikan kewarganegaraan adalah wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik” (Dwija Utama, 2017:84).

Pendidikan kewarganegaraan sudah diterapkan sejak usia dini di setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan anak usia dini (PAUD) hingga pada perguruan tinggi.

Hamzah dan Nurdin (2011:7) menyatakan “Peningkatan kualitas guru, metode dan media pembelajaran merupakan dua unsur yang amat penting dan perlu mendapatkan perhatian secara khusus dalam pengembangan pembelajaran di kelas”. Metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran akan menentukan keberhasilan guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Bruce dalam Falahudin (2014: 108-109) “Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Dalam pembelajaran, kata media diartikan sebagai alat bantu pengajar dalam melakukan proses pembelajaran serta sarana pembawa pesan dari pengajar kepada peserta didik”. Suyanto dalam Putu dan Sudira (2015: 224) “hasil penelitian dari Computer Technology Research (CTR) menunjukkan bahwa seorang hanya dapat mengingat apa yang dilihatnya sebesar 20%, 30% dari yang didengarnya, 50% dari yang didengar dan dilihatnya, dan 80% dari yang didengar, dilihat, dan dikerjakannya secara simultan”. Dapat di simpulkan bahwa penggunaan media memungkinkan peserta didik untuk meraih hasil belajar 80% dari yang dipelajarinya”.

Hamalik dalam Arsyad (2007:15) menyatakan “Pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik”. Sehingga, penguasaan dalam dua unsur tersebut, yaitu metode dan media pembelajaran penting bagi guru.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikutinya. (Ekayanti, 2017) menyatakan “Proses pembelajaran... yang selama ini lebih menekankan dalam metode hafalan terbukti tidak efektif, karena peserta didik hanya menguasai materi tetapi tidak dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga media pembelajaran yang kreatif sangat dibutuhkan”. Pengajar seharusnya memiliki perhatian terhadap pemanfaatan media. Media sebagai salah satu komponen pembelajaran tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran. (Wiratmojo, P dalam Falahudin, 2014:104-105) menyatakan bahwa pemanfaatan media masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, seperti waktu persiapan yang terbatas, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dll. Hal ini tidak perlu terjadi jika setiap pembelajar telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran. Alasan-alasan tersebut mengakibatkan guru lebih memilih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penyampaian materi dengan menggunakan metode ceramah dan dilakukan terus menerus berakibat pada kurangnya perhatian peserta didik

terhadap materi yang disampaikan guru, terutama pada mata pelajaran teori atau pemahaman konsep yang salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Suprati (2016: 24) menyatakan, “pada kenyataannya, PPKn dianggap ilmu yang sukar dan sulit dipahami. PPKn adalah pelajaran formal yang berupa sejarah masa lampau, perkembangan sosial budaya, perkembangan teknologi, tata cara hidup bersosial, serta peraturan kenegaraan. Begitu luasnya materi PPKn menyebabkan anak sulit untuk diajak berfikir kritis dan kreatif dalam menyikapi masalah yang berbeda”.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 2 Rembang di dapatkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran, guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan sumber buku paket PPKn kelas VII. Pemanfaatan media pembelajaran kurang di maksimalkan dengan adanya fasilitas sekolah yang mendukung proses pembelajaran yaitu tersedianya lcd dan proyektor di tiap kelas walaupun ada ruang kelas yang mengalami kerusakan sehingga perlu berpindah kelas apabila akan menggunakan lcd dan proyektor. Menurut hasil wawancara dengan guru PPKn kelas VII SMP Negeri 2 Rembang, media pembelajaran yang biasa di gunakan guru adalah gambar, video dan *power point*. Penggunaan media di sesuaikan dengan materi yang akan di bahas.

Respon peserta didik berbeda ketika guru hanya berceramah dan menggunakan buku dalam penyampaian materi dengan guru menggunakan media dalam penyampaian materi. Peserta didik lebih fokus dan tertarik

apabila guru menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi, baik melalui gambar maupun video yang telah di persiapkan oleh guru. Peserta didik lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang di ajukan oleh guru. Selain itu, perhatian peserta didik berpusat pada penjelasan guru dengan menggunakan media, karena peserta didik dapat melihat secara nyata apa yang di maksudkan dalam materi yang sedang di pelajari.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, salah satu pemanfaatan media pembelajaran di dalam kelas yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan *Adobe Flash* untuk mata pelajaran PPKn khususnya di Kelas VII SMP. Proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *Adobe Flash* diharapkan dapat menumbuhkan antusias peserta didik untuk belajar lebih lanjut mengenai materi yang sedang disampaikan sehingga materi pelajaran yang diajarkan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Beberapa penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran, *Adobe Flash* sebagai media interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wahyu, dkk pada tahun 2014 dengan judul “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin” mendapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang sedang/cukup antara media pembelajaran dengan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Sigit Pandu Cahyono pada tahun 2015 berjudul “Pengembangan Media

Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 7 Semarang”, mendapatkan hasil bahwa peserta didik semakin antusias untuk mengikuti pelajaran PPPKn serta kelas menjadi kondusif sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Selain itu juga terjadi peningkatan dalam hasil pembelajarannya. Selain itu peningkatan hasil belajar peserta didik juga berhasil dilakukan melalui penggunaan *Flash* sebagai media pembelajaran dalam penelitian yang dilakukan oleh Maulana Magribi dalam skripsinya pada tahun 2015 pula yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Pada Materi Hidrosfer Kelas X SMP Negeri 1 Kedungwuni Kota Pekalongan Tahun 2013/2014”. Selain itu dalam beberapa Jurnal Ilmiah juga mendapatkan hasil yang positif dalam penggunaan *Adobe Flash* sebagai media interaktif dalam pembelajaran. Seperti contoh Jurnal Tekno-Pedagogi Vol. 4 No. 1 Maret 2014: 1-6 dengan hasil bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada saat pembelajaran PPPKn dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu didalam *Jurnal Kreatif* September 2016 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn” hasil penelitian dari Farida Hasan Rahmaibu mendapatkan kesimpulan bahwa terjadi Peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini membuktikan jika terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PPKn sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash*.

Dengan adanya beberapa hasil penelitian mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran berupa kuis interaktif berbasis *Adobe Flash* serta memberikan usulan dalam penggunaan media pembelajaran agar peserta didik antusias untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami konsep dalam pembelajaran serta tidak merasa jenuh dengan materi yang disampaikan guru.

Perbedaan atau keistimewaan dari media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang akan di susun oleh peneliti di bandingkan dengan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang telah di lakukan adalah dengan adanya kuis interaktif yang dapat di gunakan langsung oleh peserta didik secara mandiri maupun berkelompok. Selain itu, dapat digunakan ketika dalam proses pembelajaran di kelas maupun ketika berada di luar kegiatan pembelajaran. Konsep dari kuis interaktif pada media pembelajaran yang akan di susun oleh peneliti adalah selain ada rangkuman materi untuk peserta didik juga terdapat kuis evaluasi dan kuis tebak kartu. Dimana kuis evaluasi berisikan pertanyaan dengan tipe soal pilihan ganda mengenai materi yang di pelajari dan kuis tebak kartu yang dapat di mainkan oleh peserta didik. Walaupun kuis tebak kartu merupakan sebuah permainan, namun masih terkait dengan materi yang di pelajari. Sehingga peserta didik dapat belajar dan bermain dalam waktu yang sama.

Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Dalam Pembelajaran PPKn.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media kuis interaktif berbasis *Adobe Flash* ?
2. Bagaimana desain media kuis interaktif berbasis *Adobe Flash*?
3. Bagaimana kelayakan produk dan saran perbaikan ahli media dan ahli materi terhadap desain media kuis interaktif berbasis *Adobe Flash*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengkaji dan menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media kuis interaktif berbasis *Adobe Flash* dalam Pembelajaran PPKn.
2. Mengetahui desain media kuis interaktif berbasis *Adobe Flash* dalam Pembelajaran PPKn.
3. Mengetahui kelayakan produk dan saran perbaikan ahli media dan ahli materi terhadap desain media kuis interaktif berbasis *Adobe Flash* dalam Pembelajaran PPKn.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan pada umumnya dan pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran PPKn serta dapat dipakai sebagai bahan penelitian lebih lanjut.

a. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini membawa manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi instansi sekolah, keberadaan media kuis interaktif berbasis *Adobe Flash* yang telah dikembangkan dapat membantu meningkatkan antusias dan prestasi peserta didik dalam mata pelajaran PPKn.
- 2) Bagi guru, dapat dimanfaatkan sebagai informasi inovatif dan gagasan kreatif dalam pembuatan media untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran PPKn, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran PPKn, serta dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengoptimalkan penyampaian pembelajaran tentang materi PPKn.
- 3) Bagi Peserta didik, hasil penelitian ini dapat mendorong untuk lebih meningkatkan minat peserta didik akan pelajaran PPKn dan meningkatkan prestasi, perilaku lebih baik lagi sesuai amanah Pancasila. Media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok serta

kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

E. Batasan Istilah

Batasan istilah dalam penelitian ini ialah:

1. Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2010:3) yang berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya menggabungkan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio dan berinteraksi sehingga menjadi lebih menarik dan dapat berinteraksi dengan penggunanya.

Media pembelajaran dalam penelitian ini akan termuat dalam bentuk aplikasi *Adobe flash Cs6* yang memudahkan peserta didik dalam memahami konsep dan materi dengan menggunakan kuis interaktif dalam proses belajar.

2. Materi pembelajaran

Adapun materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Cs6* ini adalah materi PPKn kelas VII Karakteristik Daerah Tempat Tinggal Dalam Kerangka NKRI.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoretis

1. Media Pembelajaran

“Kata media berasal dari bahasa Latin *medium* yang secara harfiah berarti; tengah, perantara atau pengantar, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal” (Arsyad, 2013:3). Menurut Usman dan Asnawir (2002:11), “ Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya”. “Pengertian media sangatlah luas, sehingga ia membatasi pada media pendidikan saja yakni media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran” (Daryanto, 2010:5). Sudjana dan Rivai (2010:4) menjelaskan bahwa “penggunaan media tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihannya, tetapi lebih penting adalah fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat tergantung kepada tujuan pengajaran, bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan serta kemampuan guru dalam menggunakannya dalam proses pengajaran”.

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media memiliki cakupan pengertian yang luas sehingga apabila dikaitkan dalam pendidikan, media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya, dan juga dalam penggunaan media tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan mediannya, tetapi lebih penting adalah fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran. Dengan demikian pula, dapat disimpulkan bahwa tanpa adanya media, informasi yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik oleh penerima.

Dalam kegiatan pembelajaran, keberadaan media menjadi suatu kebutuhan yang sangat vital dan penting. Mengingat akan pentingnya media dalam kegiatan pembelajaran, muncullah istilah media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas., memaknai media pembelajaran sebagai alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud adalah proses komunikasi antara guru, peserta didik, dan bahan ajar. “Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif” (Sukiman, 2012:29).

Arsyad (2013:26) mengemukakan manfaat media pembelajaran diantaranya:

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Meningkatkan motivasi dan efisiensi penyampaian informasi.
3. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi.
4. Menambah variasi penyajian materi.
5. Pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan peserta didik untuk belajar.
6. Kemudahan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan peserta didik.
7. Memberikan pengalaman yang lebih kongkrit bagi hal yang mungkin abstrak.
8. Meningkatkan keingintahuan (*curiosity*) peserta didik.
9. Memberikan stimulus dan mendorong respon peserta didik.

Penggunaan media dalam pembelajaran memang sangat disarankan, tetapi dalam penggunaannya tidak semua media baik. Ada hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media, antara lain tujuan pembelajaran, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan sarana, konteks penggunaan, dan mutu teknis. Penggunaan media yang tepat akan sangat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, penggunaan media yang tidak tepat hanya akan

menghambur-hamburkan biaya dan tenaga, terlebih bagi ketercapaian tujuan pembelajaran akan jauh dari apa yang diharapkan. Sebagai salah satu sarana pembelajaran, sekolah harus dapat menyediakan media yang tepat untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Secara umum, manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Manfaat ini akan diperoleh karena banyaknya keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron, dan lain-lain.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, berkembangnya bunga, dan lain-lain.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.

5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunungberapi, harimau, racun dan lain-lain.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik.

Rudi Bretz (dalam Usman dan Asnawir, 2002:27) mengklasifikasikan jenis media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Ketiga unsur pokok tersebut masih terbagi lagi menjadi beberapa bentuk. Selain itu, dia juga mengklasifikasikan antara media siar dan media rekam. Dalam penjelasannya, terdapat 8 klasifikasi media:

1. Media audio visual gerak.
2. Media audio visual diam.
3. Media audio semi gerak.
4. Media visual gerak.
5. Media visual diam.
6. Media visual semi gerak.
7. Media audio.
8. Media cetak.

Sementara itu, menurut Gagne (dalam Daryanto, 2010: 17) media diklasifikasikan menjadi 7 kelompok yakni;

1. Benda untuk didemonstrasikan.
2. Komunikasi lisan.
3. Media cetak.
4. Gambar diam.

5. Gambar bergerak.
6. Film bersuara.
7. Mesin belajar.

Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut saling berkaitan dengan kemampuannya untuk memenuhi fungsi berdasarkan jenis media masing-masing yang dikembangkan, yaitu (1) sebagai pelontar stimulus belajar, (2) penarik minat belajar, (3) contoh perilaku belajar, (4) member kondisi eksternal, (5) menuntun cara berfikir, (6) memasukkan alih ilmu, (7) menilai prestasi, dan (8) pemberi umpan balik. Berdasarkan penjelasan atas klasifikasi media pembelajaran yang telah disampaikan di atas, akan mempermudah para guru dalam melakukan pemilihan media yang sesuai dengan tujuan pada perencanaan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Interaktif

“Pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja” (Arsyad, 2013:1). Ada pula beberapa ahli mengungkapkan pendapat tentang pengertian pembelajaran interaktif, sebagai “suatu perubahan perilaku sebagai pengalaman, yang termasuk dalam perubahan ini antara lain ialah merespon suatu sinyal, cara menguasai suatu ketrampilan, dan

mengembangkan sikap terhadap suatu objek” (Aaron Q. Sartain dkk.,1958:229). Pengertian Multimedia Interaktif menurut Hamdani (2014:191) adalah “multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya”. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Aplikasi multimedia dalam proses pembelajaran ditujukan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga proses belajar terarah dan terkendali.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Menurut Hamdani (2014:192) Karakteristik Multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan audio dan visual.

2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi tiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memiliki fungsi berikut.

1. Mampu memperkuat respons pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya.
3. Memerhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendali.
4. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respons, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lain-lain.

3. Kuis Interaktif

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah menciptakan berbagai media pembelajaran baru yang dianggap lebih menunjang dalam proses pembelajaran, diantaranya media yang berbentuk kuis interaktif. Kuis interaktif dapat digolongkan menjadi media berbasis komputer karena dalam proses penggunaannya dibutuhkan komputer. Kuis interaktif

merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pembelajaran secara mandiri. Interaksi dalam lingkungan pembelajaran berbasis komputer pada umumnya mengikuti tiga unsur, yaitu:

Urutan-urutan intruksional yang dapat disesuaikan.

- a. Jawaban/ respons atau pekerjaan peserta didik, dan
- b. Umpan balik yang dapat disesuaikan. (Arsyad, 2011:100)

Untuk meningkatkan kemampuan interaksi media berbasis komputer, terdapat saran-saran yang perlu dipertimbangkan yaitu:

- a. Pertimbangkan untuk menggunakan rancangan yang berpusat pada masalah, studi kasus, atau simulasi di mana peserta didik secara mental terlibat dengan penyajian itu. Program semacam ini dimulai dengan mengunggah dan melibatkan pikiran peserta didik secara aktif.
- b. Buatlah sajian intruksional singkat, kemudian minta supaya peserta didik mengolah atau memikirkan informasi yang disajikan itu.
- c. Berikan kesempatan untuk berinteraksi sekurang-kurangnya setiap 3 atau 4 layar tayangan, atau setiap satu atau dua menit.
- d. Pertimbangkan desain di mana peserta didik tidak diberi informasi dalam bentuk linear, tetapi mencoba menemukan informasi melalui eksplorasi aktif dalam lingkungan elektronik.

- e. Pertimbangkan untuk membolehkan peserta didik berhubungan dengan pemakai komputer lain melalui model atau papan informasi elektronik.
- f. Jangan memaksakan interaksi, misalnya hindari pertanyaan yang semata-mata hanya ingin memperoleh jawaban peserta didik. (Arsyad, 2011:110)

4. *Adobe Flash*

“*Flash* sudah dipakai luas sejak puluhan tahun yang lalu. Sebagian kalangan menggunakannya untuk membuat animasi untuk halaman *website*, profil perusahaan, cd interaktif, game dan lain-lain. Sekarang mulai berkembang penggunaan flash untuk pembuatan *game* di *mobile device* seperti *handphone*, PDA, dan lain-lain” (Priyanto 2011:18). *Flash* atau *macromedia flash* pertama kali dikenalkan pada tahun 1996, kemudian diganti menjadi *adobe flash* dikarenakan *macromedia flash* atau *macromedia* yang merupakan produsen pembuat *flash* profesional kini telah merger dengan *adobe corp* . Perubahan terjadi pada *macromedia flash series 9* menjadi *adobe flash CS3* pada 16 april 2007. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama “*Macromedia*” adalah *Macromedia Flash 8*. Pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems* digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini

mempunyai *file extension* .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*.

Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*. *Flash* di desain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan *video* lengkap dengan fasilitas *playback* FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* ini adalah ia mampu diberikan sedikit *code* pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

Dengan pembuatan media pembelajaran berbasis *Adobe flash* diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran mandiri siswa dan dapat meningkatkan motivasi serta ketertarikan peser didik dalam proses belajar secara mandiri tanpa terbatas ruang dan waktu. Tidak seperti

pembelajaran di dalam kelas yang tergantung pada ruang dan waktu tertentu.

Dalam pembuatan media kuis interaktif ini, penulis menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* sebagai aplikasinya. *Adobe flash CS6* mempunyai beberapa fitur pendukung yang menjadikan proses pembuatan animasi menjadi lebih mudah dan hasil yang lebih baik. adapun fitur-fitur yang ada di *adobe flash CS6* adalah:

1. GUI (*Graphical User Interface*) yang lebih menarik dan lebih mudah.
2. Simulasi perangkat mobile, merupakan fitur tambahan di *adobe flash CS6*.
3. Mendukung *adobe AIS* versi 3.4 dan iOS dengan *adobe flash player* terbaru.
4. Toolkit untuk CreateJS, membantu pengguna *flash pro* untuk membuat transisi ke HTML 5.

5. Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe flash* pada mata pelajaran PPPKn menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), metode ini digunakan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru melalui proses pengembangan. Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang administrasi, pendidikan dan sosial lainnya masih rendah. Padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan dan sosial yang perlu di

hasilkan melalui *research and development*. (Sugiyono, 2016: 298-311) mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan, yaitu:

a. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah juga dapat dijadikan potensi apabila kita dapat mendayagunakannya.

Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Sedangkan potensi adalah segala sesuatu yang didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Semua potensi akan berkembang menjadi masalah apabila tidak dapat mendayagunakan potensi-potensi yang ada. Masalah ini dapat diatasi dengan R&D dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola, atau sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut

b. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara factual dan *update*, maka selanjutnya perlu di kumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk merencanakan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Di sini diperlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin di capai.

c. Desain produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *research and development* bermacam-macam. Hasil akhir dari kegiatan ini adalah berupa desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

d. Validasi Desain

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang di rancang tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelebihan dan lelemahannya.

e. Perbaikan Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan ahli lainnya, maka akan dapat diketahui lelemahannya. Kelemahan tersebut kemudian dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

f. Ujicoba Produk

Desain produk yang telah dibuat tidak dapat langsung di uji cobakan, tetapi harus di buat terlebih dahulu.

g. Revisi Produk

Desain produk perlu direvisi untuk meningkatkan persentase yang di harapkan. Setelah direvisi, maka perlu diujicobakan lagi pada kerja yang sesungguhnya. Setelah sistem dipakai selama setengah tahun atau satu tahun perlu dicek kembali, mungkin ada kelemahannya, kalau ada perlu segera diperbaiki lagi. Setelah diperbaiki maka dapat di produksi masal, atau di gunakan pada sistem kerja yang lebih luas.

h. Ujicoba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya sistem kerja tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna perbaikan lebih lanjut.

i. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah sistem kerja.

j. Pembuatan Produk Masal

Pembuatan produk masal dilakukan apabila produk yang tealh diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.

Untuk dapat memproduksi masal, maka peneliti perlu bekerjasama dengan perusahaan.

6. Kajian Hasil-Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian mengenai media pembelajaran telah banyak dilakukan, diteliti oleh pakar, baik pakar ilmu teknologi dan komunikasi, serta pengajar dan lain sebagainya. Salah satu penelitian dilakukan oleh Sigit Pandu Cahyono dalam skripsinya pada tahun 2015 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 7 Semarang. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam kegiatan penelitian yang dilaksanakan terdapat peningkatan hasil belajar dari nilai *pre test* dan *post test* sebesar 21.5 dengan kenaikan sebesar 17,4%. Data selisih rata-rata *pre test* dan *post test* menunjukkan T-hitung sebesar 16,53 di mana lebih besar dari Ttabel dengan dk (29) yaitu 2,045, dan t hitung berada pada daerah penolakan H_0 , maka terdapat perbedaan selisih hasil *post test* dan *pre test*. Dengan demikian secara langsung dapat disimpulkan bahwa dari kegiatan penelitian ini terjadi peningkatan, media pembelajaran berbasis *flash* ini efektif untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran PPPKn bagi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 7 Semarang. Kemudian dikemukakan pula saran didalam penelitian tersebut, yaitu:

- a. Seyogyanya guru dalam melakukan penilaian harus menggabungkan tiga domain yakni domain kognitif, domain psikomotorik dan domain afektif.
- b. Perlu adanya pelatihan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.
- c. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif PPPKn ini agar lebih baik, karena dirasa masih terdapat banyak kekurangan.

Selain itu, dilakukan penelitian pula oleh Dwi Arum Anggreani dalam skripsinya pada tahun 2013 yang berjudul Penerapan Media Berbasis *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Mata Diklat Kearsipan Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YOS Sudarso Rembang. Dari penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media berbasis *macromedia flash*, karena merupakan sebuah media yang baru diterapkan di sekolah sehingga peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar kearsipan. Peningkatan pembelajaran menggunakan media berbasis *macromedia flash* ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diadakannya tindakan. Pada penelitian siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dengan ketuntasan klasikal sebesar 86,3%. Adapun saran yang diberikan adalah:

1. Bagi guru, strategi pengelolaan kelas perlu ditingkatkan dengan membangun kerjasama dengan peserta didik dalam

pembelajaran dan pemberian motivasi belajar pada peserta didik, salah satunya yaitu dengan menerapkan media berbasis *macromedia flash*.

2. Bagi peserta didik, perlu adanya keaktifan peserta didik di dalam kelas, salah satunya yaitu mendapat poin bagi peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dari guru atau aktif dalam kegiatan pembelajaran.

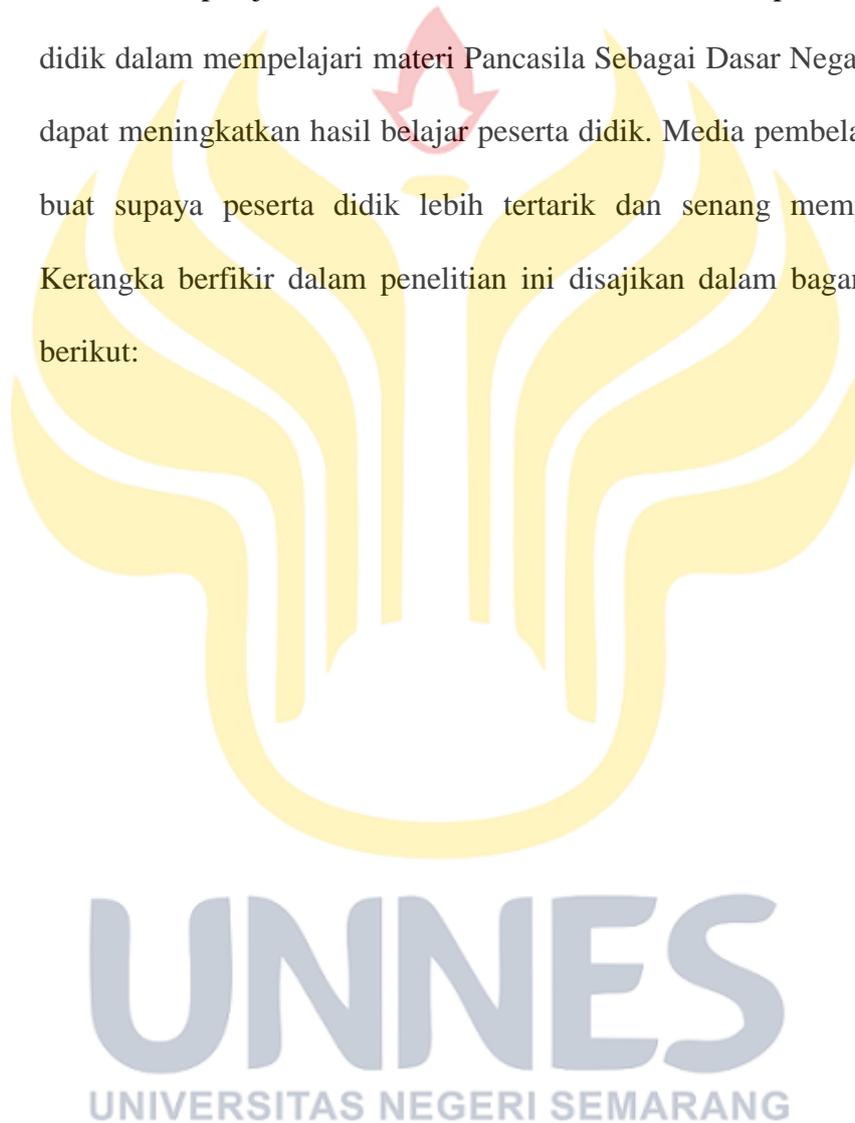
Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rohmat Fatoni ditahun 2016 dengan judul penelitiannya Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran KKPI Di SMK N 1 Wonogiri. Didapatkan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang dibelajarkan dengan media pembelajaran *Flash* dan peserta didik yang dibelajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran *Flash*. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji beda yaitu $t_{hitung} = 4,462$ dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Berdasarkan penghitungan tersebut, dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,462 > 2,000$) dan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000, sehingga $0,000 < 0,05$. Kemudian terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada peserta didik yang dibelajarkan dengan media pembelajaran flash dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang dibelajarkan tanpa media pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan skor gain yang ternormalisasi kelompok eksperimen yaitu 0,70 sedangkan kelompok kontrol 0,53. Serta saran yang diberikan adalah:

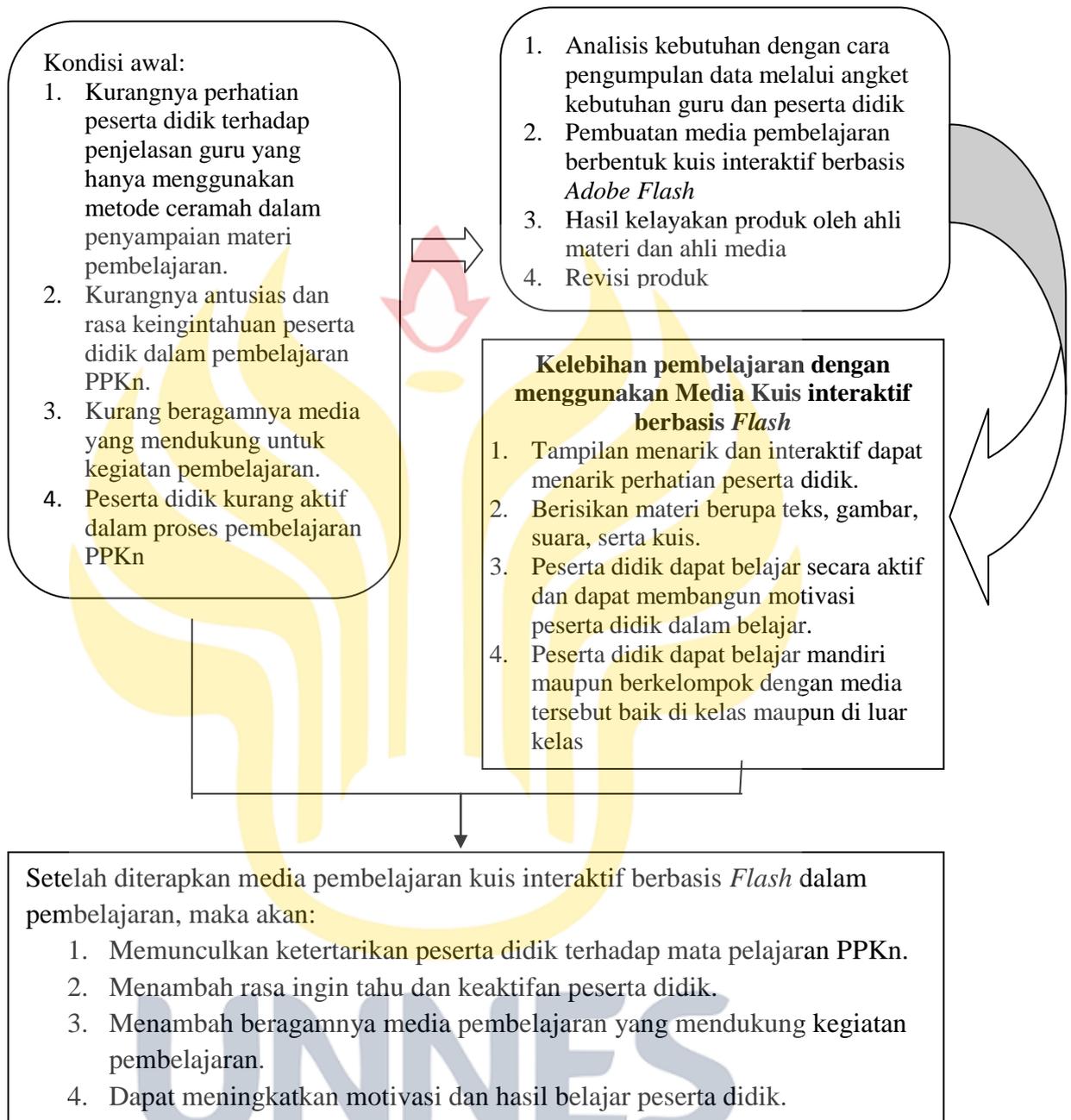
1. Pendidik dapat menggunakan media *Microsoft Powerpoint* yang telah dikembangkan dengan *Adobe Flash Professional CS6* dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan penelitian ini, terbukti bahwa pembelajaran menggunakan media efeterhadap hasil belajar peserta didik.
2. Pendidik perlu menjelaskan penggunaan media pembelajaran flash materi *Microsoft Powerpoint* dengan rinci dan jelas, agar pengajar dan peserta didik memahami langkah-langkah penggunaannya. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

B. Kerangka Berpikir

Permasalahan dalam pembelajaran dapat diakibatkan oleh beberapa faktor diantaranya, penggunaan bahasa, metode pembelajaran, serta ketidak tepatan media pembelajaran yang mengakibatkan ketidakefisien dan ketidakefektifan pada proses pembelajaran. Selain itu, yang sering dilakukan oleh banyak pendidik adalah menggunakan metode ceramah. Metode ceramah tidak mendorong peserta didik untuk aktif dan cenderung malas dalam mencari tambahan pengetahuan. Oleh karena itu diperlukan suatu alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah diterima oleh peserta didik. Alat bantu itulah yang disebut media pembelajaran. Media pembelajaran tidak sebatas hanya alat tulis serta

buku pelajaran, tetapi sudah berkembang dengan adanya teknologi dan informasi, contohnya dengan media pembelajaran interaktif dengan *Flash*. Media pembelajaran berbentuk kuis interaktif dengan menggunakan *Flash* untuk mata pelajaran PPPKn dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi Pancasila Sebagai Dasar Negara sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran ini dibuat supaya peserta didik lebih tertarik dan senang mempelajarinya. Kerangka berfikir dalam penelitian ini disajikan dalam bagan alur pada berikut:





BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media kuis interaktif berbasis *Adobe Flash* dalam pembelajaran PPKn, maka dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, menunjukkan bahwa guru dan peserta didik menghendaki adanya pengembangan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas baik secara mandiri maupun berkelompok dengan beberapa komponen sebagai berikut: (1) media berupa multimedia interaktif yang dapat menyenangkan peserta didik dan mendukung pembelajaran aktif, (2) media pembelajaran yang memuat materi dan soal yang sesuai dengan kompetensi dasar, (3) media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk belajar, (4) media yang mudah digunakan oleh guru dan peserta didik.
2. Desain media kuis interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat dioperasikan menggunakan komputer maupun laptop tanpa membuat *hang* karena menggunakan memori ruang yang kecil. Adapun menu pada media yaitu menu petunjuk, menu kompetensi dan indikator, menu materi

yang berisikan materi karakteristik daerah tempat tinggal dalam kerangka NKRI, menu kuis evaluasi, menu kuis tebak kartu yang dapat di mainkan peserta didik dan masih berkaitan dengan materi yang dipelajari, serta menu kredit yang berisi identitas penyusun media. Selain itu, terdapat menu dan ikon tetap untuk memaksimalkan penggunaan media.

3. Hasil kelayakan produk dan saran perbaikan oleh ahli menunjukkan media kuis interaktif berbasis *Adobe Flash* mendapatkan nilai rata-rata 81,1 dengan katagori layak/ sesuai oleh ahli media dan mendapatkan nilai 86,6 dengan katagori sangat layak/ sangat sesuai oleh ahli materi. Adapun ahli media dan ahli materi memberikan saran dan masukan perbaikan sebagai berikut: (1) penambahan tombol navigasi khusus pada media, (2) penambahan menu kredit penyusun media, (3) penambahan petunjuk mengerjakan untuk kuis evaluasi dan kuis tebak kartu, (4) tombol keluar dibuatkan ikon tersendiri, (5) penambahan kasus dan penyelesaian materi yang HOTS.

B. Saran

Saran yang diharapkan oleh peneliti demi keberlanjutan penelitian dan pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

1. Kepada Sekolah

Melengkapi serta memperbaiki fasilitas sekolah untuk mendukung pembelajaran di kelas bagi guru dan peserta didik agar tercapai tujuan

pembelajaran dan meningkatkan kenyamanan sehingga peserta didik dapat meningkatkan prestasi dan motivasi dalam belajar.

2. Kepada Guru

Guru PPKn berkenan memanfaatkan media kuis interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas dengan harapan mampu mencapai tujuan dan indikator yang ditetapkan bagi peserta didik. Penambahan materi dan latihan soal yang HOTS di luar media dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

3. Kepada Peserta Didik

Media kuis interaktif berbasis *Adobe Flash* yang telah dibuat dapat di manfaatkan untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok baik di sekolah maupun di luar sekolah untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Arikunto S . 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- . 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Benda-Beckmann, dkk. 2001. *Sumber Daya Alam dan Jaminan Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Muta'ali, Lutfi, djaka Marwasta dan Joko Cristanto. 2014. *Pengelolaan Wilayah Perbatasan NKRI*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Prakoso, Yuniandar Gempar. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SMP/ MTs Kelas VII*. Surakarta: Putra Nugraha
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Media Kom.
- Rifa'i, Achmad dkk. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press
- Rudito, Bambang. 2009. *Masalah Kebutuhan dan Sumber Daya di Daerah Perbatasan dan Daerah Tertinggal*. Jakarta: P3KS Press
- Sadiman, Arief S (dkk). 1984. *Media Pendidikan*. Jakarta: Putekom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, 2010. *Media pengajaran*. Bandung: sinar baru algesindo
- Samidi, Ngadilah. 2018. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan 1*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Undang- Undang

- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
- Undang-undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan daerah

Artikel dan Jurnal Ilmiah

- Aprilia, Indah Triana dan Sri Haryani. 2015. 'Pengembangan Media *Flash* Berbasis Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa'. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol. 9. No. 2. Hal. 15607-1616.

- Candra, Alif Aditya dan Muhsinatun Siasah Masruri. 2015. 'Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Sanitifik Untuk Pembelajaran PPKn SMP'. *Harmoni Sosial:Jurnal Pendidikan IPS*. Vol.2. No.2. Hal. 109-114.
- Ekayani, Putu. 2017. 'Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa'.
https://www.researchgate.net/publication/315105651_Pentingnya_Penggunaan_Media_Pembelajaran_Untuk_Meningkatkan_Prestasi_Belajar_Siswa (diakses 19 Maret 2019).
- Falahudin, Iwan. 2014. 'Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran'. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. Edisi 1 No. 4. Hal. 104- 117.
- Forum Komunikasi Pengembangan Profesi Pendidik Kota Surakarta. 2017. *Jurnal Pendidikan Dwija Utama*. Surakarta: Forum Komunikasi Guru Pengawas Surakarta.
- Hutomo, B. Prasetya Margo dan Samsudi. 2015. 'Penerapan Media Interaktif Berbasis Macromedia *Flash* Pada Kompetensi Dasar Memelihara Transmisi Otomatis dan Komponennya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar'. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. Vol.15. No.2. Hal.78-81.
- Pujiastuti, Desy, Ali Idrus dan Emosda. 2014. 'Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbasis Multimedia Interaktif Untuk SMP Kelas VII'. *Jurnal Tekno-Pedagogi*. Vol.4. No.1. Hal 1-6.
- Rahayu, Slamet, Wardi dan Suripto. 2013. 'Keefektifan Antara Media Animasi *Flash* Dengan *PowerPoint* Dalam Pembelajaran Biologi Kelas VII di SMP Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013. *Indonesian Journal Of Curriculum and Educational Technology Studies*. No.2 Hal.1-5
- Rahmaibu, Farida Hasan, Farid Ahmadi dan Fitriia Dwi Prasetyaningsih. 2016. 'Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn'. *Jurnal Kreatif*. Hal. 1-10.
- Wahyu., Harpani Matnun, dan Diah Triani. 2014. 'Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin'. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol. 4 No. 7 Hal 530- 536.

Skripsi

- Anggreani, Dwi Arum. 2013. 'Penerapan Media Berbasis *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Mata Diklat Kearsipan Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YOS Sudarso Rembang'. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Cahyono, Sigit Pandu. 2015. 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 7 Semarang'. skripsi. Universitas Negeri Semarang.

Fatoni, Rohmat. 2016. 'Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran KKPI Di SMK N 1 Wonogiri'. Skripsi. Universitas Negeri Semarang



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG