

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH 8* PADA MATERI PROKLAMASI  
KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS XI SMAN 3 TULANG  
BAWANG TENGAH**

**(Skripsi)**

Oleh

**MIYA FITRIYANTI**

**NPM 1913033001**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

**ABSTRAK**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH 8* PADA MATERI  
PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS XI  
SMAN 3 TULANG BAWANG TENGAH**

**Oleh**  
**MIYA FITRIYANTI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Media pembelajaran merupakan alat dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Perkembangan teknologi yang berkembang setiap masanya menuntut para pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *R&D* dan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini ialah angket validasi ahli dan angket respon siswa. Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang di uji melalui validasi ahli media, ahli materi dan angket respon siswa. Adapun presentase Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase nilai sebesar 94,5% dengan kategori sangat valid tanpa revisi, validasi ahli media memperoleh persentase nilai sebesar 94,5% dengan kategori sangat valid tanpa revisi, dan hasil respon siswa terhadap media pada saat dilakukan uji coba rata-rata memperoleh persentase >85% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil data penelitian dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia ini dinilai sangat valid sehingga sangat layak diterapkan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran sejarah.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media, Interaktif, sejarah, *Macromedia flash 8*

**ABSTRACT**  
**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON**  
**MACROMEDIA FLASH 8 ON INDONESIAN INDEPENDENCE**  
**PROCLAMATION MATERIAL FOR CLASS XI SMAN 3 TULANG**  
**BAWANG TENGAH**

**By**  
**MIYA FITRIYANTI**

*This study aims to develop interactive learning media based on Macromedia Flash 8 on the material of the proclamation of Indonesian independence. Learning media is a tool in the learning process that can help teachers to make it easier to convey learning materials to students so as to facilitate the achievement of learning objectives that have been formulated. The development of technology that develops every era requires educators to develop better learning media. This study uses the R&D research method and the ADDIE development model which consists of several stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection techniques used are observation, interviews, and questionnaires. The development research instruments used to collect data for this study are expert validation questionnaires and student response questionnaires. The results of this development research are interactive learning media based on Macromedia Flash 8 on the material of the proclamation of Indonesian independence which are tested through validation by media experts, material experts and student response questionnaires. The percentage of the results of the validation of material experts obtained a percentage value of 94.5% with a very valid category without revision, the validation of media experts obtained a percentage value of 94.5% with a very valid category without revision, and the results of student responses to the media during the trial averaged a percentage of >85% with a very good category. Based on the results of the research data, it can be concluded that interactive learning media based on Macromedia Flash 8 on the material of the proclamation of Indonesian independence is considered very valid so that it is very feasible to be applied as a supporting media in the process of learning history.*

**Keywords: Development, Media, Interactive, history, Macromedia flash 8**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH 8* PADA MATERI  
PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS XI  
SMAN 3 TULANG BAWANG TENGAH**

Oleh

**MIYA FITRIYANTI**

**SKRIPSI**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Prodi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG**

**2024**

Juul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MACROMEDIA FLASH 8* PADA MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS XI SMAN 3 TULANG BAWANG TENGAH**

Nama Mahasiswa : **Miya Fitriyanti**  
No. Pokok Mahasiswa : **1913033001**  
Jurusan : **Pendidikan IPS**  
Program Studi : **Pendidikan Sejarah**  
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**1. MENYETUJUI**

**Komisi Pembimbing**

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Drs. Maskun, M.H.**  
NIP. 195912281985031005

  
**Sumargono, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 198801082019031012

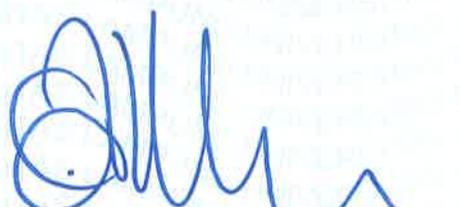
**2. MENGETAHUI**

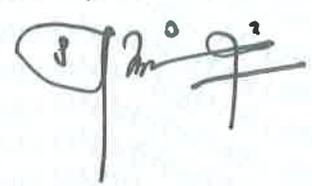
Ketua Jurusan

Ketua Program Studi

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,

Pendidikan Sejarah,

  
**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP. 19741108200511003

  
**Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.**  
NIP. 19700913200812202

**MENGESAIHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Maskun, M.H.



.....

Sekretaris : Sumargono, S.Pd., M.Pd.



.....

Penguji : Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.



.....



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Prof. Dr. Sunyono, M.Si**  
NIP. 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 17 Juli 2024

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miya Fitriyanti  
NPM : 1913033001  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP Universitas Lampung  
Alamat : Penumangan Baru Jln. Brawijaya, RT. 001,  
RW. 005, Kec. Tulang Bawang Tengah, Kab.  
Tulang Bawang Barat.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 30 Juni 2024



Miya Fitriyanti  
NPM. 1913033001

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Penumangan Baru pada tanggal 26 Desember 2000, anak keempat dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Damiri dan Ibu Husni. Penulis memulai pendidikan taman kanak-kanak sejak tahun 2006 dilanjutkan pendidikan sekolah dasar di SDN 02 Penumangan Baru pada tahun 2007 dan tamat belajar pada tahun 2013. Penulis melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di Sekolah Menengah Pertama Bina Desa pada tahun 2013 hingga lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2016 juga penulis melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMAN 1 Tulang Bawang Tengah dan lulus pada tahun 2019. Tahun 2019 ini penulis melanjutkan pendidikannya keperguruan tinggi di Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN dan resmi terdaftar sebagai mahasiswa prodi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Didalam perkuliahan yang telah dijalani penulis telah melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2022 yang berada di kabupaten Tulang Bawang Barat, Kecamatan Tulang bawang Tengah tepatnya di desa Tiyuh Candra Mukti dan melakukan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMPN 11 Tulang Bawang Tengah yang berada di daerah Candra Kencana kabupaten Tulang Bawang Barat, Kecamatan Tulang bawang Tengah.

## **MOTTO**

“ Kita membutuhkan teknologi disetiap ruang kelas dan ditangan setiap siswa dan guru karena teknologi seperti pena dan kertas yang melaluinya kita dapat merasakan sebgain besar dunia”

(David Warlick)

“Teknologi tidak akan pernah menggantikan guru yang hebat, namun ditangan guru yang hebat teknologi akan membawa perubahan”

(George Courus)

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrohmanirrohim**

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat taufiq, hidayah serta karunianya. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan ketulusan hati dan rasa syukur, saya persembahkan sebuah karya ini sebagai tanda cinta dan sayang saya kepada:

Orang tua saya yaitu Bapak Damiri dan Ibu Husni yang telah membesarkan saya sejak kecil hingga sekarang ini dengan penuh rasa sayang tiada terbatas.

Terimakasih untuk perjuangan ayah dan ibu atas setiap tetes keringat kalian penulis bisa menyelesaikan studi pendidikan, dan tidak lupa doa dan dukungan dari kedua orang tua selalu tercurahkan kepada saya. Semoga keberhasilan saya dapat membanggakan kalian dan membalas semua apa yang telah ayah dan ibu berikan. Terimakasih Ayah semasa hidupmu telah memberikan pendidikan terbaik bagiku.

Almamater tercinta

**“Universitas Lampung”**

## SANWACANA

Alhamdulillahirobbil 'aalamin,

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat Menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulisan skripsi yang berjudul : ” Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia flash 8* Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas XI SMAN 3 Tulang Bawang Tengah” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Wakil Dekan I Bidang Akademik dan kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan II Bidang Keuangan Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S. Si., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

6. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan sebagai Pembahas skripsi. Terima kasih Ibu atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Maskun, M.H., sebagai Pembimbing I skripsi, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Bapak Sumargono, S.Pd., M.Pd., sebagai Pembimbing II skripsi dan Pembimbing Akademik penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung. Terimakasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
10. Bapak dan Ibu Staf tata usaha dan karyawan Universitas Lampung.
11. Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMAN 3 Tulang Bawang Tengah, Bapak dan Ibu guru serta Staff Tata Usaha SMAN 3 Tulang Bawang Tengah, yang telah memberikan izin penelitian, arahan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
12. Bapak Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng sebagai ahli media pembelajaran dalam karya ilmiah saya terimakasih telah memberikan masukan dan arahan selama menyelesaikan tugas skripsi.
13. Bapak Aris Munandar, S.Pd., Gr. selaku ahli materi dan guru mata pelajaran Sejarah Indonesia yang telah memberikan arahan dan

membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di SMAN 3 Tulang Bawang Tengah sampai selesai.

14. Saudara kembarku Maya Fitri Dewi yang telah memberikan bantuan, dukungan dan semangat sampai saat ini.
15. Kakakku yaitu Desi Yani dan Herwanto terimakasih atas nasehat, dukungan dan semangat yang telah diberikan selama ini.
16. Teruntuk sahabatku Melisa Ika Putri, Nanda Putri Aliska dan Devi Rosmita terima kasih telah memberik semangat dan dukungannya selama ini selama menjalani perkuliahan.
17. Teruntuk sahabat seperjuangan sejarah angkatan 2019 Nabila, Reni, Yuda, Ratu, Cindy, Novita, Annisya, Kiki, Alfi, Yesi, Winda, Friska, Nadira terimakasih atas dukungan dan semangat selama menempuh perkuliahan dan menjadi teman terbaik serta banyak kenangan yang telah diberikan selama kuliah di prodi pendidikan sejarah.

Bandar Lampung, 01 Juli 2024

Miya Fitriyanti

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Kerangka Pikir .....	6
1.6 Paradigma .....	8
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.1.1 Media Pembelajaran .....	9
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	10
2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	12
2.1.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	13
2.1.1.5 Pengembangan Media Pembelajaran .....	14
2.1.1.6 Media Pembelajaran Interaktif .....	14
2.1.1.7 Media <i>Macromedia Flash 8</i> .....	15
2.1.2 Pembelajaran Sejarah .....	17
2.2 Penelitian Relevan .....	20
<b>III. METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>24</b>
3.1 Ruang Lingkup Penelitian .....	24
3.2 Metode Penelitian .....	24
3.3 Populasi Dan Sampel.....	25
3.4 Desain Penelitian .....	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	29
3.6 Instrumen Penelitian .....	31
3.7 Teknik Analisis Data .....	36

<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	40
4.1.1 Profil SMAN 3 Tulang Bawang Tengah .....	40
4.1.2 Visi, Misi Dan Tujuan SMAN 3 Tulang Bawang Tengah .....	41
4.1.3 Tenaga Pendidik Dan Kependidikan .....	42
4.1.4 Sarana Dan Prasarana .....	43
4.2 Hasil Penelitian.....	44
4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran .....	44
4.2.1.1 Analisis .....	44
4.2.1.2 Desain .....	46
4.2.1.3 Pengembangan .....	59
4.2.1.4 Implementasi.....	66
4.2.1.5 Evaluasi.....	70
4.3 Pembahasan .....	73
<b>V. KESIMPULAN .....</b>	<b>78</b>
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR TABEL

### Tabel

1. Langkah-Langkah Model Pengembangan <i>ADDIE</i> .....	27
2. Jumlah Siswa XI IPS I SMAN 3 Tulang Bawang Tengah .....	31
3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media .....	32
4. Kualifikasi Validator Ahli Media .....	33
5. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi .....	34
6. Kualifikasi Validator Ahli Materi .....	35
7. Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa.....	36
8. Pedoman Skor Nilai .....	36
9. Kriteria Interpretasi Kelayakan Produk .....	38
10. Kriteria Presentase Respon Siswa .....	39
11. Daftar Nama Kepala Sekolah SMAN 3 Tulang Bawang Tengah....	41
12. Daftar Nama Tenaga Pendidik .....	42
13. Daftar Nama Tenaga Kependidikan .....	43
14. Daftar Sarana dan Prasarana .....	43
15. Storyboard Tampilan Awal Media .....	48
16. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 1 .....	61
17. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 2 .....	62
18. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 1 .....	63
19. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 2 .....	64
20. Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Revisi .....	65
21. Hasil Rekapitulasi Jawaban Siswa Kelas XI IPS I .....	67

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

1. Paradigma Penelitian..... 8
2. Model Pengembangan *ADDIE* .....27
3. Tahapan Analisis Kualitatif..... 37
4. Grafik Perbandingan Validasi Materi Tahap 1 & 2 .....62
5. Grafik Perbandingan Validasi Media Tahap 1 & 2.....65
6. Tabel Persentase Jawaban Siswa Kelas XI IPS I .....67

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Definisi pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya (Sebayang dan Tiur, 2019). Menurut Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Priswanti. dkk, 2022).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Djamaluddin, 2019). Pembelajaran sejarah menurut Sapriya (2009) merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik (Santosa dan Hidayat, 2020). Pembelajaran sejarah merupakan suatu aktifitas belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menjelaskan pada siswa

tentang gambaran kehidupan masyarakat masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting dan memiliki arti khusus. Disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa atau kejadian yang telah terjadi pada masa lampau dalam kehidupan manusia yang berpengaruh pada masa sekarang dan masa akan datang. Dalam kehidupan manusia, peristiwa sejarah merupakan suatu peristiwa yang abadi, unik, dan penting (Latif, 2006).

Peningkatan kualitas belajar dapat dilakukan dengan sumber belajar dan sarana belajar yang disediakan oleh sekolah. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran seperti, buku, media cetak, media pembelajaran dan narasumber. Buku sangat penting bagi seorang pelajar, namun di zaman teknologi yang canggih ini sudah banyak orang menggunakan media sebagai penunjang pembelajaran agar lebih menarik. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik agar lebih termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara dan berimajinasi. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antar guru dengan peserta didik. Maka dari itu diperlukan pengembangan media yang dapat digunakan oleh peserta didik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat memotivasi belajar peserta didik (tafonao, 2018). Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik.

Dalam suatu proses belajar mengajar adanya dua unsur terpenting yang harus diperhatikan yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses

belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Sapriyah, 2019).

Berdasarkan penelitian hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada 22 Februari 2024 pada pukul 10.00 WIB dengan guru mata pelajaran sejarah di SMAN 3 Tulang Bawang Tengah yaitu Bapak Aris Munandar, S.Pd.,Gr. Permasalahan pembelajaran sejarah di SMAN 3 Tulang Bawang Tengah meliputi: (1) media ajar, Guru sejarah sudah memberi media pembelajaran yang terbaik berupa Power Point Teks dan buku namun dirasa kurang efektif dan efisien mengingat waktu belajar disekolah sangat terbatas, (2) Metode pembelajaran yang digunakan selama ini hanya terpaku pada beberapa metode saja dan pendidik lebih cenderung menggunakan metode penugasan individu, metode diskusi kelompok dan presentasi, (3) perlu adanya tambahan media ajar yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk dapat meningkatkan kesadaran sejarah dan minat belajar sejarah. Permasalahan pembelajaran sejarah di atas menimbulkan hasil belajar siswa yang kurang berhasil dimana terlihat dari hasil nilai ulangan harian sejarah yang rata-ratanya hanya mencapai skor nilai 60-65. Hal ini dinilai hasil belajar siswa belum mampu mencapai diatas KKM lebih, ini menandai pembelajaran sejarah sulit untuk dipahami oleh siswa sehingga tingkat pencapaian belajar kurang berhasil. Dari permasalahan pembelajaran sejarah tersebut bisa dipecahkan melalui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Macromedia flash 8*.

*Macromedia flash* merupakan program aplikasi yang memungkinkan untuk pembuatan aplikasi. Program ini sering digunakan animator untuk membuat gambar dan animasi interaktif mau pun non interaktif. *Macromedia flash* adalah suatu program aplikasi berbasis vektor standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk membuat animasi logo, movie, game, menu interaktif, dan

pembuatan aplikasi-aplikasi web (Shaliha, 2021). Penggunaan media ajar sejarah di SMAN 3 Tulang Bawang Tengah sudah berjalan baik sesuai pembelajaran pada umumnya, namun belum terlihat adanya media ajar yang berbasis multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini sangat efektif digunakan dapat membuat pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan media tersebut sehingga pembelajaran lebih menarik.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Macromedia flash 8* dikembangkan dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation)*. *ADDIE* merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Konsep model *ADDIE* ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran (Hidayat dan Nizar, 2021). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Macromedia flash 8* akan dilengkapi oleh berbagai menu-menu dalam media belajar yaitu menu KI & KD, menu tujuan pembelajaran, menu materi, menu video pembelajaran, menu quis, dan menu game dengan kombinasi gambar, audio, video, grafis dan teks.

Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia merupakan salah satu materi yang dipelajari oleh peserta didik di kelas XI. Hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia sangat sulit dipahami oleh peserta didik dikarenakan pembahasan materi sangat rumit dan bersifat abstrak. Oleh karena itu, maka perlu dilakukan pengembangan media ajar terutama penyediaan media pembelajaran yang membuat kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan. Salah satunya dalam bentuk Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Macromedia flash 8* sebagai fasilitas belajar mandiri peserta didik, mengenai materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Pembelajaran menggunakan *Macromedia flash* belum pernah diterapkan di dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah.

Atas dasar berbagai pertimbangan tersebut, penulis terdorong untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Macromedia flash 8* Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas XI SMAN 3 Tulang Bawang Tengah“.

## **1. 2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas XI SMAN 3 Tulang Bawang Tengah?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang ada di atas, dapat dibuat tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas XI SMAN 3 Tulang Bawang Tengah.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **A. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

A. Manfaat teoritis Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

1. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di Sekolah Menengah Atas yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan Pendidikan seiring dengan perkembangan Pendidikan yang semakin maju seiring kemajuan teknologi.

2. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

B. Manfaat praktis Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* untuk Sekolah Menengah Atas.

2. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* untuk pengembangan media ajar dalam pembelajaran sejarah.

3. Bagi peserta didik

Peserta didik sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi, hasil belajar siswa serta membentuk karakter peserta didik yang baik di lingkungan sekolah maupun di kalangan masyarakat dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8*.

4. Bagi sekolah

Sebagai tambahan media ajar untuk menunjang Pembelajaran Sejarah di SMAN 3 Tulang Bawang Tengah.

### **1.5 Kerangka Pikir**

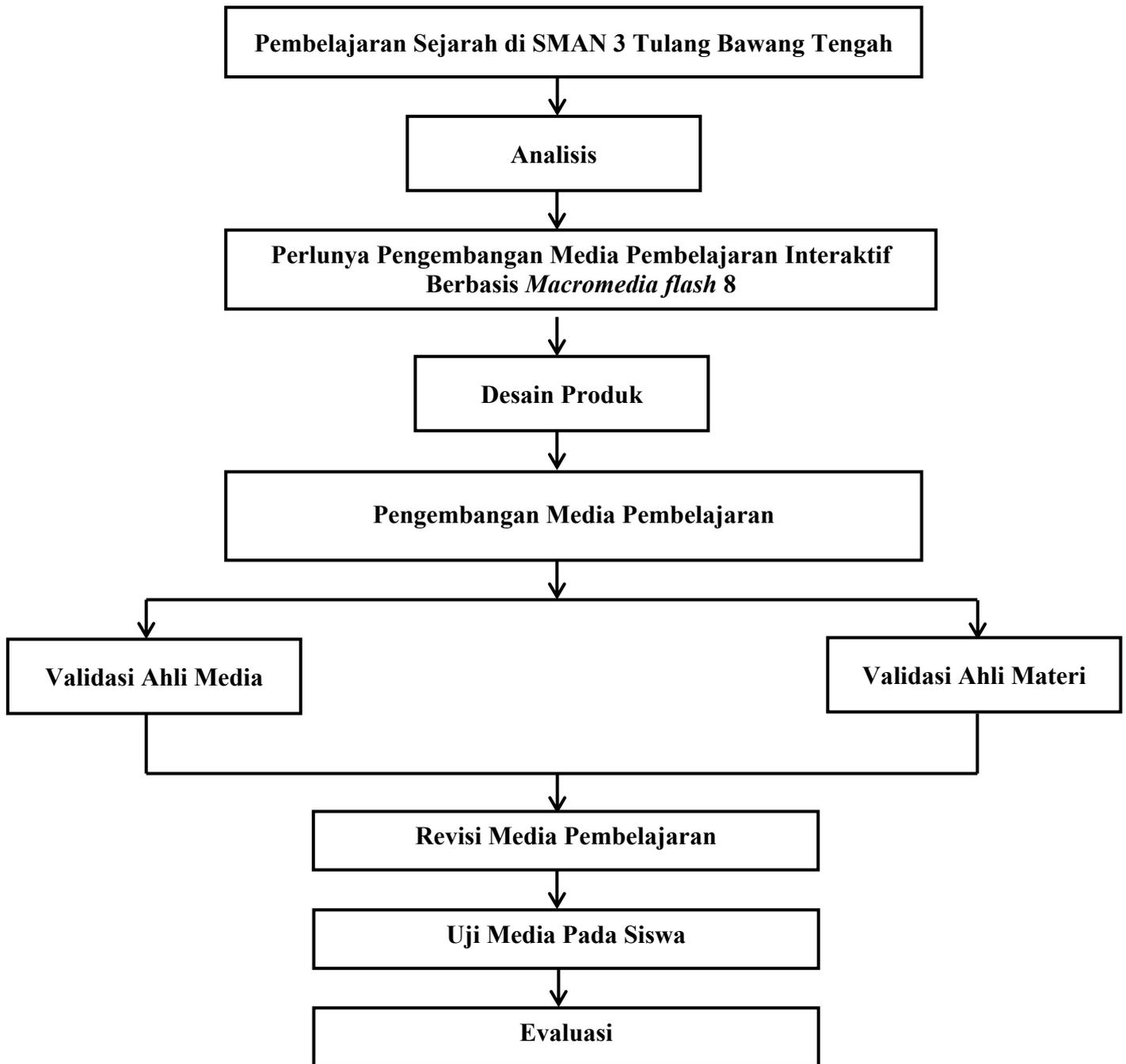
Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pengajar sebagai perantara dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan

efektif. Seiring perkembangan teknologi kini media pembelajaran tidak hanya berupa media satu arah yang hanya dapat dilihat dan didengar saja. Namun ada media yang dapat melibatkan lebih banyak panca indera dalam proses pembelajaran yaitu multimedia. Multimedia yang baik adalah multimedia yang memiliki lebih dari satu media konvergen, bersifat interaktif, dan bersifat mandiri.

Proses pembelajaran yang pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Kurangnya media ajar dalam pembelajaran sejarah salah satunya kemampuan guru dalam membuat media dan menentukan model pembelajaran sejarah. Hal ini berdampak pada gaya belajar siswa yang pada akhirnya menjadi minim rendahnya minat belajar sejarah siswa, sehingga kemampuan belajar sejarah siswa tidak meningkat dan hasil belajar siswa menurun.

Mengatasi hal tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang akan dapat menimbulkan ketertarikan dan minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu penyampaian pesan (muatan pembelajaran) dan informasi belajar yang dirancang sedemikian rupa untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* dalam proses pembelajaran diharapkan menjadi solusi agar pembelajaran didalam kelas menjadi efektif dan efisien. Media pembelajaran interaktif ini membantu peserta didik lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas seperti terencana dengan baik dan mandiri dengan hasil yang jelas.

### 1.6 Paradigma Penelitian



Gambar 1. Paradigma Penelitian

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Pustaka

#### 2.1.1. Media Pembelajaran

##### 2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Sapriyah, 2019).

Pengertian media pembelajaran antara lain disampaikan oleh beberapa pakar pendidikan yaitu menurut Mulyani Sumantri (2000) media pembelajaran ialah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contoh buku, film, kaset. Menurut Noehi Nasution (2004) menuliskan media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Sudarwan dalam (Maskun, 2021) media pembelajaran adalah seperangkat alat atau pelengkap yang digunakan guru atau pendidik untuk berkomunikasi dengan peserta didik.

Dengan memperhatikan berbagai definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

### **2.1.1.2. Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran. Hamalik (1986) mengemukakan fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina Sanjaya (2014) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

#### **1) Fungsi komunikatif**

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

#### **2) Fungsi Motivasi**

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

#### **3) Fungsi Kebermaknaan**

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat

meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

#### 4) Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

#### 5) Fungsi Individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Sedangkan Levie & Lentz dalam (Azhar Arsyad, 2014) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

##### 1. Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

##### 2. Fungsi afektif

Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

##### 3. Fungsi kognitif

Terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

#### 4. Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Beberapa pakar diatas telah mengemukakan pendapat diatas mengenai fungsi media pembelajaran sehingga dapat ditarik kesimpulan, fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya.

#### **2.1.1.3. Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sudjana dan Rivai (1997) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu :

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat media pembelajaran dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

#### **2.1.1.4. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran dalam (Lahanda, 2018) dilihat dari sifatnya terdiri dari beberapa jenis yaitu:

- a. Media Visual, adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah film, slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- b. Media Audio, adalah media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- c. Media Audio-Visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat,

seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

#### **2.1.1.5. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran (Cahyadi, 2019).

Dalam mengembangkan media pembelajaran juga harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam mengembangkan media pembelajaran Hal ini penting dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan mempunyai nilai kualitas yang tinggi dan tepat sasaran. Dalam upaya mengembangkan media pembelajaran, pendidik sangat penting memperhatikan prinsip pengembangan media pembelajaran. Prinsip tersebut dinamakan visual, arti visual itu sendiri ialah gampang dilihat, simple, kemenarikan, berguna, benar, tidak kontradiksi dengan logika, dan sistematis. Adapun secara spesifik akan diurai sebagaimana berikut (Asmuki dan Shaleh, 2021).

#### **2.1.1.6. Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran merupakan bagian yang saling terikat dengan metode, Strategi dalam sistem pembelajaran. Hal ini sependapat oleh Sumiati (2008:159-160) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terdorong proses belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifitasan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isipembelajaran pada saat ini.

Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran

teknologi seperti komputer, adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran.

Pengertian interaktif menurut Warsita (2008:156) terkait dengan komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/ aplikasi/produk dalam format file tertentu biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/ timbal balik antara software/ aplikasi dengan user-nya. Media interaktif adalah media yang mampu mengakomodasi respon pengguna. Media interaktif dapat terbentuk dari gabungan beberapa media dari komputer, gambar, video, dan teks.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan di atas Media pembelajaran interaktif adalah penyaluran pesan komunikasi secara dua arah melalui hubungan timbal balik antara manusia dengan komputer atau user yang melibatkan tombol navigasi di dalamnya.

#### **2.1.1.7 Media *Macromedia flash* 8**

*Macromedia flash* adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. Bukan hanya itu, *Macromedia flash* juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. Software keluaran Macromedia ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk memuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, screen server, dan pembuatan situs web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Andreas Suciadi, 2003).

Program ini berbasis vektor grafis, jadi aksesnya lebih cepat dan terlihat halus pada skala resolusi layar berapapun. Program ini juga dapat diisi dengan bitmap yang di-import dari program lain. Salah satu keunggulannya adalah

ukurannya yang begitu kecil namun dapat menampilkan animasi web yang mengagumkan. Flash juga mempunyai kemampuan untuk membuat animasi secara streaming, yaitu dapat menampilkan animasi langsung meskipun proses download dan loading belum selesai seluruhnya. Selain itu, dengan *Macromedia flash* juga dapat dibuat movie kartun dan aplikasi web interaktif yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi langsung dengan aplikasi yang dibuat.

*Macromedia flash* merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia. Program *Macromedia flash* terdiri dari beberapa versi, dalam hal pengembangan ini versi yang digunakan adalah *Macromedia flash 8*. Adapun Flash versi sebelumnya antara lain: Flash 5, Flash MX, dan Flash MX 2004. Semakin baru versi program, maka semakin lengkap fasilitas yang diberikan (Fero, 2011).

Media pembelajaran berbasis multimedia menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran berbasis computer atau lebih dikenal dengan Computer ASSistance Intruction (CAI) dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam belajar. Komputer dapat digunakan untuk membuat konsep yang abstrak menjadi konkret melalui visualisasi dalam bentuk animasi yang didukung dengan unsur audio. Aktualisasi bentuk abstrak menjadi konkret dapat diwujudkan dengan aplikasi Flash. Flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikan serta mudah dipelajari. Inovasi pembelajaran multimedia menggunakan *Macromedia flash 8* akan memberikan iklim baru dalam proses pembelajaran. Media ini akan lebih menarik minat siswa karena penyampaian materi memadukan unsur audio visual dan interaktif (Al-Muqtafa dan Muhammada, 2019).

### 2.1.2. Pembelajaran Sejarah

Pendidikan sejarah merupakan pendidikan yang sangat penting untuk mengajarkan kepada peserta didik akan pentingnya sejarah sebagai pembentuk kepribadian siswa. Sartono Kartodirdjo dalam (Susanto, 2014:35) berpendapat bahwa dalam rangka pembangunan bangsa, pengajaran sejarah tidak semata mata berfungsi untuk memberikan pengetahuan sejarah sebagai kumpulan informasi fakta sejarah tetapi juga bertujuan menyadarkan anak didik atau membangkitkan kemampuan berpikir kesejarahannya.

Pembelajaran sejarah merupakan suatu aktifitas belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menjelaskan pada siswa tentang gambaran kehidupan masyarakat masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting dan memiliki arti khusus. Menurut Sapriya (2009) pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa atau kejadian yang telah terjadi pada masa lampau dalam kehidupan manusia yang berpengaruh pada masa sekarang dan masa akan datang. Dalam kehidupan manusia, peristiwa sejarah merupakan suatu peristiwa yang abadi, unik, dan penting.

Pembelajaran Sejarah bertujuan memberikan pengetahuan fakta Sejarah yang harus diketahui oleh setiap warga negara Indonesia sesuai tingkat pendidikannya. Pengetahuan fakta adalah dasar pengertian dan penghayatan Sejarah. Pengetahuan fakta bukanlah sekedar rangkaian peristiwa Sejarah melainkan pengetahuan mengenai hubungan kausal antara suatu konsep yang utuh. Pembelajaran Sejarah dapat memberikan pengetahuan intelektual yang baik. Mempelajari sejarah sangatlah penting untuk menjawab rasa ingin tahu manusia. Tujuan pembelajaran sejarah yaitu:

(1) untuk memenuhi rasa ingin tahu mengenai peristiwa peristiwa masa

lampau, tentang bagaimana deskripsi peristiwanya, mengapa peristiwa itu terjadi dan bagaimana akhir peristiwa itu, serta perkiraan implementasi atau dampak peristiwa tersebut terhadap bidang-bidang kehidupan lainnya.

(2) untuk mengetahui lebih mendalam apakah sejarah itu suatu seni atau suatu disiplin ilmu.

Apabila dalam dunia pendidikan, para siswa diarahkan oleh guru untuk mengembangkan pemikiran seperti tujuan sejarah itu, maka siswa pastinya akan menjadi kritis dalam setiap peristiwa-peristiwa sejarah nasional Indonesia maupun sejarah lainnya, dan akan timbul rasa ingin tahu yang besar, dari rasa ingin tahu itu siswa akan semakin kreatif untuk menggali informasi yang mendalam dari berbagai sumber untuk mencari kebenaran dari peristiwa yang diamatinya. Dan dari situlah siswa akan menyadari bahwa ilmu sejarah itu penting untuk dipelajari (Rulianto dan Hartono, 2018).

Sejarah selalu dikaitkan dengan pernyataan peristiwa atau kejadian masa lalu. Dalam cerita sejarah sumbernya adalah kejadian pada masa silam berdasarkan peninggalan sejarah. Peninggalan itu berupa hasil perbuatan manusia sebagai makhluk sosial. Manfaat lain dari ilmu sejarah adalah memperluas wawasan berpikir kita. Artinya sejarah secara terbuka terus memberikan pedoman dan perspektif tentang perkembangan selanjutnya, hal ini sesuai dengan pandangan yang dikemukakan Dr. Douwes Dekker memandang bahwa : Hendaknya tugas setiap ahli sejarah jangan hanya terkungkung pada zaman masa lampau saja. Melainkan menarik terus garis zaman lampau itu sejauh mungkin ke masa depan. Dari sedikit banyak fakta-fakta sejarah yang tampaknya simpang siur itu, ahli sejarah harus pandai menemukan garis besarnya, dan menarik terus garis besarnya melalui masa sekarang ke masa depan. Bukan hanya tugas ahli sejarah saja, guru-guru sejarah dalam proses belajar mengajar juga harus menerapkan hal seperti dipaparkan di atas, yakni dapat mengetahui garis besar dari materi sejarah yang akan diajarkan kepada peserta didiknya. Agar pengalaman masa lampau itu dapat dijadikan pengajaran di masa yang akan datang.

Fungsi pembelajaran sejarah adalah untuk mengembangkan kepribadian serta peserta didik terutama dalam hal:

- a) Membangkitkan perhatian serta minat kepada sejarah masyarakatnya sebagai satu kesatuan komunitas.
- b) Mendapat inspirasi dari cerita sejarah, baik dari yang kisah-kisah kepahlawanan maupun peristiwa-peristiwa yang merupakan tragedi nasional untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik.
- c) Memupuk kebiasaan berfikir secara kontekstual, terutama dalam meruang mewaktu, tanpa menghilangkan hakekat perubahan yang terjadi dalam proses sosio kultural.
- d) Tidak mudah terjebak pada opini, karena dalam berfikir lebih mengutamakan sikap kritis dan rasional dengan dukungan dan fakta yang benar.
- e) Menghormati dan memperjuangkan nilai-nilai kemanusiaan.

Fungsi pembelajaran sejarah pada hakikatnya untuk meningkatkan pengertian atau pemahaman yang mendalam dan lebih baik tentang masa lampau dan juga masa sekarang dalam interelasinya antara masa sekarang dengan masa lampau. Karena ada dua sifat ganda sejarah ialah yang di ungkapkan sebagai berikut: “belajar dari sejarah tidak hanya belajar melalui satu kali proses“. Untuk mempelajari masa sekarang melalui sorotan tinjauan masa sekarang (Rifai, 2023).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan pembelajaran sejarah merupakan aktifitas belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menjelaskan pada siswa tentang gambaran kehidupan masyarakat masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting sehingga tertanam rasa semangat kebangsaan dan cinta tanah air. Di dalam pembelajaran sejarah terdapat dua pembagian mata pelajaran sejarah yaitu sejarah Indonesia dan sejarah peminatan. Pada penelitian ini, peneliti mengambil mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI dengan materi “Proklamasi Kemerdekaan Indonesia”.

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya secara relevan yaitu berjudul:

- 1) “David Fero (2011), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia flash* 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK Di SMA N 2 Banguntapan”. Penelitian *RnD* ini menggunakan 4 tahapan yaitu analisis, desain, produksi dan evaluasi. Hasil media pembelajaran penelitian ini berisikan konten materi yaitu Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK kelas X. Didalam media aplikasinya terdapat 3 fitur yaitu menu materi 3 bagian, menu quis, dan menu rangkuman saja. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Banguntapan. Penelitian milik David fero ini tidak melakukan tahap validasi atau development kepada para ahli namun penelitian pengembangannya berfokus pada uji keefektifan media pembelajaran terhadap proses pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu sama sama melakukan penelitian pengembangan *RnD*, namun berbeda dalam tahapan pengembangannya. Milik saudara David Fero menggunakan 4 tahapan dalam pengembangannya yaitu analisis, desain, produksi dan evaluasi. Sedangkan milik peneliti menggunakan model *ADDIE* dengan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan implementasi, dan evaluasi. Penelitian milik David Fero tidak menggunakan validasi para ahli tetapi menguji keefektifan media pembelajaran sedangkan peneliti menggunakan tahap development tetapi tidak sampai menguji keefektifan media pembelajaran. Menu fitur aplikasi *macromedia flash* 8 milik david fero belum diperbarui banyak seperti milik dalam penelitian ini. Peneliti telah memperbarui atau menambahkan fitur menu profil pengembang, menu KI dan KD, menu Tujuan Pembelajaran, menu materi, menu video pembelajaran,

menu quis, dan menu game. Produk media dalam penelitian David Fero layak digunakan karena hasil uji coba pada siswa termasuk kategori baik dengan rata-rata skor 3,7 dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ini telah memenuhi kaidah penelitian dan pengembangan dan efektif dipakai dalam proses pembelajaran bagi siswa SMA kelas X SMAN 2 Banguntapan. Sedangkan penelitian milik peneliti yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia flash* 8 Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas XI SMAN 3 Tulang Bawang Tengah” diperoleh hasil validator ahli materi sebesar 94,5% dan validator ahli media sebesar 94,5% serta mendapatkan hasil respon siswa terhadap media pada saat dilakukan uji coba rata-rata memperoleh persentase >85% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinilai sangat valid sehingga sangat layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran sejarah.

- 2) Ade Ulfa Lahanda (2018) dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Animasi Berbasis *Macromedia flash* Pada Pembelajaran Ikatan Kimia Di SMA Negeri 1 Meulaboh”. Persamaan penelitian ini dengan peneliti terletak pada jenis penelitian *RnD*. Beberapa Perbedaan penelitian Ade Ulfa Lahanda dengan peneliti yaitu model pengembangannya berbeda milik peneliti Ade menggunakan model pengembangan Sugiyono dengan tujuh (7) tahapan yaitu Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, uji coba produk, perbaikan desain, validasi desain serta revisi produk. Sedangkan model penelitian milik peneliti menggunakan model *ADDIE* dengan lima (5) tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. perbedaan kedua pada konten materi yaitu penelitian *RnD* Ade konten materinya ikatan kimia sedangkan milik peneliti konten materinya proklamasi kemerdekaan Indonesia. Perbedaan ketiga pada lokasi penelitian dan subjek yaitu penelitian Ade dilakukan di SMA Negeri 1 Meulaboh

dan subjeknya X IPA5 sedangkan penelitian peneliti dilakukan di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah dan subjeknya XI IPS I. Perbedaan keempat fitur menu aplikasi *macromedia flash 8* milik peneliti ade terdapat menu standar kompetensi, menu materi, menu soal, menu virtual lab gambar dan menu profil pengembang sedangkan milik peneliti dalam aplikasinya terdapat menu profil pengembang, menu KI dan KD, menu Tujuan Pembelajaran, menu materi, menu video pembelajaran, menu quis, dan menu game. Di dalam aplikasi milik ade tidak terdapat menu video pembelajaran, tujuan pembelajaran dan menu game.

Penelitian Ade Ulfa Lahanda yang berjudul “Pengembangan Media Animasi Berbasis *Macromedia flash* Pada Pembelajaran Ikatan Kimia Di SMA Negeri 1 Meulaboh” ini menghasilkan produk media *Macromedia flash* Pada Pembelajaran Ikatan Kimia. Produk media dalam penelitian ini layak digunakan karena memperoleh nilai dari ahli materi sebesar 89,06% dan ahli media sebesar 87,49% sehingga dikategorikan kriteria baik sekali, maka media animasi berbasis *macromedia flash* pada penelitian layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan penelitian milik peneliti yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia flash 8* Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas XI SMAN 3 Tulang Bawang Tengah” diperoleh hasil validator ahli materi sebesar 94,5% dan validator ahli media sebesar 94,5% serta mendapatkan hasil respon siswa terhadap media pada saat dilakukan uji coba rata-rata memperoleh persentase >85% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinilai sangat valid sehingga sangat layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran sejarah.

- 3) Fifi Nopyana Shaliha (2021), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia flash* Pada Materi Geometri Molekul Di SMA Negeri 2 Meulaboh”. Persamaan penelitian ini dengan peneliti terletak pada jenis penelitian

*RnD* dan jenis model pengembangannya menggunakan model *ADDIE* dengan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Perbedaan pertama, pada lokasi penelitian dan subjek yaitu penelitian Fifi Nopyana dilakukan di SMA Negeri 2 Meulaboh dan subjeknya X IPA 2 sedangkan penelitian peneliti dilakukan di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah dan subjeknya XI IPS I. Perbedaan kedua terletak pada menu fitur aplikasi yaitu milik peneliti Fifi Nopyana fitur menunya terdapat menu kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, menu video pembelajaran, menu materi dan menu quis. sedangkan milik peneliti dalam aplikasinya terdapat menu profil pengembang, menu KI dan KD, menu Tujuan Pembelajaran, menu materi, menu video pembelajaran, menu quis, dan menu game. Di dalam aplikasi milik Fifi Nopyana tidak terdapat menu profil pengembangan dan game. Perbedaan ketiga pada konten materi yaitu milik Fifi Nopyana konten materinya geometri molekul sedangkan milik peneliti materinya adalah proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Produk media Fifi Nopyana dalam penelitian ini layak digunakan karena memperoleh nilai dari ahli materi sebesar 80% dan ahli media sebesar 71,66%. Sedangkan penelitian milik peneliti yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia flash 8* Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas XI SMAN 3 Tulang Bawang Tengah” diperoleh hasil validator ahli materi sebesar 94,5% dan validator ahli media sebesar 94,5% serta mendapatkan hasil respon siswa terhadap media pada saat dilakukan uji coba rata-rata memperoleh persentase >85% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinilai sangat valid sehingga sangat layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran sejarah.

### **III. METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **3.1.1 Objek Penelitian**

Objek dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kelas XI SMAN 3 Tulang Bawang Tengah.

##### **3.1.2 Subjek Penelitian**

Subjek dari penelitian ini merupakan ahli media, ahli materi dan siswa kelas XI IPS I SMAN 3 Tulang Bawang Tengah.

##### **3.1.3 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Tulang Bawang Tengah

##### **3.1.4 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024

#### **3.2 Metode Penelitian**

Menurut Sugiono (2019) mengemukakan metode penelitian merupakan langkah langkah seorang peneliti dalam melakukan penelitian. Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada hakikatnya semua metode penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti bertujuan untuk memperoleh data penelitian. Data penelitian yang diperoleh haruslah data empiris yang sudah memiliki kriteria valid, reliabel dan objektif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) R&D. Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Penelitian (*research*) merupakan suatu mekanisme atau kegiatan ilmiah dengan mengikuti aturanaturan atau norma-norma penelitian yang sudah standar dan diakui secara universal; sedangkan pengembangan (*development*) berarti suatu aktivitas yang merujuk pada penambahan, peningkatan, baik dari segi kuantitas maupun kualitas dari suatu kegiatan atau objek yang menjadi kegiatan (Purnama, 2013).

Model *ADDIE* dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Shaliha, 2021).

### **3.3 Populasi dan Sampel**

Populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Sedangkan menurut Arikunto (2006), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun Ajaran 2023/2024.

Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik populasi (Sugiyono, 2019). Teknik pengambilan sampel yang digunakan *teknik sampling purposive*. *Teknik sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang terpilih pada penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 dengan pertimbangan dari guru sejarah kelas XI IPS di SMAN 3 Tulang Bawang Tengah dan menyatakan bahwa kelas XI IPS 1 memiliki

sifat representative (mewakili) dari populasi. Pertimbangan pemilihan kelas XI IPS I dengan teknik sampling purposive memiliki beberapa alasan diantaranya:

- a. Kelas XI IPS 1 sebagai kelas yang dapat dijadikan sampel penelitian sesuai kebutuhan peneliti dikarenakan kelas tersebut masuk dalam ranah kajian pembelajaran materi peneliti.
- b. Dalam permasalahan kajian peneliti kelas XI IPS I mampu berkontribusi dalam pemecahan fenomena masalah yang diteliti.
- c. Kelas XI IPS 1 dipilih sebagai sampel dari penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* karena belum mempunyai pengalaman mempelajari media tersebut sehingga kelas ini khusus dipilih sebagai sampel.
- d. Pembelajaran di kelas XI IPS I didukung oleh media LCD/Proyektor dan komputer sehingga kelas ini dapat membantu dalam penelitian.

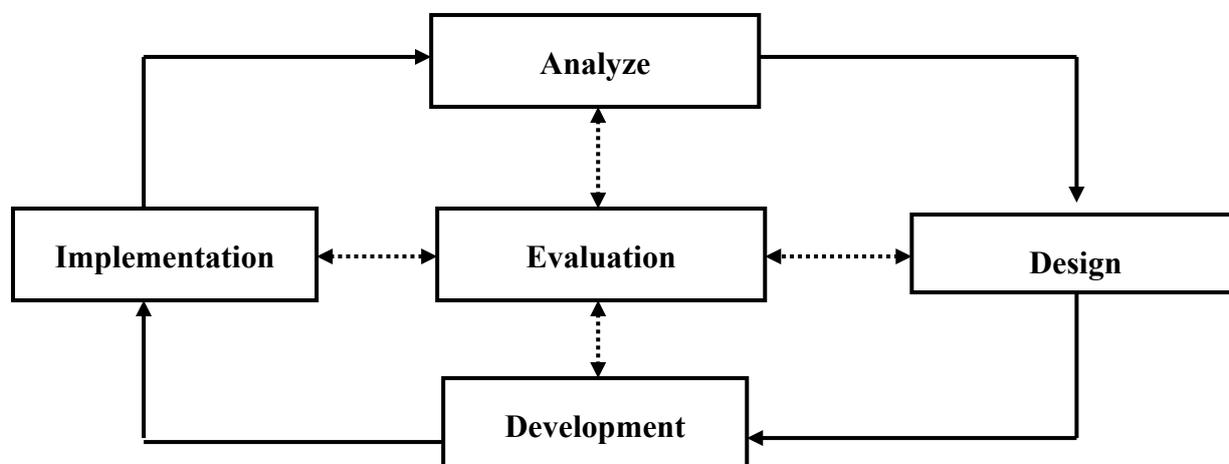
### **3.4 Desain Penelitian**

Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). *ADDIE* merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Konsep model *ADDIE* ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran (Hidayat dan Nizar, 2021).

Model *ADDIE* dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Shaliha, 2021). Model desain *ADDIE* memiliki 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

**Gambar 2. Model Pengembangan *ADDIE***

Sumber: Shaliha, 2021



Adapun Langkah-langkah dari model penelitian pengembangan *ADDIE* sebagai berikut:

**Tabel 1.**

Langkah-Langkah Model Pengembangan *ADDIE*

1.	<i>Analysis</i>	Analysis (analisis), pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan media dan sumber belajar dari peserta didik dan guru. Yang dimaksud dengan analisis kebutuhan yaitu menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran terhadap peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, serta memikirkan solusi dari masalah tersebut. Hasil wawancara dengan guru dan peserta didik di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah pada tanggal 22 Februari 2024, dalam pembelajaran, guru disekolah tersebut masih menggunakan bahan sumber belajar yang berupa buku teks, lembar kerja peserta didik dan power point. Buku yang disediakan hanya berisi informasi tentang materi secara pokok dan ringkas, sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam memahami Proklamasi Kemerdekaan
----	-----------------	---

		Indonesia kelas XI dikarenakan materi tersebut bersifat abstrak. Dengan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash 8</i> yang berisi materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kelas XI agar mempermudah proses belajar mengajar. Setelah melakukan analisis dan menemukan solusi maka akan dilanjutkan pada tahap berikutnya.
2.	<i>Design</i>	Proses sistematis dimulai dari pemilihan dan penyusunan materi, merancang konsep produk serta menyusun alat evaluasi.
3.	<i>Development</i>	Pada tahap ini berisikan kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Setelah itu dilakukan uji validitas oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis <i>macromedia flash 8</i> .
4.	<i>Implementation</i>	Dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk.
5.	<i>Evaluation</i>	Tahap evaluasi adalah proses untuk melihat apakah media pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis <i>macromedia flash 8</i> yang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Hal yang dievaluasi berupa melakukan revisi akhir Ketika media

		<p>pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis <i>macromedia flash 8</i> sudah diimplementasikan kepada peserta didik dan menghasilkan produk media ajar yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMAN 3 Tulang Bawang Tengah.</p>
--	--	--

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat maka dibutuhkan teknik pengumpulan data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain:

#### 3.5.1 Wawancara

Wawancara menjadi salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Teknik ini paling luas digunakan untuk memperoleh informasi dari responden/informan (subyek yang akan dimintakan informasinya). Menurut Sugiyono (2016), wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.. sedangkan menurut Singarimbun {1989) mengatakan, wawancara adalah proses interaksi dan komunikasi. Dalam proses ini, hasil wawancara ditentukan oleh beberapa faktor yang berinteraksi dan mempengaruhi arus informasi. Sudijono (2011) menjelaskan bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka, dan memiliki tujuan tertentu. Berdasarkan pengertian di atas, dapat diartikan bahwa wawancara merupakan percakapan dua orang atau lebih yang berlangsung antara narasumber dan pewawancara dengan tujuan mengumpulkan data-data berupa informasi, dimana dalam percakapan terdapat pertanyaan yang diajukan oleh pewawancara kepada informan. Menurut Esterberg Sugiyono (2010), terdapat beberapa jenis wawancara, yaitu :

1). Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Pada wawancara terstruktur ini, setiap responden diberi pertanyaan sama, dan pengumpul data mencatatnya.

2). Wawancara Semi Terstruktur

Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-depth interview*, dimana dalam pelaksanaanya lebih bebas bila dibandingkan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah menemukan permasalahan yang lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya.

3). Wawancara Tidak Terstruktur

Jenis wawancara ini adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Dalam wawancara tidak terstruktur, peneliti belum mengetahui secara pasti data apa yang akan diperoleh sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden.

### **3.5.2 Observasi**

Menurut Sugiyono (2010) Observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis yang dilakukan dengan pengamatan dan ingatan Sugiyono, sedangkan menurut Menurut Arikunto (2006) Observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki.

Berdasarkan pengertian di atas, observasi merupakan suatu metode untuk mengumpulkan data dengan cara pengamatan langsung ataupun tidak pada tempat yang ingin diteliti. Dalam penelitian ini akan dipergunakan metode

observasi dimana penelitian sebagai partisipasi artinya adalah peneliti ikut terlibat dalam melakukan pencatatan data observasi.

Peneliti akan melakukan observasi ke sekolah yaitu SMAN 3 Tulang Bawang Tengah untuk melihat media ajar dan metode yang sekolah gunakan agar dapat disesuaikan dengan media yang dikembangkan, selain itu juga observasi dilakukan dengan mengamati proses Pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media ajar yang ada.

### 3.5.3 Angket (Kuesioner)

Menurut Widoyoko (2016) Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Menurut Arikunto (2006) mendefinisikan Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi atau data dari responden mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan pribadinya. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian ini dengan menggunakan Skala Likert 5 poin. Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa. SMAN 3 Tulang Bawang Tengah memiliki 2 kelas IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yaitu kelas IPS 1, dan IPS 2, maka angket siswa akan diberikan kepada siswa kelas IPS 1 di SMAN 3 Tulang Bawang Tengah untuk menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8*.

**Tabel 2. Jumlah Siswa XI IPS 1 SMAN 3 Tulang Bawang Tengah**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI IPS I	26 Siswa
	<b>Jumlah</b>	<b>26 Siswa</b>

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

### 3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006) Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Instrumen penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis

*macromedia flash 8* ini menggunakan uji pre tes, post tes dan angket yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini terbagi dalam tiga kelompok besar, yaitu: instrumen uji kelayakan ahli media, uji kelayakan ahli materi dan angket respon siswa. Kisi-kisi instrumen masing-masing dapat dilihat dalam tabel berikut.

### 3.6.1 Validasi Ahli Media

Kriteria kelayakan media menurut Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014) meliputi tiga aspek yaitu aspek Tampilan, aspek kebahasaan, kualitas suara serta aspek kemudahan penggunaan.

#### 1) Aspek Tampilan

- a. Kualitas gambar
- b. warna, teks dan jenis huruf
- c. Tampilan video dan Gambar
- d. Kemenarikan media pembelajaran

#### 2) Aspek Kebahasaan

- a. Bahasa mudah dipahami
- b. Penggunaan Bahasa sesuai tingkat berpikir siswa
- c. tidak menimbulkan penafsiran ganda

#### 3) Aspek Suara

- a. Volume Suara
- b. Pengiring Musik

#### 4) Aspek Kemudahan Penggunaan

- a. Kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran
- b. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa belajar mandiri

Sehingga dapat digambarkan tabel validasi ahli media pembelajaran

**Tabel 3.**

Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Kategori				
			SB	B	C	K	SK
1.	Aspek Tampilan	Kualitas gambar					
		Warna, teks dan jenis huruf					
		Tampilan video dan Gambar					
2	Aspek Kebahasaan	Kemenarikan media Pembelajaran					

		Bahasa mudah dipahami					
		Penggunaan Bahasa sesuai tingkat berpikir siswa					
		tidak menimbulkan penafsiran ganda					
3	Aspek Suara	Volume Suara					
		Pengiring Musik					
4	Aspek Kemudahan Penggunaan	Kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran					
		Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa belajar mandiri					

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Walker dan Hess (Dalam Arsyad, 2014)

Ahli media dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah Bapak Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng. yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Lampung. Pemilihan validator tersebut dipertimbangkan berdasarkan kemampuan dosen. Tabel berikut merupakan kualifikasi dari validator ahli media:

**Tabel 4. Kualifikasi Validator Ahli Media**

<b>Nama</b>	<b>Instasi</b>	<b>Ahli Bidang</b>	<b>Kualifikasi</b>
Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng	Dosen Program studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Lampung	Media	1. Berkompeten dalam bidang media. 2. Lulusan S1 Teknologi Informasi Universitas Gajah Mada dan Lulusan S2 Teknologi Informasi Universitas Gajah Mada

### 3.6.2 Validasi Ahli Materi

Kriteria Penilaian Media menurut Weni Rinta Aryanti (2014) meliputi aspek materi, aspek kelayakan isi dan aspek kebahasaan.

- 1) Aspek Materi
  - a. Keseuaian materi dengan KI dan KD
  - b. Kejelasan Tujuan Pembelajaran
  - c. Materi mudah dipahami

- d. Kelengkapan materi
- 2) Aspek Kelayakan Isi
  - a. Media Pembelajaran menambah pengetahuan
  - b. Memotivasi siswa belajar
  - c. Materi disajikan secara mendalam
  - d. Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari
- 3) Aspek kebahasaan
  - a. Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami
  - b. Penggunaan Bahasa sesuai tingkat berpikir siswa
  - c. Tidak menimbulkan penafsiran ganda

Sehingga dapat digambarkan tabel validasi ahli media pembelajaran

**Tabel 5.**

Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Kategori				
			SB	B	C	K	SK
1.	Aspek Materi	Keseuaian materi dengan KI dan KD					
		Kesesuaian tujuan pembelajaran					
		Materi mudah dipahami					
		Kelengkapan materi					
2	Aspek Kelayakan Isi	Media Pembelajaran menambah pengetahuan					
		Memotivasi siswa belajar					
		Materi disajikan secara mendalam					
		Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari					
3	Aspek Kebahasaan	Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami					
		Penggunaan Bahasa sesuai tingkat berpikir siswa					
		tidak menimbulkan penafsiran ganda					

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Weni Rinta

Aryanti (2014)

Ahli materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah Bapak Aris Munandar, S.Pd., Gr. yang merupakan guru sejarah SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah. Pemilihan validator tersebut dipertimbangkan dalam

kemampuan terhadap materi serta saran dari dosen pembimbing. Tabel berikut merupakan kualifikasi dari validator ahli materi:

**Tabel 6. Kualifikasi Validator Ahli Materi**

<b>Nama</b>	<b>Instasi</b>	<b>Ahli Bidang</b>	<b>Kualifikasi</b>
Aris Munandar, S.Pd., Gr	Sekretaris Dan Guru Mata Pelajaran Sejarah Indonesia SMAN 3 Tulang Bawang Tengah	Materi Sejarah Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berkompeten dalam materi Sejarah Indonesia</li> <li>2. Lulusan S1 Pendidikan Sejarah Universitas Muhammadiyah Metro</li> <li>3. Lulusan Pendidikan Profesi Guru Universitas Lampung</li> <li>4. Pengalaman mengajar selama 10 Tahun</li> </ol>

### 3.6.3 Angket Respon Siswa

Indikator respon siswa terhadap media pembelajaran menurut Weni Rinta Aryanti (2014) meliputi aspek relevansi materi, dan aspek bagi strategi pembelajaran.

#### 1) Aspek Relevansi Materi

- a. Kemenarikan tampilan materi
- b. penggunaan Bahasa yang jelas
- c. Kejelasan rumusan soal

#### 2) aspek bagi strategi pembelajaran

- a. Media pembelajaran mendorong rasa ingin tahu siswa
- b. Media pembelajaran memotivasi siswa dalam belajar
- c. Media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa

#### 3) Aspek Kemudahan pemahaman

- a. Penggunaan media pembelajaran dengan mudah
- b. Tampilan gambar pada media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi

Sehingga dapat digambarkan tabel angket respon siswa sebagai berikut

**Tabel 7.**  
Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Kategori				
			SB	B	C	K	SK
1.	Aspek Relevansi Materi	Kemenaikan tampilan materi					
		Penggunaan bahasa yang jelas					
		Kejelasan rumusan soal					
2	Aspek Relevansi Materi	Media pembelajaran mendorong rasa ingin tahu siswa					
		Media pembelajaran memotivasi siswa dalam belajar					
		Media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa					
3	Aspek Kemudahan Pemahaman	Penggunaan media pembelajaran dengan mudah					
		Tampilan gambar pada media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi					

Sumber: Aspek dan Indikator Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Weni Rinta Aryanti (2014)

**Tabel 8.**  
Pedoman Skor Nilai

Pedoman pemberian skor yang dalam masing-masing angket adalah sebagai berikut:

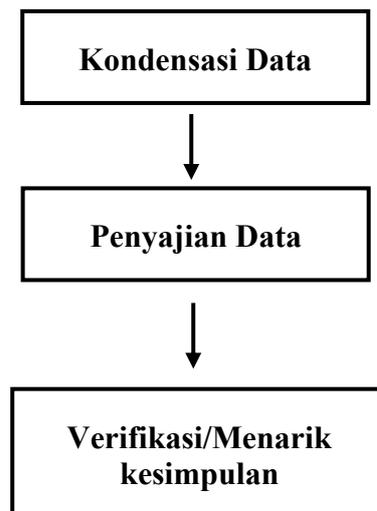
No	Kategori	Skor/ $\Sigma$
1	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Kurang	2
5.	Sangat Kurang	1

### 3.7 Teknik Analisis Data

#### A. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisa data menurut Patton adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori dan kesatuan uraian dasar. Sedangkan menurut Bogdan dan Bikler (1982) analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milihnya menjadi satuan yang dapat dikelola,

mensistensiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moleong, 2007). Teknik analisis data kualitatif yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data Miles dan Huberman. Menurut Milles dan Huberman (2014). Tahapan analisis data digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3. Tahapan Analisis Kualitatif**

Sumber: Alfi Haris wanto, 2017

Tahapan-tahapan analisis data kualitatif Menurut Milles dan Huberman (2014) dijelaskan sebagai berikut.

1. Kondensasi data

Kondensasi data merujuk pada proses pemilihan, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan, dan mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan lapangan secara tertulis.

2. Penyajian data

Penyajian data merupakan sebuah pengorganisasian, penyatuan, dan informasi yang disimpulkan. Penyajian data disini juga membantu dalam memahami konteks penelitian karena melakukan analisis yang lebih mendalam.

3. Penarikan kesimpulan

narikan kesimpulan disini dilakukan peneliti dari awal peneliti mengumpulkan data seperti mencari pemahaman yang tidak memiliki pola,

mencatat keteraturan penjelasan, dan alur sebab akibat, yang tahap akhirnya disimpulkan keseluruhan data yang diperoleh peneliti.

### **B. Teknik Analisis Data Kuantitatif**

Analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka angka atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor (Widiana, 2016)

Hasil validasi dari ahli akan digunakan sebagai skor untuk menguji kelayakan media dan materi yang dikembangkan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase data angket

f = Jumlah skor responden

N = Skor Maksimal

Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 9.**

Kriteria Interpretasi Kelayakan Produk (Fitri dan Nik, 2020)

No	Kriteria	Skor/ $\Sigma$
1	81% – 100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2.	61% - 80%	Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3.	41% - 60%	Kurang Valid (disarankan tidak digunakan perlu revisi)
4.	21% - 40%	Tidak Valid (tidak boleh digunakan)
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Valid (tidak boleh digunakan)

Berdasarkan kriteria di atas, media dinyatakan valid jika memenuhi persentase sebesar 85-100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi dan ahli media. Oleh karena itu, perlu revisi jika belum memenuhi kriteria valid atau layak.

Hasil angket respon siswa penggunaan produk dihitung presentase tingkat pencapaiannya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  = Angka persentase data angket

$f$  = Jumlah skor responden

$N$  = Skor Maksimal

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, maka interpretasi skor angka menjadi suatu kategori. kategori tersebut adalah sangat kurang, kurang, cukup, baik dan sangat baik seperti di gambarkan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 10.**

**Kriteria Presentase Respon Siswa**

No	Angka	Kategori
1	85% - 100%	Sangat Baik
2.	75% - 85%	Baik
3.	65% - 74%	Cukup
4.	55% - 64%	Kurang
5.	0-54%	Sangat Kurang

Sumber (Putri, 2019).

Kriteria Presentase diatas bertujuan untuk menentukan dan menyimpulkan respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* pada materi Proklamasi kemerdekaan Indonesia.

## V. KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia flash 8* pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia menjadi media yang layak untuk digunakan. Berdasarkan indikator kelayakan harus dilakukan proses pengembangan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis permasalahan dan kebutuhan peserta didik bahwa perlunya pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Macromedia flash 8*.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan desain aplikasi *macromedia flash 8* menjadi rancangan media pembelajaran sejarah kelas XI IPS pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Setelah dirancang peneliti membuat media tersebut. Dalam pembuatan media tersebut terdapat fitur menu profil, KI & KD, tujuan pembelajaran, materi, quis, dan game serta fitur menu video pembelajaran peneliti kembangkan lagi. Kemudian peneliti mengembangkan , menyusun materi, menyusun instrumen penilaian media pembelajaran dan respon peserta didik.

### 3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti mulai membuat media, seperti mengumpulkan bahan pendukung, penetapan materi, dubbing atau rekaman suara, membuat design, memasukan materi ke dalam media, pengeditan video pembelajaran, memasukkan video ke dalam media, membuat permainan game dalam media dan setelah media selesai dibuat lalu dilanjutkan pada proses setting publish ke format swf dan Exe. Setelah media selesai dibuat, tahap selanjutnya yaitu dilakukan validasi media oleh ahli materi dan ahli media.

### 4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini hasil yang diperoleh dari data angket respon siswa menunjukkan respon sangat baik dari siswa kelas XI IPS I dengan persentase >85% ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* sangat layak digunakan dan diterapkan sebagai media pembelajaran sejarah.

### 5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi atau penilaian dari hasil kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli, serta dievaluasi kelebihan dan kekurangan dari media yang telah dikembangkan.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai penelitian pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan media pembelajaran interaktif lebih lanjut sebaiknya ditambahkan pokok bahasan yang luas sehingga tidak hanya mencakup satu materi saja.
2. Diharapkan media ini diteliti dan dikembangkan lagi lebih daripada sebelumnya agar mendapat perubahan menuju lebih baik dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia flash 8*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Khobir Al-Muqtafa dan Muhammada. 2019. Penggunaan Media *Macromedia flash* 8 Dalam Pembelajaran Baca Tulis Al-Quran Di Kelas X MM SMK Al Hidayah Wonorejo Pasuruan. *Jurnal Mu'allim*, 1(1).
- Ade Ulfa Lahanda. 2018. Pengembangan Media Animasi Berbasis *Macromedia flash* Pada Pembelajaran Ikatan Kimia Di SMA Negeri 1 Meulaboh. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Ahmad Rifai. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Di Kelas VII SMP Laboratorium Kota Jambi TA. 2022/2023. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
- Andi, Andreas (2003). Menguasai Pembuatan Animasi dengan *Macromedia flash*. Jakarta: MX. PT Elex Media Komputindo.
- Ani cahyadi. 2019. *Pengembangan media dan sumber belajar teori dan prosedur*. Banjarmasin: laksita Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Asmuki Dan Munif Shaleh. 2021. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Guru Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Murabbi*, 7(1).
- Bambang Warsita. 2013. Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik*. Vol 17 (4).
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

- David Fero. 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia flash* 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK Di SMA N 2 Banguntapan. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Desi Pristiwanti, dkk. 2022. *Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6).
- Dimiyati & Mudjiono.(2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin, Adhar. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Jakarta: Cv. Kaaffah Learning Center.
- Fifi Nopyana Shaliha. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia flash* Pada Materi Geometri Molekul Di SMA Negeri 2 Meulaboh. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Fitria Hidayat Dan Muhamad Nizar. 2021. Model *ADDIE* (Analysis, Design, Development, Implementation And *Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Juraid Abdul latif. 2006. *Manusia Filsafat Dan Sejarah*. Palu Selatan: Bumi Aksara.
- Maskun, M., Susanto, H., & Sumargono, S. 2021. Visualize The Colonial History of The Dutch East Indies Government in Lampung as A Local History Learning Media. *International Journal of Scienses and High Technologies*, 28(1)
- Miftah, M. (2013). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. Kwangsan: *Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol 1(2)*
- Miles, M.B. dan A.M. Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode Metode Baru*. Jakarta: UI Press
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2012). *Multimedia - Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nabilah Hamudiana Sasaki dan Tri Sudarwanto. 2021. Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 9(1).

- Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Rulianto dan Febri Hartono. 2018. Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2).
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sapriyah. 2019. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1).
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1)
- Sigit Purnama. 2013. Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Jurnal Literasi*, 4(1).
- Singarimbun, Masri. 1989. *Metode Penelitian Survy*. Penerbit LP3ES, Jakarta.
- Sofia Sebayang dan Tiur Rajagukguk. 2019. Pengaruh Pendidikan, Pelatihan Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru Di SD dan SMP Swasta Budi Murni 3 Medan. *Jurnal Ilmu Manajemen Methonomix*, 2(2).
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sumargono, S., Susanto, H., & Rachmedita, V. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan *Ispring Suite 6.2* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1).
- Sumiati. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung. Wacana Prima
- Susanto Heri. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Talizaro tafonao. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2).

Yusuf Budi Prasetya Santosa Dan Fahmi Hidayat. 2020. Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS Di Kota Depok. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 2(2).

Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Teknik Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.