

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MACROMEDIA FLASH 8 DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 1
SEKAYU MUSI BANYUASIN**

SKRIPSI

oleh :

Meidy Anggara

NIM : 06041381621047

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2021**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MACROMEDIA FLASH 8 DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 1
SEKAYU MUSI BANYUASIN**

SKRIPSI

oleh

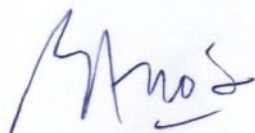
Meidy Anggara

NIM: 06041381621047

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing I,



**Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.
NIP. 196305021988032003**

Pembimbing II,



**Adhitya Rol Asmi, M.Pd.
NIP. 198709092015041002**

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MACROMEDIA FLASH 8 DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 1
SEKAYU MUSI BANYUASIN**

SKRIPSI

oleh

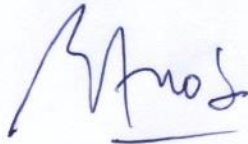
Meidy Anggara

NIM: 06041381621047

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing I,



**Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.
NIP. 196305021988032003**

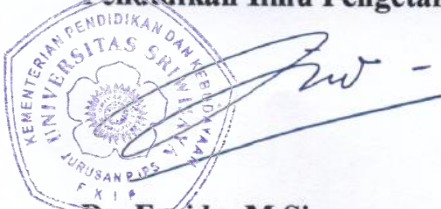
Pembimbing II,



**Adhitya Ro, Asmi, M.Pd.
NIP. 198709092015041002**

Mengetahui:

**Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002**

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP.198411302009121004**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MACROMEDIA FLASH 8 DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 1
SEKAYU MUSI BANYUASIN**

SKRIPSI

oleh

Meidy Anggara

NIM: 06041381621047

Telah diujikan dan lulus pada :

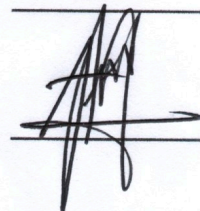
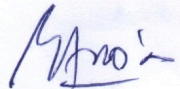
Hari : Kamis

Tanggal : 27 Mei 2021

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.

2. Sekretaris : Adhitya Rol Asmi, M.Pd.



Palembang, Juni 2021

Mengetahui,

Koordinator Prodi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004



HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ Rasa syukur yang tiada henti saya panjatkan pada raja semesta alam, Allah ﷻ karena berkat rahmat dan ridho-Nya yang telah mempermudah segala urusan saya dalam menyelesaikan sebuah karya yang sederhana ini.
- ❖ Teruntuk kedua pahlawan di hidupku, kedua orang tuaku, Bapak Rahmat dan Ibu Saripah yang telah merawat dan mendidiku dengan penuh kasih sayang. Terima kasih atas segala pengorbanan yang telah dilakukan tiada henti, perhatian dan dukungan yang terus diberikan, serta do'a yang tiada habis-habisnya dalam mengiringi perjalananku untuk menggapai cita-cita.
- ❖ Kepada saudara dan saudariku, Yasir Arafat, Andriadi, Erfianto, Bambang Gunawan, Candra, Yosep Wijaya, Erma Nita dan Fitri yang senantiasa memberikan semangat, dukungan dan motivasi di saat diriku mulai jenuh, stress, dan lelah. Kemudian untuk almarhum kakak laki-laki ku yang nomor 8 Agus Anwar saya selalu medoakan kakak semoga disana kakak selalu bahagia dan saya selalu merindukan mu.
- ❖ Dosen PA ku, Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M. Hum. yang selalu membimbing, mengayomi, dan mendidik Meidy dengan sangat sabar. Terima kasih atas segala bantuan yang telah Ibu berikan kepada Meidy dari awal perkuliahan hingga saat ini. Saya selalu berdoa agar Ibu sehat selalu dan selalu dalam lindungan Tuhan, Aamiin.
- ❖ Dosen pembimbingku, Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M. Hum. dan Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd. yang dengan sabar dan ikhlas membimbingku. Tak ada yang dapat Meidy katakan selain ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya karena telah meluangkan waktu dan tenaga Ibu dan Bapak untuk membantu Meidy menyelesaikan karya ini. Terima kasih atas segala nasihat, saran, dan motivasinya.
- ❖ Dosen-dosenku di Prodi Sejarah, Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Ibu Dra. Yunani, M.Pd., Bapak Drs. Alian, M.Hum.,

Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum., Ibu Dr. Farida, M.Si., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Dedi Irwanto, S.S. M.Hum., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Bapak M. Reza Pahlevi, M.Pd., yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, serta Staf Administrasi yang terdahulu Kak Agung, dan Ibu Tessi, dan Staf Administrasi yang sekarang Mba Ica yang telah membantu urusan akademik dengan baik.

- ❖ Guru-guruku mulai dari TK Pembina Sekayu, SD N 1 Sekayu, SMP N 2 Sekayu, SMK N 1 Sekayu dan guru selama PPL di SMA Srijaya Negara Palembang. Terima kasih atas segala didikan yang diberikan kepada Meidy, tanpa ibu dan bapak guru, Meidy tidak akan dapat sampai ke titik sekarang ini. Semoga Ibu dan Bapak guru sehat selalu dan selalu dalam lindungan Allah ﷻ.
- ❖ Bapak dan Ibu Validator yakni Ibu Dr. Hudaidah, M. Pd. dan Bapak Heri Suroyo, S. Si, M. Kom. Meidy ucapkan terima kasih banyak telah memberikan banyak bantuan kepada Meidy.
- ❖ Teman-teman KKN angkatan 91 terkhusus Gandi, Koko Jimmy, Bang Ezra, Suhar, Rahmah, Dinda, Cece Karin, Ade Mutia, dan Hanna terima kasih atas bantuan dan doa teman-teman semuanya, terima kasih juga selama 40 hari memberikan pembelajaran hidup dan arti kekeluargaan.
- ❖ Teman-teman Pendidikan Sejarah angkatan 2016 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, dan teman-teman Himpunan Mahasiswa Pendidikan Sejarah baik kakak tingkat maupun adik tingkatku, terima kasih untuk bantuannya selama ini.
- ❖ Sahabatku Fandi, Gilang, Diyah, dan sahabatku semasa SMK Indri, Ayu, dan Mirda. Terima kasih telah menjadi sahabatku hingga saat ini.
- ❖ Teman seperjuangan di akhir semester Gilang, Ria, dan Mariyah. Terima kasih selalu menyediakan waktu untuk mengerjakan skripsi bersama.
- ❖ Teman-teman PPL ku di SMA Srijaya Negara Palembang.

- ❖ Kelas X Akuntansi 1 SMK N 1 Sekayu Tahun 2020/2021. Terima kasih selalu memberikan semangat dan aktif berpartisipasi dalam penelitian ini, dan terima kasih kepada sepupu ku Heru telah membantu ku saat penelitian.
- ❖ Mba Amrina, Mba Noni, Kak Farid, Kak Dimas, Dwi Yolanda, Claudia, Rizka, Fadela, dan Jesicha, terima kasih atas bantuan yang diberikan. Terima kasih juga untuk sepupu ku Soni yang telah membantu selama ini.

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5)

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MACROMEDIA FLASH 8 DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 1
SEKAYU MUSI BANYUASIN**

SKRIPSI

oleh

Meidy Anggara

NIM: 06041381621047

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing I,



Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum
NIP. 196305021988032003

Pembimbing II,



Adhitya Rol Asmi, M.Pd
NIP. 198709092015041002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP.198411302009121004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meidy Anggara

Nim : 06041381621047

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Sekayu Musi Banyuasin” benar-benar merupakan karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan serta pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan jika dikemudian hari didapatkan bukti yang menunjukkan ketidakbenaran pernyataan di atas, maka dalam hal ini saya bersedia menerima sanksi akademik.

Palembang, 22 Mei 2021

Saya membuat pernyataan



Meidy Anggara

NIM 06041381621047

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Sekayu Musi Banyuasin” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M. Hum. dan Bapak Adhitya Rol Asmi, M. Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Ibu Dr. Farida, M.Si. Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dr. Hudaidah, M. Pd., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si. dan bapak Drs. Syafruddin Yusuf, P.hD. sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran di bidang studi Pendidikan Sejarah.

Palembang, 22 Mei 2021
Yang membuat pernyataan



Meidy Anggara
NIM 06041381621047

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Hakikat Belajar	8
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	9
2.3 Pembelajaran Sejarah	10
2.4 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian	11
2.4.1 Teori Konstruktivistik.....	11
2.4.2 Teori Kognitif	12
2.4.3 Teori Behavioristik.....	13
2.5 Hasil Belajar	14
2.6 Hakikat Media	15
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran	15
2.6.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	16
2.6.3 Kriteria Pemilihan Media	17
2.7 Hakikat Multimedia	20
2.7.1 Manfaat Multimedia	21
2.8 Program <i>Software</i> Komputer	22
2.8.1 <i>Microsoft PowerPoint</i>	22
2.8.2 <i>Focusky</i>	22

2.8.3	<i>Macromedia Flash 8</i>	23
2.8.3.1	Sejarah <i>Macromedia Flash</i>	23
2.8.3.2	Kelebihan <i>Macromedia Flash</i>	24
2.8.3.3	Kekurangan <i>Macromedia Flash 8</i>	25
2.8.3.4	Langkah-langkah Pembuatan <i>Macromedia Flash 8</i>	25
2.9	Penelitian Pengembangan.....	34
2.10	Model-model Pengembangan	35
2.10.1	Model ASSURE	35
2.10.2	Model Kemp	35
2.10.3	Model ADDIE	38
2.11	Penelitian yang Relevan	40
2.12	Kerangka Berpikir	41
BAB III		
METODE PENELITIAN		43
3.1	Metode Penelitian	43
3.2	Lokasi Penelitian	43
3.3	Subjek Penelitian	43
3.4	Prosedur Penelitian	44
3.4.1	Tahap (Analisis)	44
3.4.2	Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	45
3.4.3	Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	45
3.4.4	Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	46
3.4.5	Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	47
3.5	Teknik Pengumpulan Data	47
3.5.1	Wawancara	47
3.5.2	<i>Walkthrough</i>	47
3.5.3	Observasi	48
3.5.4	Studi Pustaka	48
3.5.5	Tes Hasil Belajar	48
3.6	Teknik Analisis Data	49
3.6.1	Analisis Data Wawancara.....	49

3.6.2	Analisis Data <i>Walkthrough</i>	50
3.6.3	Analisis Data Observasi.....	51
3.6.4	Analisis Hasil Tes.....	52
BAB IV		
HASIL DAN PENELITIAN.....		54
4.1	Hasil Penelitian.....	54
4.1.1	<i>Analysis</i> (Analisis).....	54
4.1.1.1	Analisis Kurikulum.....	54
4.1.1.2	Analisis Materi.....	55
4.1.1.3	Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik.....	57
4.1.2	<i>Design</i> (Desain).....	57
4.1.2.1	Membuat <i>Flowchart</i>	57
4.1.2.2	Pembuatan <i>Storyboard</i>	59
4.1.2.3	Evaluasi dan Revisi.....	60
4.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	60
4.1.3.1	Mengembangkan Multimedia Pembelajaran Menggunakan <i>Macromedia Flash 8</i>	60
4.1.3.2	<i>Expert Review</i> (Penilaian Ahli).....	60
4.1.4	<i>Implementation</i> (Implementasi).....	65
4.1.4.1	Uji Coba Lapangan (<i>Field Test</i>).....	65
4.1.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	71
4.2	Pembahasan.....	75
BAB V		
KESIMPULAN DAN SARAN.....		83
5.1	Kesimpulan.....	83
5.2	Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....		85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Memilih File Dokumen Awal	26
Gambar 2.2 Menentukan Warna <i>Background</i>	27
Gambar 2.3 Cara Membuat <i>Scene</i>	28
Gambar 2.4 Cara Memasukkan Gambar dan Animasi.....	29
Gambar 2.5 Cara Memasukkan Video	29
Gambar 2.6 Tahapan untuk Menjadikan Tombol Menu agar Berfungsi	30
Gambar 2.7 Model Kemp.....	37
Gambar 2.8 Model ADDIE.....	39
Gambar 2.9 Kerangka Berpikir Penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash 8</i>	42
Gambar 3.1 Model ADDIE.....	44
Gambar 4.1 Peta Materi	56
Gambar 4.2 Diagram Alur (<i>Flowchart</i>)	58
Gambar 4.3 Pelaksanaan <i>Pretest</i> Kelas X Akuntansi 1	65
Gambar 4.4 Proses Pembelajaran Kelas X Akuntansi 1	67
Gambar 4.5 Proses <i>Posttest</i> Kelas X Akuntansi 1	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Nilai Baik	50
Tabel 3.2 Kategori Nilai Kevalidan	51
Tabel 3.3 Kategori Nilai Observasi Aspek Afektif	51
Tabel 3.4 Kategori Nilai Observasi Aspek Psikomotorik	52
Tabel 3.5 Kategori Perolehan Nilai Gain Skor	53
Tabel 4.1 Cuplikan <i>Story Board</i>	59
Tabel 4.2 Ahli Materi	61
Tabel 4.3 Ahli Desain Pembelajaran	62
Tabel 4.4 Ahli Media	64
Tabel 4.5 Hasil <i>Pretest</i> Kelas X Akuntansi 1	66
Tabel 4.6 Hasil <i>Posttest</i> Kelas X Akuntansi 1	69
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta Didik	71
Tabel 4.8 Hasil Pengolahan Nilai <i>Posttest</i>	72
Tabel 4.9 Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi	90
Lampiran 2. Persetujuan Ujian Akhir Program	91
Lampiran 3. Bukti Perbaikan Skripsi	92
Lampiran 4. Halaman Pengesahan	93
Lampiran 5. SK Pembimbing Fakultas	94
Lampiran 6. SK Penelitian Fakultas.....	96
Lampiran 7. SK Penelitian Dinas Pendidikan.....	97
Lampiran 8. SK Penelitian SMK Negeri 1 Sekayu.....	98
Lampiran 9. Perbandingan Nilai <i>Posttest</i> dan <i>Pretest</i> Kelas X Akuntansi 1	99
Lampiran 10. Lembar Validasi Materi.....	101
Lampiran 11. Lembar Validasi Desain Pembelajaran.....	105
Lampiran 12. Lembar Validasi Media	108
Lampiran 13. Kartu Bimbingan	111
Lampiran 14. Nama dan Nilai Peserta Didik	115
Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	117
Lampiran 16. Soal <i>Pretest</i>	169
Lampiran 17. Soal <i>Posttest</i>	172
Lampiran 18. Dokumentasi.....	175

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Sekayu Musi Banyuasin**”. Jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran yang valid dan adakah dampak efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Sekayu. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil (2020/2021). Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dimodifikasi. Model pengembangan ADDIE mempunyai lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) dengan evaluasi dan revisi disetiap tahapnya. Pengujian terhadap materi, desain pembelajaran, dan media dilakukan oleh ahli untuk mendapatkan mendapatkan hasil validasi multimedia pembelajaran yang telah kembangkan. Multimedia pembelajaran dinyatakan valid dengan rerata 3,91 dengan kategori valid. Multimedia pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* memiliki dampak efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Sekayu. Hal ini dapat dilihat dari nilai *pretest* rerata sebesar 36,25% dan nilai *posttest* rerata sebesar 84,38%. Sehingga didapat nilai *N-Gain* yaitu 0,75 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* valid dan memiliki dampak efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Multimedia Pembelajaran, *Macromedia Flash 8*, Model Pengembangan ADDIE.

Disetujui,

Pembimbing 1



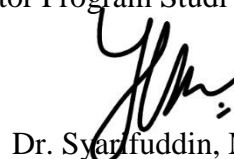
Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum.
NIP. 196305021988032003

Pembimbing 2



Adhitya Rol Asmi, M. Pd.
NIP. 198709092015041002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 19411302009121004

ABSTRACT

This research is entitled "**Development of Learning-Based Multimedia Macromedia Flash 8 in History Subjects of Vocational high School (VhS) Number 1 Sekayu Musi Banyuasin**". This research type used development research. As for the research problem, this research tended to know how to develop a valid learning multimedia and what the impact of that effectiveness on students' learning outcomes. The samples of this study were the X grade students of Accounting 1 class at Vocational high School Number 1 Sekayu. This research was conducted in the odd semester (2020/2021) of the school. This research used a modified model of the "ADDIE development model". The ADDIE development model has five stages, which are Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, which will always be evaluated and revised in each stage. The testing of the material, learning design and media was done by the experts to get the validation results of developed version of learning multimedia. The learning multimedia of developed version was declared as a valid category with mean (3,91). Learning multimedia based Macromedia Flash 8 has an effective impact on the X grade students' learning outcomes of Accounting 1 class at Vocational high School Number 1 Sekayu. This can be seen from the value of the pre-test mean (36.25%) and post-test mean (84.38%). Therefore, the N-Gain value obtained (0.75) with high criteria. Based on data results it can be concluded that learning multimedia based Macromedia Flash 8 was valid and has an effectiveness impact on the students' learning outcomes.

Keywords : *development research, Multimedia Learning, Macromedia Flash 8, ADDIE development model.*

Approved by,

1st Advisor



Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum.
NIP. 196305021988032003

2nd Advisor



Adhitya RoN Asmi, M.Pd.
NIP. 198709092015041002

Determined by,
Coordinator of History Education Study Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 19411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal terpenting yang harus diberikan pada setiap orang. Pendidikan pertama didapatkan seseorang dari kedua orang tuanya sebelum mendapatkan pendidikan dari sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Oleh karena itu, dengan adanya pendidikan seseorang dapat dengan bebas mengembangkan kemampuan yang ia miliki.

“Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan ialah salah satu upaya yang direncanakan dan dilaksanakan secara sadar guna menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran, hal ini untuk menarik perhatian para peserta didik dalam melakukan pengembangan pada potensi-potensi yang ada pada masing-masing peserta didik seperti kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan berbagai kemampuan lainnya” (Rosyid, dkk, 2019: 4).

Berdasarkan undang-undang di atas pemerintah telah menyadari bahwasanya pendidikan sangat penting, melalui pendidikan pemerintah berharap anak-anak di Indonesia dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki masing-masing anak, serta memiliki akhlak yang mulia, kecerdasan, kreatif, serta dapat bersaing dengan baik di dalam maupun luar negeri untuk memajukan bangsa dan negara serta menaikkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Upaya dalam mengembangkan potensi tersebut pemerintah menjadikan sekolah sebagai tempat untuk belajar.

Saat peserta didik telah masuk ke dalam lingkungan sekolah, maka tugas pendidik yakni meningkatkan kegiatan belajar dengan memberi pembelajaran. Sesungguhnya pembelajaran dapat didefinisikan sebagai seperangkat peristiwa yang dirancang untuk memperkasai, menggiatkan, dan mendukung kegiatan belajar peserta didik.

Upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini tidak terlepas dari peran pendidik dalam proses pembelajaran. Dapat ditinjau dari komponen Standar Proses Pembelajaran kurikulum 2013 bahwa pembelajaran dilaksanakan bersama peserta didik menggunakan metode yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, kreatif, menantang dan dapat memotivasi peserta didik,

sedangkan pendidik diharapkan memiliki kemampuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yakni kemampuan atau kesanggupan dalam menguasai mata pelajaran, ketelitian atau keterampilan dalam memilih materi pembelajaran. Ketepatan dalam memilih metode dan pemilihan media, dan sumber belajar untuk menyiapkan alat evaluasi yang efektif, artinya pencapaian hasil belajar pada peserta didik merupakan indikator keberhasilan pendidik dalam melaksanakan rancangan pembelajaran dan pemberian materi, karena pendidik merupakan motivator utama peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, sehingga peserta didik dapat mengembangkan sendiri pengetahuannya dan berpikir kritis.

Keberhasilan hasil belajar peserta didik tergantung bagaimana peserta didik memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Materi yang diberikan oleh pendidik juga harus memiliki ide-ide kreatif agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan. Pendidik harus melakukan perubahan dalam proses pembelajaran. Seiring berkembangnya teknologi, pendidik dapat menggunakan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran di kelas untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Berdasarkan penjelasan di atas penggunaan media sangat diperlukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut telah diperjelas dalam “UU RI mengenai Guru dan Dosen No. 14 Tahun 2005”. Pasal 10 menjelaskan:

“guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi” (Susanto, 2019: 34).

Berdasarkan undang-undang mengenai Guru dan Dosen No. 14 Tahun 2005 di atas pendidik memiliki kemampuan profesional, artinya pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, artinya pendidik dapat mengembangkan materi sejarah yang menarik, kreatif, interaktif dan lebih efektif. Setiap aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran sangat menentukan prestasi akademik peserta didik, oleh karena itu pendidik dapat menggunakan media pembelajaran agar hasil pembelajaran yang diinginkan tercapai.

Pendidik memerlukan media pembelajaran untuk mengembangkan materi. Selain itu, pendidik dapat mengembangkan idenya sendiri dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran juga dapat digunakan pada semua mata pelajaran khususnya mata pelajaran sejarah. Media pembelajaran bertujuan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Pada pembelajaran sejarah tidak hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi, tetapi pendidik membutuhkan media pembelajaran untuk menampilkan benda-benda peninggalan sejarah yang tidak mungkin dibawa ke kelas, dan peserta didik juga dapat melihat bentuk benda sejarah yang ditampilkan oleh pendidik.

Peneliti melakukan wawancara terhadap satu pendidik mata pelajaran sejarah di SMK Negeri 1 Sekayu pada tanggal 27 Februari 2021, peneliti memperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran sejarah peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima informasi yang disampaikan oleh pendidik, sehingga pendidik menerapkan beberapa macam gaya belajar untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pendidik menerapkan gaya belajar visual yakni ketika proses pembelajaran berlangsung pendidik menggunakan media pembelajaran yaitu *powerpoint* untuk membantu pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik. Selanjutnya pendidik menerapkan gaya belajar auditori, pendidik menggunakan metode ceramah saat memberikan materi kepada peserta didik dan pendidik juga membentuk kelompok diskusi untuk peserta didik, karena peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori cenderung menerima informasi melalui suara, dan komunikasi verbal. Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap pendidik mengenai gaya belajar peserta didik di SMK Negeri 1 Sekayu, maka diperlukan media pembelajaran yang cocok terhadap karakteristik peserta didik, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Wawancara juga dilakukan oleh peneliti pada 10 peserta didik SMK Negeri 1 Sekayu pada tanggal 20 Agustus 2019 yang menunjukkan bahwa mereka sering mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik selama proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh faktor-

faktor sebagai berikut: (1) peserta didik mengalami kesulitan dalam mengingat materi yang disampaikan pendidik karena jaranganya penggunaan media pembelajaran, (2) kurangnya pemahaman mengenai sejarah lokal yang ada di lingkungan sekitar karena keterbatasan sumber dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran, (3) dalam proses pembelajaran tingkatan pemahaman peserta didik tidaklah sama, ada yang dapat memahami materi dengan menonton video atau mendengarkan suara, ada yang dapat memahami dengan melihat gambar. jika pendidik hanya menggunakan satu media atau menggunakan buku saja untuk menyampaikan materi, sebagian peserta didik tidak dapat memahami materi yang diberikan. Oleh karena itu, peserta didik berharap adanya penggunaan media pembelajaran baru yang dibuat oleh pendidik agar dapat memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

Pada penelitian ini peneliti akan memberikan materi pembelajaran tentang Perjuangan Rakyat Musi Banyuasin Tahun 1945 – 1949. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi dengan baik, dan peserta didik dapat memiliki pemahaman yang baik tentang Perjuangan Rakyat Musi Banyuasin Tahun 1945 – 1949, terutama jika mereka memahami atau menguasai sejarah lokal di lingkungan tempat tinggal peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti memilih multimedia pembelajaran sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang dihadapi peserta didik. Menurut Robin dan Linda (2001), multimedia pembelajaran ialah alat yang diciptakan untuk menghasilkan hasil persentasi yang dinamis dengan menggabungkan gambar, teks, audio, dan video dalam satu kesatuan (Oka, 2017: 8).

Flash merupakan versi lama kemudian mengeluarkan versi terbarunya yaitu *Macromedia Flash 8*. Adobe telah mengambil alih dan banyak menciptakan fungsi dan fitur yang lebih kuat serta lengkap dari sebelumnya yang dapat menunjang dibuatnya berbagai aplikasi. Tidak hanya itu, *Macromedia Flash 8* dapat dengan mudah beradaptasi dengan *software* lainnya (Andrisa, 2007: 2). *Macromedia Flash 8* memiliki banyak keunggulan yaitu media ini merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang

dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *Macromedia Flash 8* juga menjadi solusi bagi pendidik untuk mengembangkan dan memberikan materi agar mudah dipahami peserta didik. Serta dapat menggunakan bahan ajar yang ada untuk mengatasi pengetahuan pendidik saat mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti memilih perangkat lunak komputer yang mendukung multimedia pembelajaran yaitu *Macromedia Flash 8*, karena akan menghasilkan media pembelajaran yang menarik untuk ditampilkan kepada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan stimulus/rangsang pada peserta didik sehingga rasa ingin tahu peserta didik memungkinkan mereka untuk lebih memahami materi yang diberikan dan dapat menciptakan suasana belajar yang positif dan menarik.

Media *Macromedia Flash* juga telah diteliti oleh Putra (2017) yang membahas tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash Hyperlink* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putra menunjukkan bahwa *Macromedia Flash* yang dihasilkan merupakan multimedia yang valid dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA, dilihat dari hasil penilaian validator sebesar 3,50 kategori valid, dan nilai *N-gain* sebesar 0,70 termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya *Macromedia Flash* juga telah diteliti oleh Malikhah (2014), membahas tentang “Pengembangan Media Berbasis *Macromedia Flash 8* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV di MI Mambaul Hudabanjarsari Ngajuk Malang”, penelitian yang telah dilakukan oleh Malikhah menyatakan bahwa *Macromedia Flash 8* yang digunakan sangat valid dengan nilai setelah melakukan uji coba lapangan sebesar 95,36%, dan Multimedia Interaktif yang digunakan memiliki dampak efektifitas yang baik dengan hasil nilai *pretest* sebesar 66,60%, dan nilai *posttest* sebesar 76,40%, sehingga perolehan nilai *Ngain* sebesar 0,30 termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan kedua penelitian terdahulu di atas bahwa media pembelajaran *Macromedia Flash 8* yang digunakan merupakan media pembelajaran yang valid dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik baik

itu dalam mata pelajaran IPA maupun mata pelajaran Bahasa Arab dan peneliti ingin menggunakan media pembelajaran yang sama untuk melihat keefektifan atau keberhasilan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Sekayu, sehingga menjadi acuan peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Sekayu Musi Banyuasin”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. bagaimana mengembangkan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Kejuruan yang valid ?
2. bagaimana pengaruh dari mengembangkan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Kejuruan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. untuk mengembangkan Multimedia Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Kejuruan yang valid.
2. untuk mengetahui pengaruh dari mengembangkan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Kejuruan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini, peneliti berharap secara teoritis dapat memberikan wawasan yang lebih luas kepada pembaca tentang pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran

sejarah di Sekolah Menengah Kejuruan dan sebagai bahan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sama agar lebih baik lagi.

2. Manfaat Praktis

1. bagi pendidik

diharapkan dengan adanya media pembelajaran multimedia berbasis *Macromedia Flash 8* ini dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi dan benda bersejarah yang tidak dapat dibawa ke dalam kelas.

2. bagi peserta didik

Multimedia pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan dan memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sejarah.

3. bagi peneliti

Multimedia pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam pengembangan multimedia pembelajaran yang sama agar lebih baik lagi dan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran di tingkat sekolah menengah kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ridwan Sani. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Andrisa. 2007. *Student Guide Macromedia Flash 8*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah; Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- El, Ihsana Khuluqo. 2017. *Belajar dan Pembelajaran; Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haeruddin. 2017. *Membuat Media Presentasi dan Game Quiz Berbasis Flash*. Yogyakarta: Deepublish.
- Herlanti, Yanti. 2014. *Penelitian Pendidikan Sains*. Jakarta: Universitas Syarif Hidayatullah.
- Husamah, dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Iskandar, Ranu. 2019. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik SMK Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pindah Tenaga Kendaraan Ringan*. Sukabumi: CV Jejak.
- Isti'adah, Feida Noorlaila. 2020. *Teori-teori Belajar dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Kadaruddin. 2018. *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis PowerPoint*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran; Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.

- Madjid, Dien dan Johan Wahyudi. 2014. *Ilmu Sejarah*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Muslim, Aji Heru, dkk. 2020. *Media Pembelajaran Pkn di SD*. Purwokerto: Pena Persada.
- Neolaka, Amos dan Grace Amialia A. Neolaka. 2017. *Landasan Pendidikan; Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Nurdin, Ismail dan Sri Hartati. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Oka, Gde Putu Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Purwanto. 2007. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmat, Pupu Saeful. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Ramadhani, Rahmi, dkk. 2020. *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rayubi, Heri. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Kritis*. Bandung: Referens.
- Rosyid, Moh. Zaiful, dkk. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.
- Rukhayati, Siti. 2020. *Strategi Guru PAI dalam Membina Karakter Peserta Didik SMK Al Falah Salatiga*. Salatiga: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) IAIN Salatiga.
- Rukmana, L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Camtasia Studio pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI Sekolah Menengah Atas*. Skripsi. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Rusli, Muhammad, dkk. 2017. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif; Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Yogyakarta: Andi (Anggota IKAPI).
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sarwo, Fandi Rosi Edi. 2016. *Teori Wawancara Psikodignostik*. Yogyakarta: LeutrikaPrio.
- Siregar, Eveline, & Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumarsono, Puji, dkk. 2020. *Belajar dan Pembelajaran di Era Milenial*. Malang: UMM Press.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Haris Ari. 2019. *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Susilawati, Dewi. 2018. *Tes dan Pengukuran*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sutianah, Cucu. 2020. *Pengembangan Karakter Kebangsaan dan Karakter Wirausaha Melalui Implementasi Model Pembelajaran Theacing Factory 6 Langkah (TF-6M)*. Pasuruan: Qiara Media.
- Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tamburaka, Rustam E. 1999. *Pengantar Ilmu Sejarah, Teori Filsafat Sejarah, Sejarah Filsafat dan IPTEK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Unaradjan, Dominikus Dolet. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Wahyuni, Molli dan Nini Ariyani. 2020. *Teori Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Wahyono, Teguh. 2006. *36 Jam Belajar Komputer Animasi dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Winarno, Edy dan Ali Zaki. 2015. *Grafik dan Animasi Profesional Powerpoint; Jadikan Presentasi Anda Indah dan Menarik*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Yusrizal. 2015. *Tanya Jawab Seputar Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.

Sumber Jurnal

Abdul, Muhammada Khobir Al-Muqtafa. 2019. *Penggunaan Media Macromedia Flash 8 dalam Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an di Kelas X MM SMK Al Hidayah Wonorejo Pasuruan*. Vol 1. 1, 169.

BİRĞİLİ, Bengi. 2013. *Intructional Design*. Turki. (tanpa volume dan halaman).

Benghalem, Boualem. 2015. *The Effects of Using Microsoft Power Point on EFL Learners' Attitude and Anxiety*. Australia. Vol 6. 6, 2.

Ertmer, Peggy A dan Timothy J. Newby. 2010. *Behaviorism, Cognitivism, Constructivism: Comparing Critical Features from an Instructional Design Perspective*. 6,

Fitri, Jamiatul. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi*. Vol 1. 1, 31.

Hamid, Fatma Al. 2017. *Developing Pure Cartoon for Stoichiometry Concept Combined with Guided Inquiry to Improve Process Skill and Students' Learning Outcome*. Ambon. 9.

Jia, Qiong. 2010. *A Brief Study on the Implication of Constructivism Teaching Theory on Classroom Teaching Reform in Basic Education*. China.

Satriaji, Ari Kunto. 2018. *Implementasi Media Animasi Macromedia Flash 8 dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman*. Yogyakarta. 4.

Sezer, Baris, dkk. 2013. *Integrating Technology Into Classroom: The Learner-Centered Instructional Design*. Turkey. Vol 12, 137.

Wiphasith, H., dkk. 2016. *The Design of the Contents of an e-Learning for Teaching M.5 English Language Using ADDIE Model*. Vol 6. 2, 1.