

**APLIKASI PEMBELAJARAN UNDANG-UNDANG DASAR
1945**

SMP NEGERI 2 CEPER BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai Derajat Sarjana

Program Studi Teknik Informatika



Disusun Oleh :

Apriliana Kharisma Putri

1571101724

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA

KLATEN

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten

Hari : Selasa
Tanggal : 6 - Oktober 2020
Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

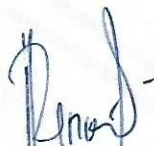
Ketua



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom

NIK. 690 903 276

Sekretaris



Niken Retnowati, M.Sc

NIK. 690 116 364

Anggota I



Istri Sulistyowati, M. Kom

NIK. 690 911 322

Anggota II



Doni Setyawan, M.Cs

NIK. 690 208 288

Skripsi ini telah diterima dan disahkan sebagai salah-satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana oleh :



Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Dr. Th. Kriswianti Nugrahaningsih, M.Si

NIP. 19590929 198803 2 005

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Apriliana kharisma putri

NIM : 1571101724

Jurusan/ program studi : Teknik Informatika

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi :

Judul : “Aplikasi pembelajaran Undang-Undang Dasar 1945 berbasis Android “

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi.

Klaten, 28 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan



(APRILIANA KHARISMA PUTRI)

HALAMAN PERSETUJUAN

Aplikasi Pembelajaran Undang-Undang Dasar 1945

SMP Negeri 2 Ceper Berbasis Android

Telah disetujui oleh Dosen pembimbing dan dipertahankan dihadapan sidang Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.

Diajukan oleh :

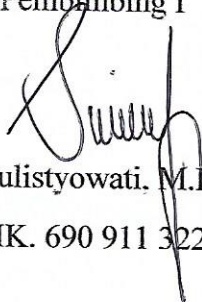
Apriliana Kharisma Putri

1571101724

Klaten, agustus 2020

Telah disetujui

Pembimbing I



Istri Sulistyowati, M.Kom

NIK. 690 911 322

Pembimbing II




Doni Setyawan, M.Cs

NIK. 690 208 288

Mengetahui

Kaprodi Teknik Informatika



Istri Sulistyowati, M.Kom

NIK. 690 911 322

PERSEMBAHAN

Teriring rasa syukur kepada Allah SWT karya sederhana ini penulis persembahkan kepada :

1. Bapak, ibu, kakak dan adik tercinta terimakasih atas do'a dan kasih sayang bapak dan ibu yang tak terkira sepanjang masa.
2. Bapak dan ibu dosen dan seluruh staf karyawan Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Ibu yayuk sri rahayu selaku admin dan guru di SMP Negeri 2 Ceper yang sudah memberikan informasi mengenai pembelajaran PPKN di SMP Negeri 2 Ceper.
4. Sahabat-sahabatku tercinta yang selalu bersama dalam suka maupun duka.
5. Adik-adik jurusan Teknik informatika Universitas Widya Dharma Klaten.
6. Seluruh pihak yang membantu selama proses pembuatan skripsi ini.

MOTTO

1. Awali segala sesuatu pekerjaan dengan niat baik.
2. Berjuang untuk mendapatkan sesuatu keberhasilan, bukan menunggu untuk mendapatkan keberhasilan.
3. Hidup adalah perjuangan untuk jadi yang terbaik.
4. Pengalaman adalah guru yang paling baik.
5. Kegagalan adalah kesuksesan yang tertunda.
6. Pandanglah kedepan karena jauh didepan akan kau temukan, Kebahagiaan yang kau dambakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena dengan berkah dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana S1 jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Kompute Universitas Widya Dharma Klaten.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini bukan semata-mata kemampuan penulis melainkan karena karunia yang diberikan oleh Allah SWT dan serta bantuan dari berbagai pihak yang bersifat langsung maupun tidak langsung sehingga dapat menyelesaikan dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Allah SWT
2. Bapak,ibu dan kakak adik tercinta
3. Bapak Rektor Universitas Widya Dharma
4. Ibu Dr. Th. Kriswianti nugrahaningsih, Msi, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ibu Istri Sulistyowati, M.kom, Selaku Ketuan Program Studi Teknik Informatika
5. Ibu Istri Sulistyowati, M.kom, selaku pembimbing I dan Bapak Doni setyawan, ST, M.Cs, selaku pembimbing II di dalam penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman Ilkom angkatan 2015
7. Ibu yayuk sri rahayu selaku admin dan guru di SMP Negeri 2 Ceper yang sudah memberikan informasi mengenai pembelajaran PPKN di SMP Negeri 2 Ceper.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga bimbingan serta kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak, mendapatkan imbalan yang sesuai dari Tuhan Yang Maha Esa. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Klaten, 28 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR KODE PROGRAM.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. LatarBelakang	1
1. Alasan Memilih Judul	2
2. Keaslian Penelitian.....	2
3. Rumusan Masalah.....	3
4. Batasan Masalah	3
5. Manfaat Penelitian	3

B. Tujuan Penelitian.....	5
---------------------------	---

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka.....	6
--------------------------	---

1. Profil SMP N 2 Ceper Klaten.....	6
-------------------------------------	---

2. Aplikasi pembelajaran Undang-Undang Dasar 1945 berbasis Android	7
---	---

3. Penelitian Pendukung.....	8
------------------------------	---

B. Landasan Teori.....	10
------------------------	----

1. Tinjauan Pustaka.....	10
--------------------------	----

2. Pengertian Informasi.....	10
------------------------------	----

3. Perancangan Sistem.....	10
----------------------------	----

4. Diagram Konteks.....	10
-------------------------	----

5. Data Flow Diagram.....	11
---------------------------	----

6. Entity Relationship Diagram.....	13
-------------------------------------	----

7. Pengembangan Sistem dengan Waterfall.....	16
--	----

8. PHP	17
--------	----

9. MySQL.....	18
---------------	----

10. Website.....	20
------------------	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Bahan Dan Materi Penelitian.....	21
-------------------------------------	----

B. Alat Penelitian.....	21
-------------------------	----

1. Perangkat Keras(<i>Hardware</i>).....	21
2. Perangkat Lunak(<i>Software</i>)	22
C. Jalannya Penelitian	23
1. Pengumpulan Data	23
a. Wawancara	23
b. Observasi	23
2. Perancangan Sistem	24
a. Diagram Konteks.....	24
b. <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	25
3. Proses Perancangan Basis Data	29
a. Perancangan Database Konseptual.....	30
b. Perancangan Database Logis	36
c. Perancangan Database Fisik.....	43
D. Hambatan Penelitian	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	53
1. Form Menu Utama	53
2. Form PilihanMateri	54
3. Form Materi Sejarah.....	56
4. Form MateriPembukaan	57
5. Form Materi UUD 1945	58
6. Form MateriPembukaPasal.....	58

7. Form MateriPasal	60
8. Form Menu Soal.....	61
B. Pembahasan.....	64
1. <i>Assembly</i>	64
2. Memproduksi <i>Scene</i>	64
3. Mempublish Aplikasi	64
4. <i>Scripting</i>	64
5. Testing	69
a. Pengujian <i>BlackBox</i>	64
b. Kesimpulan Pengujian <i>BlackBox</i>	65
c. Pengujian <i>Usability</i>	65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Navigasi.....	24
Gambar 3.2 <i>Storyboard</i> Tampilan Intro Menu Utama.....	26
Gambar 3.3 <i>Storyboard</i> Tampilan menu utama ke menu materi	27
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> Tampilan materi ke penjelasan	28
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> Menu petunjuk	29
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> Menu kuis.....	31
Gambar 3.7 <i>Interface</i> Intro.....	32
Gambar 3.8 <i>Interface</i> Menu utama.....	33
Gambar 3.9 <i>Interface</i> Menu materi.....	34
Gambar 3.10 <i>Interface</i> Menu penjelasan	35
Gambar 3.11 <i>Interface</i> Menu petunjuk.....	43
Gambar 3.12 <i>Interface</i> Kuis	46
Gambar 3.13 <i>Flowchart</i> Mulai	46
Gambar 3.14 <i>Flowchart</i> Menu utama.....	47
Gambar 3.15 <i>Flowchart</i> Menu materi	47
Gambar 3.16 <i>Flowchart</i> Menu kuis.....	48
Gambar 3.17 <i>Flowchart</i> Menu Petunjuk.....	48
Gambar 4.1 Membuat Projek Baru.....	53
Gambar 4.2 Menambah <i>Scene</i>	55
Gambar 4.3 Menambah simbol	56
Gambar 4.4 <i>Scene</i> Halaman Utama	57
Gambar 4.5 <i>Scene</i> Menu Materi.....	58

Gambar 4.6 <i>Scene</i> Menu sejarah	59
Gambar 4.7 <i>Scene</i> Menu pembukaan.....	60
Gambar 4.8 <i>Scene</i> UUD 1945	61
Gambar 4.9 <i>Scene</i> Materi ke pasal	62
Gambar 4.10 <i>Scene</i> Materi Pasal.....	62
Gambar 4.11 <i>Scene</i> Menu Kuis	63
Gambar 4.12 Gambar <i>Publish</i>	6

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	11
Tabel 3.1 Objek Background.....	36
Tabel 3.2 Objek Gambar	37
Tabel 3.3 Material <i>Audio</i>	38
Tabel 4.1 Pengujian <i>Blackbox</i> Menu Utama	64
Tabel 4.2 Pengujian <i>Blackbox</i> Menu Materi	65
Tabel 4.3 Pengujian <i>Blackbox</i> Menu Soal	66
Tabel 4.4 Pengujian <i>Blackbox</i> Sub Materi.....	67
Tabel 4.5 Pengujian <i>Blackbox</i> Materi Sejarah	67
Tabel 4.6 Pengujian <i>Blackbox</i> Materi Pembukaan.....	67
Tabel 4.7 Kriteria Penilaian <i>Usability</i>	67
Tabel 4.8 Daftar Pertanyaan aspek bahasa.....	67
Tabel 4.9 Daftar pertanyaan aspek warna	67
Tabel 4.10 Daftar pertanyaan aspek gambar	67
Tabel 4.11 Daftar Pertanyaan Aspek interaktifitas.....	67

DAFTAR KODE PROGRAM

Kode Program 4.1 Halaman Utama	54
Kode Program 4.2 Halaman Menu Pilihan Materi	55
Kode Program 4.3 Halaman Materi Pasal	56
Kode Program 4.4 Halaman Soal	57

ABSTRAK

Media pembelajaran sekarang ini sangat dibutuhkan sebagai media alternatif dalam mengajar di sekolah. Khususnya dimata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Mata pelajaran ini akan lebih jelas diajarkan jika dengan media pembelajara. Di SMP Negeri 2 Ceper masih menggunakan metode ceramah saat menjelaskan mata pelajaran tersebut. Dengan pertimbangan tersebut penulis membuat aplikasi pembelajaran berbasis android sebagai sarana mengajar untuk memudahkan para siswa belajar dirumah.

Dalam membangun aplikasi ini penulis membangun dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6* dan menggunakan metode pengembangan sistem *multimedia developent life cycle* yang terdiri atas *problem, definition, genre and character, location and interface, plotting, scripting, production and testing*.

SMP Negeri 2 ceper sudah sebagian besar siswa sudah mempunyai gadget android, jadi ketika guru menyampaikan materi ketika siswa belum jelas bisa membuka aplikasi di gadget masing masing.

Kata kunci : media pembelajaran, UUD 1945, Pasal, Pembukaan, Sejarah UUD 1945, Undang - Undang, multimedia interaktif

ABSTRACT

Learning media is now needed as an alternative medium in teaching in schools. Especially in citizenship education subjects. These subjects will be more clearly taught if with the prison defense media. In SMP Negeri 2 Ceper still uses the method of lecture when explaining the subjects. With that in consideration, the author created an android-based learning app as a means of teaching to make it easier for students to learn at home.

In building this application the author builds using Adobe Flash Professional CS6 and uses a multimedia development life cycle system development method consisting of problem, definition, genre and character, location and interface, plotting, scripting, production and testing.

SMP Negeri 2 ceper already most students already have android gadgets, so when teachers deliver material when students are not clearly able to open the application in their respective gadgets.

Keywords : learning media, Constitution 1945, Article, Opening, History of the 1945 Constitution, Law, interactive multimedia

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran di sekolah sekarang ini sudah disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, media pembelajaran saat ini dituntut untuk lebih kreatif dan menarik sehingga dapat menarik seorang anak dalam mempelajari suatu hal. Kemajuan dan perkembangan teknologi sudah semakin maju, sehingga penggunaan alat-alat bantu mengajar seperti alat-alat audio, visual serta perlengkapan sekolah disesuaikan dengan perkembangan zaman, dimana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju dikurangnya penyampaian bahan pengajaran dengan metode ceramah dan diganti dengan digunakannya banyak media. Selain itu juga harus mampu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum sesuai dengan materi, metode, dan tingkat kemampuan belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik di sekolah. Perkembangan dalam bidang komputer dinilai sangat tinggi mengingat hampir setiap saat bermunculan berbagai macam aplikasi baru.

Diantara banyaknya kehadiran aplikasi baru tersebut, munculah sistem operasi yang disebut “Android”. Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis mobile yang semakin populer digunakan pada smartphone model terbaru. Perkembangan Android berlangsung cukup pesat dan ada satu hal unik yang menandakan perbedaan versi dari Android yaitu

pemberian nama setiap versinya adalah berdasarkan nama makanan. Perkembangan smartphone berbasis Android untuk ke depannya akan lebih marak lagi. Dukungan akses internet yang saat ini mudah untuk dilakukan pada smartphone dan tarif mengaksesnya yang semakin hari semakin murah merupakan faktor pendorong perkembangan sistem Android ini. karena sebagian besar guru-guru dan siswa memiliki *smartphone*, dan banyak siswa yang lebih tertarik melalui pembelajaran di Android

Undang-Undang Dasar 1945 merupakan hukum dasar tertulis yang mengikat pemerintah, lembaga-lembaga negara, lembaga masyarakat, dan juga mengikat setiap warga negara Indonesia dimanapun mereka berada dan juga mengikat setiap penduduk yang berada di wilayah Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Dasar 1945 menegaskan bahwa negara Republik Indonesia adalah negara yang berdasarkan atas hukum. Di Indonesia dalam rangka menegakkan negara hukum sebagaimana yang dicita-citakan, perlu dilakukan usaha-usaha agar masyarakat mengenal seluk-beluk hukum yang berlaku. Dan memang pada dewasa ini usaha itu sudah cukup banyak dilakukan, melalui pemberian penerangan, penyuluhan dan lain sebagainya.

Sebagai pembelajaran dan pengenalan tentang Undang-Undang Dasar 1945 diperlukan suatu media yang lebih nyata, untuk lebih mempermudah siswa dalam pembelajaran maka pembelajaran UUD 1945 dalam android adalah salah satu solusinya karena hal ini akan mendorong siswa dalam memahami lebih isi dari Undang-Undang 1945.

SMP N 2 Ceper merupakan salah satu sekolah menengah pertama di Klaten yang metode pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah. Sehingga murid terkadang merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Dan di SMP N 2 Ceper sudah tersedia alat yang memadai dalam mencakup pembelajaran menggunakan teknologi baru seperti teknologi pembelajaran mobile.

Oleh karena itu penulis mengusulkan judul “Aplikasi pembelajaran Undang-Undang Dasar 1945 berbasis Android”

1. Alasan Pemilihan Judul

Berdasarkan yang ada pada SMP N 2 Ceper peneliti mengambil judul Aplikasi pembelajaran Undang-Undang Dasar 1945 berbasis Android dengan alasan membuat siswa asik dalam pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami karna terdapat text dan audio di aplikasi tersebut.

2. Keaslian Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini penulis belum pernah menjumpai penelitian serupa dengan objek yang sama, sehingga penulis mengambil judul Aplikasi pembelajaran Undang-Undang Dasar 1945 berbasis Android.

Dengan begitu penelitian yang dilakukan penulis merupakan penelitian yang sifatnya baru atau belum mempunyai aplikasi pembelajaran berbasis *mobile* bagi siswa SMP N 2 Ceper yang diharapkan bisa dijadikan alternatif untuk digunakan sebagai sarana

penyampaian pembelajaran antara guru kepada siswa dengan mudah dan tidak membosankan.

3. Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang tersebut maka penulis akan merumuskan masalah yaitu “Bagaimana membangun Aplikasi pembelajaran Undang-Undang Dasar 1945 berbasis Android?”

4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah:

- a. Materi media pembelajaran diambil dari buku pelajaran UUD 1945 dimata pelajaran PKN di SMPN 2 Ceper
- b. Software yang digunakan menggunakan software Adobe Flash air for android dengan menggunakan bahasa AS 3
- c. Metode pengembangannya sistem menggunakan metode pengembangan MDLC
- d. Fasilitas yang disediakan meliputi hanya pengertian UUD 1945 dan kuis seputar UUD 1945 yang berbentuk pilihan ganda berjumlah 10 soal random dengan total soal yang tersedia 15
- e. User ditujukan kepada seluruh siswa SMPN 2 Ceper

5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

a. Bagi SMP N 2 Ceper

- 1) Membantu guru di SMPN 2 Ceper dalam kegiatan menyampaikan pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami materi
- 2) Siswa dapat mempermudah belajar pembelajaran UUD1945
- 3) Guru PKN sekolah SMPN 2 Ceper akan mudah memberi pelajaran UUD 1945

b. Bagi Universitas Widya Dharma Klaten

- 1) Meningkatkan informasi lebih cepat dan tepat.
- 2) Sebagai bahan evaluasi sistem pendidikan yang telah ada agar kualitas pendidikan agar dapat ditingkatkan.
- 3) Sebagai bahan pustaka diperpustakaan umum Universitas Widya Dharma khususnya pada Fakultas Ilmu Komputer yang diharapkan bisa sebagai referensi dan acuan bagi mahasiswa.

c. Bagi Penulis

- 1) Penulis dapat menerapkan secara langsung disiplin ilmu yang telah dipelajari dibangku kuliah.
- 2) Dengan adanya perancangan dan pembangunan Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengetahuan.

B. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian memiliki sebuah tujuan, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Membangun Aplikasi pembelajaran pada sekolah menengah pertama sesuai dengan kebutuhan di SMP N 2 Ceper.
- b. Untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan gelar sarjana S1 studi di Universitas Widya Dharma Klaten.
- c. Untuk memudahkan guru dalam menyampaikan mata pelajaran PKN dan memajukan SMP N 2 Ceper.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia tersebut, maka dapat disimpulkan:

1. Aplikasi Pembelajaran Aplikasi pembelajaran Undang-Undang Dasar 1945 berbasis Android menggunakan *Flash Professional CS6* dan metode pengembang menggunakan (MDLC) atau *Multimedia Development Life Cycle* dari Godfrey, yang terdiri atas tahap *Problem Definition, Genre and Character, Location and Interface, Plotting, Scripting, Production and Testing*.
2. Berdasarkan hasil pengujian black-box tidak terdapat kesalahan proses dan secara fungsional sudah berjalan sesuai. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembangunan aplikasi alat musik daerah yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan yaitu untuk meningkatkan semangat belajar secara mandiri serta menambah ilmu pengetahuan, serta mempermudah guru dalam penyampaian pelajaran yang ada di sekolah untuk peningkatan belajar siswa.
3. Tahap Problem Definition mengidentifikasi masalah yang terjadi pada penelitian dari konten yang diberikan yaitu kombinasi teks, gambar, suara dan animasi, ruang lingkup yaitu berbasis Multimedia. Tahap Location and Interface menggunakan struktur navigasi campuran dan tata letak komponen menggunakan storyboard. Tahap Plotting menentukan alur kerja sistem menggunakan diagram flowchart. Tahap Scripting

penggunaan script untuk menunjang berjalannya sistem dengan action script 3.0, Tahap Production and Testin gpenggabungan semua elemen dengan alur yang telah dibuat yaitu soryboard dan flowchart.

5.2 Saran

Sebagai tindaklanjut pada uraian kesimpulan di atas, karena keterbatasan penulis dan mengingat Aplikasi pembelajaran Undang-Undang Dasar 1945 berbasis Android merupakan sistem yang masih banyak yang perlu dikembangkan, oleh karena itu penulis menyarankan sebaiknya dibuat animasi 3D agar penjelasan animasi menjadi lebih detail dan musiknya dibuat lebih jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada
- Branch, Robert. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer.
- Chandra. 2012. *Actionscript flash CS5 Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Scientific Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati dan Mudjiono. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik Oemar. 2001. *Media Pendidikan*. Bandung: Cipta Aditya Bakti
- Kustandi dan Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: UPT UNNES PRESS
- Linda Alsi, *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Dasar Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, STT Garut, 2014
- Mulyasa. E.2013. *Pengembangan dan implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Rosda
- Nurdin dan Adriantoni, 2016, *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Poerwati. 2013. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Ruslan Arief, 2015. *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, Bogor : Ghalia Indonesia
- Rusman, 2013. *BelajardanPembelajaranBerbasisKomputerMengembangkanProfesionalisme Abad 21*, Bandung :Alfabeta.
- Sadiman S Arif, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Saminanto. 2013. *Mengembangkan RPP Paikem Scientific Kurikulum 2013*. Semarang: Raisal Media Group
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Suseno Putri Utami. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Interactive Video Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Sub Materi Segi Empat Di Kelas VII*

SMP. Universitas Negeri Gorontalo. Hal 7, *Pengembangan Media Pembelajaran, Interactive Video. 26 September 2015*

Tim Penyusun. 2011. *Pedoman Penulisan Skripsi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jambi*. Jambi: Universitas Jambi

Uno, Hamzah. B. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara