

ABSTRACT

The use of instructional media in the teaching and learning process can arouse new interests and desires, arouse motivation and stimulation of learning activities, and even bring psychological influences on students. The use of instructional media at the orientation stage of teaching will greatly assist the effectiveness of the learning process and delivery of messages and content of the lesson at that time. The problem that occurs is the lack of interest in grade 9 students in the introduction of early figures of independence. Referring to the existing problems, an interactive learning media application was made to increase students' interest in learning specifically in the field of recognition of early figures of independence. This research uses the Luther Sutopo method and the making of applications using adobe flash professional CS6 software.

Keyword : Adobe Flash, instructional media, interative multimedia ,Luther Sutopo

ABSTRAK

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya minat pada siswa kelas 9 dalam pengenalan tokoh awal kemerdekaan. Merujuk permasalahan yang ada, maka dibuatlah sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa khusus nya di bidang pengnalan tokoh awal kemerdekaan. Penelitian ini menggunakan metode Luther Sutopo dan pembuatan aplikasi menggunakan software adobeflash profesional CS6.

Kata kunci : Adobe Flash, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Luther Sutopo.