

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH*
DILENGKAPI TEKA-TEKI SILANG PADA MATERI LEMBAGA JASA KEUANGAN KELAS X
SMA NEGERI 1 DRIYOREJO**

Anisatul Maghfiroh

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
Email : anisatul7@gmail.com

Prof. Dr. H. Ady Soejoto, S.E., M.Si.

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
Email : adysoejoto@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka-teki silang pada materi lembaga jasa keuangan, 2) Mendeskripsikan respon guru ekonomi terhadap pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka-teki silang pada materi lembaga jasa keuangan dan 3) Mendeskripsikan respon siswa kelas X terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka-teki silang pada materi lembaga jasa keuangan.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* model prosedural dengan langkah-langkah yang diadaptasi dari Dick and Carrey. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Driyorejo dengan melibatkan 20 siswa kelas X Ips 2. Setelah tahap uji coba produk dilanjutkan tahap analisis dan pelaporan terhadap data yang diperoleh. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah teknik analisis deskriptif yang diungkapkan dalam butir skor dan kategori skala penilaian yang telah ditentukan.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi adalah sebesar 86,57% berada pada kategori "sangat layak". Sedangkan penilaian oleh ahli media memperoleh nilai 82,28% berada pada kategori "sangat layak". 2) Hasil tanggapan guru dengan presentase kelayakan 100% berada pada kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran lembaga jasa keuangan di SMA Negeri 1 Driyorejo.

Kata Kunci: media pembelajaran, *adobe flash*, teka-teki silang, lembaga jasa keuangan.

Abstract

This research purposes to: 1) Describe the feasibility of interactive learning media based *adobe flash* equipped crossword puzzles on material of financial services institution and 3) Describe the response of class X students to *adobe flash* based interactive learning media based *adobe flash* equipped crossword puzzles on material of financial services institution.

This study is a *Research and Development (R&D) model of procedural steps* adapted from Dick and Carrey. The study was conducted at SMA Negeri 1 Driyorejo involving 20 students of class X Ips 2. After the test phase of the product continued the analysis and reporting stage of the data obtained. Used data collection techniques using questionnaire. The method used to analyze the data is descriptive analysis techniques disclosed in the distribution of scores and categories of predetermined scale.

Result of this study are as follows: 1) The results of the expert appraisal by the media is a matter of 86.57% in the category of "very worth". Meanwhile, media expert appraisal by obtaining the value of 82.28% in the category of "very worth". 2) Result of teacher responses to the media to obtain a value 100% in the category of "very worth" means learning media has been very good. 3) Result of student responses to the media to obtain a value of 91.66% in the category of "very worth". Based on these results then the learning media worthy of use in the learning process of financial services institution in SMA Negeri 1 Driyorejo.

Keywords: learning media, *adobe flash*, crossword puzzle, financial services institution.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berdampak pada pendidikan terutama dalam pemilihan media, khususnya media yang berbasis teknologi komputer. Sependapat dengan Eczacibasi (2004) bahwa teknologi informasi dan

komunikasi memiliki peran penting untuk bermain dalam pembangunan manusia berkelanjutan. Secara global, bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berdampak signifikan pada negara untuk mencapai tujuan spesifik termasuk pemberdayaan dan partisipasi,

pendidikan, kesempatan ekonomi dan pemberantasan kemiskinan. Dalam pemilihan media, sangat dibutuhkan media yang mampu memberikan pemahaman lebih mendalam terhadap materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu media yang mendapat perhatian besar saat ini yaitu media berbasis komputer atau sering disebut *Computer assisted instruction (CAI)*. Karena komputer termasuk dalam jenis media pembelajaran mutakhir, menurut Seels & Glasgow (1950) dalam Aqid (2013:54) media teknologi mutakhir yaitu media berbasis mikroprosesor. Kemajuan media berbasis komputer memberikan kelebihan diantaranya daya tarik yang menimbulkan perhatian anak. Karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam merancang program pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara tentang media pembelajaran kepada Bapak Taufiqul Huda, S.Pd. selaku guru ekonomi di SMA Negeri 1 Driyorejo diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1.1. Hasil wawancara mengenai media

| No. | Jenis media | Penerapan media di SMA Negeri 1 Driyorejo |
|-----|---|---|
| 1. | Media berbasis visual | Media grafis lebih banyak memakai slide power point. Hal ini sama seperti media Microsoft power point. |
| 2. | Media berbasis audio visual | Belum diterapkan, karena media audio visual kurang tepat untuk mendeskripsikan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Bank. |
| 3. | Media berbasis komputer | Pernah ada pelatihan terkait <i>adobe flash</i> . Tetapi guru berpendapat media yang menggunakan <i>adobe flash</i> kurang efektif karena metode yang digunakan juga ceramah dalam mendeskripsikan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Bank. |
| 4. | Multimedia berbasis komputer dan interaktif video | Video yang diambil dari youtube berkaitan dengan fakta materi Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Bank. |
| 5. | Media Microsoft powerpoint | Sering memakai media power point dalam mendeskripsikan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Bank. Karena penggunaan |

| | | |
|----|----------------|---|
| | | media Microsoft powerpoint lebih praktis dan mudah untuk diterapkan. |
| 6. | Media internet | Digunakan untuk tugas dalam mengaitkan masalah tentang OJK dan Bank yang akan dipertanggungjawabkan baik kelompok maupun individu |

Sumber: Wawancara tanggal 8 Desember 2016; Bapak Taufiqul Huda, S.Pd.

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran materi lembaga jasa keuangan media yang sering digunakan adalah media microsoftpowerpoint. Microsoft powerpoint adalah program presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan bahan ajar atau laporan, karya, atau status mereka.

Selain media microsoft powerpoint, guru juga dapat menggunakan *flash* sebagai media pembelajaran presentasi. *Flash* dapat dipergunakan untuk menyusun *slide show* presentasi. Guru menyatakan kurang efektif karena belum melibatkan game edukasi dalam membuat media pembelajaran menggunakan *flash*. Presentasi yang dibuat dalam *flash* tentu saja memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan presentasi yang dibuat dengan powerpoint. Program *flash* memiliki keuntungan seperti komposit yang baik, interaksi kuat *flash* dapat menempatkan teks, grafis, gambar, audio, video, animasi dan informasi lainnya yang terintegrasi dalam klip *flash*. *Flash* menawarkan beberapa jenis interaksi, dapat membuat program dengan fitur interaktif yang kuat, pengguna juga dapat memasukkan alat dan program interaktif melalui mouse, keyboard dan fitur canggih lainnya. Xiame (2015). Dengan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mendapatkan respon positif dari siswa. Karena berpendapat dengan Munadi (2008) dalam Yudasmara (2015) bahwa media yang bersifat interaktif dengan komputer memiliki kelebihan diantaranya meningkatkan motivasi belajar, memberikan umpan balik dan kendali program sepenuhnya berada pada pengguna.

Adobe flash merupakan *software* yang memiliki banyak kegunaan, seperti pembuatan animasi objek, membuat presentasi, game atau permainan, pendukung animasi halaman web, dan pembuatan film animasi. Penggunaan multimedia interaktif *Adobe flash CS6* adalah versi terbaru dari versi sebelumnya, *Adobe Flash CS6*.

Teka-teki silang adalah strategi pembelajaran aktif yang santai dan tidak membosankan karena pertanyaan

dari materi tidak disusun berupa pertanyaan – pertanyaan baku saja. Permainan teka-teki silang biasanya terdapat bagian 'mendatar' dan 'menurun' tergantung pada arah kata-kata yang harus diisi dengan menyesuaikan jumlah kolom untuk jawabannya. Permainan teka – teki silang sangat berguna untuk melatih ketelitian seorang siswa dalam menjawab pertanyaan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin mengembangkan bentuk presentasi yang dibuat dari *software adobe flash* yang dilengkapi dengan teka – teki silang. Dengan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keinginan belajar siswa serta memperoleh respon positif dari siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2016) untuk menghasilkan media pembelajaran pemeliharaan busana sesuai label berbasis *adobe flash* untuk kelas X di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta. menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research development*) dengan model pengembangan dari Brog & Gall yang disederhanakan oleh Puslitjaknov (2008) yang meliputi lima langkah utama yaitu analisis, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh tiga validator diantaranya ahli media, materi dan siswa. Penelitian tersebut diujicobakan kepada 6 siswa untuk uji coba skala kecil dan 26 siswa uji coba skala besar.

Berdasarkan paparan tersebut, maka penulis sangat tertarik untuk meneliti pengembangan media dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Dilengkapi Teka – Teki Silang Pada Materi Lembaga Jasa Keuangan Kelas X Sma Negeri 1 Driyorejo”.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka – teki silang pada materi lembaga jasa keuangan ditinjau dari validasi dosen? (2) Bagaimanakah respon guru ekonomi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka – teki silang pada materi lembaga jasa keuangan? (3) Bagaimanakah respon siswa kelas X terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka – teki silang pada materi lembaga jasa keuangan?.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut: (1) Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka – teki silang pada materi lembaga jasa keuangan. (2) Untuk mendeskripsikan respon guru ekonomi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi

teka – teki silang pada materi lembaga jasa keuangan. (3) Untuk mendeskripsikan respon siswa kelas X terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka – teki silang pada materi lembaga jasa keuangan.

Sedangkan manfaat dalam yang diharapkan dalam penelitian ini adalah: (1) Sebagai bahan kajian dan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah menggunakan media pembelajaran interaktif. (2) Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran. (3) Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* diharapkan siswa lebih memahami materi yang diajarkan, sehingga hasil belajar siswa meningkat. (4) Dapat dijadikan bahan referensi dalam pengembangan media.

Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian media, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Media digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses pembelajaran (Aqib, 2013). AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1977*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Media interaktif adalah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Program *adobe flash pro CS6* dapat mengolah teks maupun objek tampak lebih menarik dengan efek tiga dimensi. Sebuah file dokumen file akan disimpan dalam dengan ekstensi .fla (FLA).

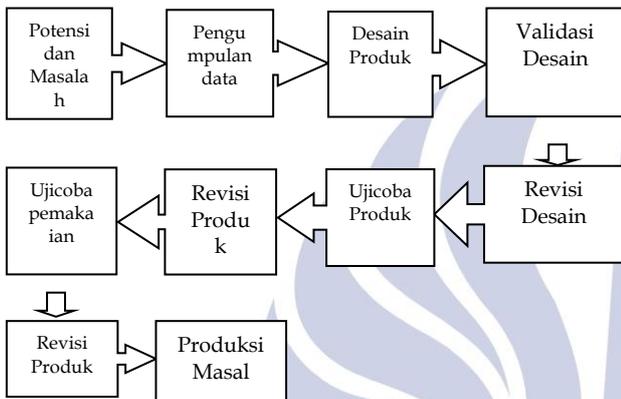
Teka teki silang merupakan bentuk permainan bahasa, keistimewaan dari strategi ini adanya unsur kegembiraan dan melatih keterampilan berpikir dalam menebak kata-kata yang terdapat pada pertanyaan yang diberikan pada papan atau area yang telah disediakan untuk teka-teki silang. (Istifaiyah, 2010) strategi pembelajaran teka-teki silang tepat digunakan untuk mengaktifkan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Hamalik (2009 : 15) respon atau tanggapan (balasan) adalah setiap tingkah laku individu terhadap rangsangan atau stimulus. respon siswa adalah tanggapan siswa terhadap kegiatan pembelajaran dalam kelas. Sedangkan respon guru adalah tanggapan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Lembaga jasa keuangan adalah institusi yang menyediakan jasa di sektor keuangan. Lembaga jasa keuangan terdiri dari beberapa bab materi tetapi dalam media pembelajaran ini hanya membahas otoritas jasa keuangan dan lembaga keuangan perbankan.

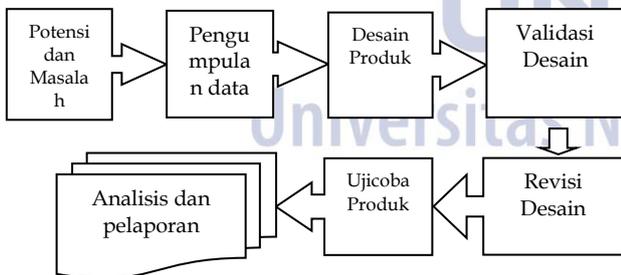
METODE

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2016:408) langkah – langkah menggunakan penelitian dan pengembangan terdiri dari 10 tahapan yang ditunjukkan pada gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3.1. Langkah – Langkah Penggunaan Metode R&D (Sugiyono, 2016 : 409)

Dari 10 tahapan di atas tidak semua digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini hanya digunakan sampai tahap 6. Untuk tahap 7 sampai 10 tidak dilakukan karena ruang lingkup penelitian terbatas hanya pada populasi kelas X Ips 2 SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. Penelitian dan pengembangan ini tidak diajukan untuk produksi massal hanya mencari sebuah alternatif media pembelajaran (hanyalah contoh atau produk awal).



Gambar 3.2. Langkah–Langkah Penggunaan Metode R&D yang Akan Dilaksanakan.

Desain tampilan awal dari produk pembelajaran:
Software awal presentasi adobe flash



Gambar 3.3. Awal presentasi adobe flash.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X Ips 2 sebanyak 20 siswa untuk selanjutnya diambil respon siswa terhadap media pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Instrumen pengumpulan data tersebut terdiri dari: (1) Lembar telaah dan validasi media oleh ahli materi (2) Lembar telaah dan validasi media oleh ahli media (3) Lembar angket respon guru (4) Lembar angket respon siswa.

Teknik analisis data menggunakan skala likert. Tabel 3.4 merupakan tabel skala likert yang digunakan dalam angket penelitian.

Tabel. 3.4. Skala likert

| Kriteria | Nilai/Skor |
|--------------|------------|
| Sangat baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Sedang | 3 |
| Buruk | 2 |
| Buruk sekali | 1 |

Sumber : Riduwan, 2015:13

Selanjutnya dilakukan beberapa tahap analisis terhadap data sebagai berikut;

1. Melakukan tabulasi/rekapitulasi data hasil penelitian
2. Menghitung skor dari instrumen dengan rumus

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{x}{xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

x = jumlah skor yang didapatkan dari keseluruhan responden

xi = skor tertinggi dari angket dikali jumlah responden

Menginterpretasi hasil analisis tersebut secara kualitatif:

Tabel. 3.5. Kriteria interpretasi

| Penilaian | Kriteria Interpretasi |
|------------|-----------------------|
| 0% - 20% | Sangat tidak layak |
| 21% - 40% | Tidak layak |
| 41% - 60% | Cukup layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 81% - 100% | Sangat layak |

Sumber : Riduwan, 2015:15

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka – teki silang yang digunakan pada materi lembaga jasa keuangan. Kelayakan media pembelajaran ini diperoleh dari hasil validasi media oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi oleh Prof. Dr. H. Ady Soejoto S.E., M.Si. selaku dosen jurusan pendidikan ekonomi Universitas Negeri Surabaya. Sedangkan ahli media oleh ibu Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen jurusan teknologi pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Berdasarkan hasil penilaian validasi media oleh ahli materi dan ahli media, maka hasil validasi dapat direkap dalam suatu penilaian yaitu:

Tabel 4.1.

Rekapitulasi Hasil Validasi Media Oleh Ahli Materi

| No | Komponen Yang Dinilai | Presentase | Kriteria Kelayakan |
|----------------------|-------------------------|------------|--------------------|
| 1 | Kualitas isi dan tujuan | 86% | Sangat Layak |
| 2 | Kualitas instruksional | 85,71% | Sangat Layak |
| 3 | Kualitas teknik | 88% | Sangat Layak |
| Jumlah | | 259,71% | - |
| Rata-rata presentase | | 86,57% | Sangat Layak |

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Tabel 4.2.

Rekapitulasi Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media

| No | Komponen Yang Dinilai | Presentase | Kriteria Kelayakan |
|----------------------|-------------------------|------------|--------------------|
| 1 | Kualitas teknik | 80% | Layak |
| 2 | Kualitas instruksional | 82,85% | Sangat Layak |
| 3 | Kualitas isi dan tujuan | 84% | Sangat Layak |
| Jumlah | | 246,85 % | - |
| Rata-rata presentase | | 82,28% | Sangat Layak |

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh hasil kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka-teki silang pada materi lembaga jasa keuangan sebesar 85,67% dengan kriteria “sangat layak” oleh ahli materi dan sebesar 82,28% dengan kriteria “sangat layak” oleh ahli media.

Respon guru dilakukan dengan memberikan lembar angket respon guru kepada bapak Taufiqul Huda, S.Pd. selaku guru ekonomi SMA Negeri 1 Driyorejo yang diminta pendapat mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian angket respon guru, maka hasil validasi dapat direkap dalam suatu penilaian yaitu:

Tabel 4.3.

Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru

| No | Komponen Yang Dinilai | Presentase | Kriteria Kelayakan |
|----------------------|-------------------------|------------|--------------------|
| 1 | Kualitas isi dan tujuan | 100% | Sangat Layak |
| 2 | Kualitas instruksional | 100% | Sangat Layak |
| 3 | Kualitas teknik | 100% | Sangat Layak |
| Jumlah | | 300% | - |
| Rata-rata presentase | | 100% | Sangat Layak |

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh hasil respon guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka-teki silang pada materi lembaga jasa keuangan sebesar 100% pada kategori “sangat layak”.

Respon siswa dilakukan dengan uji coba terbatas pada satu kelas. Uji coba terbatas dilakukan pada 20 orang siswa kelas X SMA Negeri 1 Driyorejo yang dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2017. Penentuan jumlah responden sebanyak 20 orang siswa ini sesuai dengan teori Sadiman (2011:184) bahwa ujicoba media dalam evaluasi kecil yaitu 10-20 siswa. Berdasarkan hasil penilaian angket respon siswa, maka hasil validasi dapat direkap dalam suatu penilaian yaitu:

Tabel 4.5.

Rekapitulasi Hasil Ujicoba Terbatas

| No | Komponen Yang Dinilai | Presentase | Kriteria Kelayakan |
|----------------------|------------------------|------------|--------------------|
| 1 | Kualitas instruksional | 93.33% | Sangat Layak |
| 2 | Kualitas teknik | 90% | Sangat Layak |
| Jumlah | | 183,33 % | - |
| Rata-rata presentase | | 91,66% | Sangat Layak |

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji coba terbatas pada tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka-teki silang pada materi

lembaga jasa keuangan sebesar 100% pada kategori “sangat layak”.

Teknik pengembangan media menurut Arsyad (2014) terdiri dari kelompok media berbasis visual, media berbasis audio visual, media berbasis komputer, multimedia berbasis komputer dan video interkatif. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka-teki silang pada materi lembaga jasa keuangan termasuk kedalam media berbasis komputer.

Kualitas media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka-teki silang pada materi lembaga jasa keuangan ini diukur dari hasil lembar angket validasi. Hasil validasi media oleh ahli materi dan ahli media diperoleh kelayakan media dengan kriteria “sangat layak”. Respon guru dan respon siswa yang diperoleh dari ujicoba terbatas terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka-teki silang pada materi lembaga jasa keuangan diperoleh hasil dengan kriteria “sangat layak”. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka-teki silang yang dikembangkan pada materi lembaga jasa keuangan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik.

PENUTUP

Simpulan

Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka-teki silang pada materi lembaga jasa keuangan layak untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh rata-rata presentase sebesar 86,57% nilai tersebut dengan kriteria sangat layak. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh rata-rata presentase sebesar 82,28% nilai tersebut dengan kriteria sangat layak.

Respon atau tanggapan guru ekonomi terhadap media pembelajaran interaktif ini yaitu sangat layak. Berdasarkan angket respon guru diperoleh rata-rata presentase sebesar 100%.

Respon atau tanggapan siswa kelas X Ips 2 terhadap media pembelajaran interaktif ini yaitu sangat layak. Berdasarkan angket respon siswa diperoleh rata-rata presentase sebesar 91,66%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan pada materi lembaga jasa keuangan.

Saran

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dilengkapi teka-teki silang pada materi lembaga jasa keuangan yang berisi tentang otoritas jasa keuangan dan lembaga jasa keuangan perbankan

sebaiknya dilengkapi dengan lembaga jasa keuangan lainnya.

Guru disarankan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* yang dikembangkan untuk proses pembelajaran ekonomi materi lembaga jasa keuangan.

Siswa diharapkan memperhatikan materi pembelajaran yang terdapat dalam media yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. *Model – model, Media, dan Strategi pembelajaran Konstektual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Eczacibasi, Mr. Faruk. 2004. *Information And Communication Technology. Turkish Informatics Foundation. United Nations for Development Programme (UNDP)*, (Online), (http://hdr.undp.org/sites/default/files/turkey_2004_en.pdf).
- Rahmawati, Ariyani. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Pemeliharaan Busana Sesuai Label Berbasis Adobe Flash Untuk Kelas X Di Smk Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta. E-Journal Pendidikan Teknik Busana UNY. Vol 5, No 3 (2016)*.
- Riduwan, Dr. M.B.A. 2015. *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S, Dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta