
Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jenis-jenis NAPZA di SMK Pekerjaan Sosial

Feby Khoerur Rijal Rosyid*, Neni Rohaeni, Nenden Rani Rinekasari

Program Studi PKK, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229 Kota Bandung,
40154, Indonesia

e-mail: febyrsyd12@student.upi.edu

* Corresponding Author.

Abstrak: Penelitian ini beranjak dari permasalahan yaitu materi jenis- jenis NAPZA yang bersifat abstrak dan sedikit sulit dipahami perlu penjelasan yang disertai dengan gambar atau video karena tidak dapat memperlihatkan jenis-jenis NAPZA langsung di dalam kelas dan belum tersedianya buku sumber dari mata pelajaran tersebut sehingga peserta didik berpaku pada materi yang disampaikan guru di dalam kelas. Guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi namun terbatas pada media proyeksi berupa power point yang memuat teks dan gambar yang membuat pembelajaran cenderung saru arah dan monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA di SMK Pekerjaan Sosial. Metode yang digunakan penelitian ini yaitu Research and Development (R&D) dengan model Planning, Production, dan Evaluation (PPE) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua instrumen penelitian yaitu pedoman wawancara, studi dokumentasi dan format validasi expert judgment. Expert judgment dilakukan oleh empat orang dosen PKK FPTK UPI yang terdiri dari dua orang ahli materi NAPZA dan dua orang ahli media pembelajaran. Hasil validasi yang dilakukan oleh dua ahli materi NAPZA dan dua ahli media pembelajaran dinyatakan “sangat layak” digunakan dengan revisi sesuai saran dan komentar dari validator sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar.

Keywords: Pengembangan multimedia pembelajaran; NAPZA; Adobe Flash

Pendahuluan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) termasuk pendidikan formal dan pada jenjang pendidikan menengah. Pendidikan kejuruan adalah suatu program pendidikan yang menyiapkan individu peserta didik menjadi tenaga kerja yang profesional (Djohar, 2007). Peserta didik mendapatkan pembelajaran, bimbingan dan arahan sesuai dengan bidang atau kompetensi keahlian tertentu.

SMK Negeri 15 Bandung memiliki beberapa kompetensi keahlian yaitu pekerjaan sosial, perhotelan, tata boga dan multimedia. Federation of Social Worker (IFSW) mendefinisikan pekerjaan sosial adalah sebuah profesi yang mendorong perubahan sosial, memecahkan masalah dalam kaitannya dengan relasi kemanusiaan, memberdayakan, dan membebaskan masyarakat untuk meningkatkan kesejahteraannya, dengan bertumpu pada teori-teori perilaku manusia dan sistem- sistem sosial dan intervensi yang dilakukan pada titik dimana orang berinteraksi dengan lingkungannya (Huda, 2009). Keahlian pekerjaan sosial mengajarkan peserta didik untuk dapat menolong individu, kelompok dan masyarakat



mengembalikan atau meningkatkan keberfungsian sosialnya. Dalam keahlian pekerjaan sosial terdapat beberapa mata pelajaran salah satunya adalah Rehabilitasi Sosial Adiksi Korban NAPZA (Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif lainnya).

Dalam silabus mata pelajaran Rehabilitasi Sosial Adiksi Korban NAPZA terdapat salah satu materi yaitu menganalisis jenis-jenis NAPZA. Materi ini penting untuk dipelajari karena termasuk pada kompetensi dasar yang harus dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran teori pada materi jenis-jenis NAPZA meliputi pengertian, penggolongan, menganalisis dan mengidentifikasi NAPZA.

Pada pembelajaran praktik, peserta didik diharapkan menalar dan mengkomunikasikan materi yang telah disampaikan mengenai jenis-jenis NAPZA (Silabus SMKN 15 Bandung). Materi jenis-jenis NAPZA ini bersifat abstrak dan sedikit sulit dipahami karena materi tersebut perlu penjelasan disertai dengan gambar-gambar dan video, tidak dapat memperlihatkan jenis-jenis NAPZA secara langsung di dalam kelas. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang berbasis multimedia. Pemilihan multimedia pun perlu disesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik dan mata pelajarannya (Febrianto, 2015). Dengan demikian, penggunaan multimedia yang tepat dengan tujuan selain untuk mempermudah dalam penyampaian materi tetapi juga untuk menarik minat peserta didik dalam proses belajar. Dalam penyampaian materi yang baik dan multimedia yang menarik minat peserta didik untuk belajar diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar tersebut yaitu menganalisis jenis-jenis NAPZA hingga mengkomunikasikan jenis-jenis NAPZA.

Peneliti melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran saat pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) di SMKN 15 Bandung. Pelaksanaan Program ini memberikan gambaran nyata bagi peneliti tentang bagaimana pelaksanaan profesi sebagai pendidik atau tenaga pendidik di lapangan serta kendala-kendala yang sering dihadapi oleh pendidik atau tenaga pendidik pada saat memaparkan materi.

Pada pelaksanaan PPLSP peneliti sebagai pendidik mengajar mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban NAPZA di kelas XI SMKN 15 Bandung. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan terlebih dahulu bagaimana guru mata pelajaran tersebut mengajar terungkap bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi namun terbatas pada media proyeksi berupa power point yang memuat teks dan gambar. Kemudian peserta didik hanya berpaku pada materi yang disampaikan guru di dalam kelas karena belum adanya buku sumber dari mata pelajaran tersebut. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung satu arah dan membuat peserta didik kurang aktif, kurang terstimulus serta kurang memperhatikan karena tidak media yang digunakan dilengkapi dengan animasi dan video yang menarik. Peserta didik merasa bosan dan kurang memahami materi karena media pembelajaran masih berupa slide presentasi dalam bentuk gambar statis dan monoton (Fatoni dkk., 2016).

Oleh karena itu, media yang digunakan guru dalam penyampaian materi perlu dimaksimalkan dan dikembangkan menjadi multimedia dengan menggabungkan beberapa unsur seperti teks, video, animasi, audio, gambar, soundeffect, lagu. Kelebihan video dalam pembelajaran yaitu dapat dilihat secara berulang-ulang sebagai upaya proses mengingat dalam otak. Selain itu, video yang dikemas secara menarik dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik (Zahroh dan Muflihah, 2015). Selain video, penggunaan animasi dan audio pada proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik. Multimedia dapat menggabungkan antara teks, gambar, animasi, audio dan video yang bersifat interaktif (Garcia, 2007).

Prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya menyampaikan pengetahuan dari pendidik ke peserta didik, akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Sanjaya, 2009). Keberadaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat disusun dan diarahkan lebih menarik dan merupakan upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Namun perlu diperhatikan keberadaan multimedia tentu harus menjadi fasilitas yang memudahkan peserta didik memahami materi, bukan justru menghambat pemahaman peserta didik terhadap materi.

Salah satu aplikasi multimedia yang dapat mendukung pengembangan bahan ajar non-cetak adalah aplikasi adobe flash. Aplikasi ini dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan variatif. Multimedia adobe flash sudah banyak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena memiliki keunggulan dari media pembelajaran lain, yaitu dapat menyajikan teks, gambar, animasi, audio, video, soundeffect, lagu, dapat menampilkan materi pembelajaran dengan lengkap, dapat diperbanyak dan dapat diulang-ulang serta tanpa biaya. Setelah dikembangkannya media pembelajaran berbasis Adobe Flash, peserta didik sangat antusias untuk belajar dan memiliki tingkat respon sangat setuju terhadap multimedia yang dikembangkan peneliti yaitu 91,8%, serta multimedia pembelajaran memiliki tampilan menarik yang disertai gambar, animasi, video, sehingga audio dapat membantu proses pembelajaran secara audio visual dan pandangan peserta didik akan terfokus (Fatoni dkk., 2016). Perbandingan perolehan hasil belajar melalui indera lihat dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya, hasil belajar melalui indera lihat berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12% (Arsyad, 2009). Peserta didik akan mendapat keuntungan lebih jika belajar menggunakan indera ganda serta dapat menggunakannya sebagai sumber belajar untuk belajar mandiri di rumah.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model penelitian PPE yang dikembangkan oleh Richey dan Klein yang meliputi tiga tahap yaitu Planning, Production, dan Evaluation. Partisipan pada penelitian ini yaitu guru mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban NAPZA dan validator yang terdiri dari dua orang ahli materi jenis-jenis NAPZA dan dua orang ahli multimedia pembelajaran. Validator pada penelitian ini merupakan dosen PKK FPTK UPI.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Pedoman wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang permasalahan yang terjadi dan analisis kebutuhan multimedia pembelajaran berbasis adobe flash pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA di SMK pekerjaan sosial. Dokumentasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperkuat data yang telah diperoleh dan mempelajari dokumen yang berupa silabus mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban NAPZA serta menggali kompetensi dasar yang ada pada silabus yaitu menganalisis jenis-jenis NAPZA. Format Validasi Expert Judgment. Format validasi dibuat untuk uji kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA di SMK Pekerjaan Sosial.

Dokumentasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperkuat data yang telah diperoleh dan mempelajari dokumen yang berupa silabus mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban NAPZA serta menggali kompetensi dasar yang ada pada silabus yaitu menganalisis jenis-jenis NAPZA. Format Validasi Expert Judgment dibuat untuk uji kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA di SMK Pekerjaan Sosial.

Teknik Analisis Data dilakukan dengan Reduksi data yaitu merangkum data hasil wawancara sebagai analisis kebutuhan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas. Reduksi data dalam penelitian ini berfokus pada kebutuhan multimedia pembelajaran berbasis adobe flash pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA di SMK pekerjaan sosial.

Display data atau penyajian data merupakan alur kedua setelah reduksi data. Display data adalah menyusun data yang telah dirangkum agar lebih sistematis dan mudah dipahami. Display data dideskripsikan sesuai data yang diperoleh di lapangan. Selanjutnya, data tersebut dapat dipahami dan digunakan dalam menganalisis dan menyimpulkan hasil penelitian. Tahapan validasi data merupakan tahapan penilaian multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash yang dilakukan oleh validator menggunakan lembar validasi untuk mengetahui kekurangan dan kelayakan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash yang telah dibuat. Tahap ini merupakan tahap perbaikan setelah mendapat hasil validasi expert judgment untuk menyempurnakan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash yang telah dibuat agar layak digunakan sebagai bahan ajar.

Temuan Penelitian

Temuan pada penelitian ini merupakan data yang diolah melalui tahap analisis kebutuhan meliputi wawancara dan observasi, tahap pengembangan produk dan tahap evaluasi produk melalui expert judgment. Temuan yang akan dijelaskan mengenai hasil pembuatan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash dan hasil validasi oleh expert judgment.

Analisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash

Analisis kebutuhan dilakukan oleh peneliti melalui studi pendahuluan yaitu kegiatan wawancara dan observasi. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengetahui apa saja media yang digunakan dalam pembelajaran, media apa yang diperlukan untuk menunjang peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran. Hasil analisis menggambarkan bahwa guru mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban NAPZA sudah menerapkan media pembelajaran berupa proyeksi seperti powerpoint dan penayangan gambar serta video. Namun, guru pun membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik agar peserta didik tidak bosan dan dapat menyimak materi yang disampaikan sehingga akan lebih mudah dalam memahami materi. Pada kompetensi dasar terdapat materi jenis-jenis NAPZA dan dampak penyalahgunaan NAPZA yaitu merupakan materi yang bersifat abstrak dan sedikit sulit dipahami karena peserta didik tidak dapat melihat visual secara langsung dibutuhkan gambar dan video yang jelas serta dikemas dengan menarik.

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash

Pada tahap ini multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash disesuaikan dengan naskah dan storyboard yang sudah dibuat. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash diawali dengan membuat media pada aplikasi Adobe Flash CS6 Professional. Multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash ini menggunakan timeline navigation dimana dapat berpindah dari scene satu ke scene lainnya dengan menekan suatu tombol navigasi.

Multimedia pembelajaran yang telah dibuat kemudian menyajikan materi yang singkat, padat dan jelas. Multimedia pembelajaran akan menyajikan unsur teks, gambar, animasi, audio, dan video. Tampilan tiap scene dalam multimedia pembelajaran terdapat perpaduan antar unsur-unsur tersebut yang menarik dan estetik. Multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash ini dilengkapi juga dengan musik instrumental sebagai pengiring agar lebih

menarik peserta didik dan terdapat tombol-tombol navigasi yang akan memudahkan bagi guru atau peserta didik untuk berpindah dari scene satu ke scene lainnya.

Hasil Validasi Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jenis-jenis NAPZA di SMK Pekerjaan Sosial

Aspek penilaian yang di validasi oleh materi yaitu aspek desain pembelajaran dan aspek kebahasaan. Terdapat empat aspek penilaian yang di validasi oleh ahli media yaitu aspek audio visualisasi, aspek komunikasi visual, aspek karakteristik multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash, dan aspek kemanfaatan.

Pembahasan

Pembahasan data hasil penelitian mengenai pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA, diuraikan sebagai berikut:

Analisis Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jenis-jenis NAPZA

Analisis kebutuhan dilakukan melalui kegiatan wawancara dan observasi. Hasil yang diperoleh bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa media proyeksi powerpoint namun masih menampilkan sebatas teks dan gambar statis. Peserta didik berpaku pada materi yang disampaikan guru di dalam kelas karena belum adanya buku dari mata pelajaran tersebut. Hal ini membuat pembelajaran cenderung satu arah, peserta didik merasa bosan dan kurang memahami materi karena media pembelajaran masih berupa slide presentasi dalam bentuk gambar statis dan monoton (Fatoni dkk., 2016). Diperlukan media yang dapat meningkatkan minat peserta didik, perhatian terhadap pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu perlu media pembelajaran yang dapat memuat beberapa elemen yaitu multimedia.

Multimedia merupakan kombinasi antara teks, gambar, suara, animasi, dan video, yang jika digunakan bersama-sama dapat memberikan makna yang jelas kepada orang yang memerlukannya dalam hal ini peserta didik (Vaughan, 2006). Penggunaan audio, animasi dan video yang dikemas secara menarik dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik dan menarik perhatian peserta didik (Zahroh dan Muflihah, 2015). Multimedia dalam proses pembelajaran dapat disusun dan diarahkan lebih menarik dan merupakan upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

Pemilihan multimedia pun perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Febrianto, 2015). Peserta didik memiliki modalitas belajar yang berbeda yang dibedakan menjadi tiga tipe yaitu: visual, auditif dan kinestetik. Keberagaman tipe belajar dapat diatasi dengan sistem multimedia (Rusman, dkk. 2011). Hal ini sejalan dengan pernyataan perbandingan perolehan hasil belajar melalui indera lihat dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya, hasil belajar melalui indera lihat berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12% (Arsyad, 2009). Keberadaan multimedia tentu harus menjadi fasilitas yang memudahkan peserta didik memahami materi, bukan justru menghambat pemahaman peserta didik terhadap materi.

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jenis-jenis NAPZA

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model PPE (Planning, Production dan Evaluation) (Richey & Klein, 2007). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash pada kompetensi dasar menganalisis Jenis- jenis NAPZA. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti pada tahap perencanaan (Planning) diperlukan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash karena penggunaan media pembelajaran dengan media proyeksi yaitu powerpoint masih sebatas teks dan gambar statis dan perlu dimaksimalkan. Kemudian peneliti melakukan pemilihan materi pembelajaran untuk dijadikan isi pada multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash serta membuat storyboard terlebih dahulu sebagai acuan atau petunjuk dalam pembuatan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash.

Pada tahap pembuatan (Production) meliputi pembuatan multimedia pembelajaran menggunakan software Adobe Flash. Peneliti memuat teks, gambar, audio, animasi, dan video sesuai dengan konsep yang sudah dibuat sebelumnya pada storyboard. Penyusunan isi materi mengenai jenis-jenis NAPZA, efek penyalahgunaan NAPZA dan dampak penyalahgunaan NAPZA harus singkat, padat dan jelas agar peserta didik lebih mudah memahaminya. Peneliti menyesuaikan teks, gambar, audio, animasi dan video dengan isi materi agar terlihat menarik dan estetik mulai dari warna, ukuran, jenis, dan volume.

Tahap evaluasi (Evaluation) peneliti melakukan uji kelayakan melalui expert judgment kepada 4 validator diantaranya 2 ahli materi dan 2 ahli media. Setelah mengetahui kelayakan dan kekurangan dari produk yang sudah dibuat, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari tiap validator. Proses pengembangan yang dilakukan peneliti menghasilkan bahan ajar yaitu multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash untuk membantu guru dalam menyampaikan materi saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Hasil Validasi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jenis-jenis NAPZA

Multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash yang sudah divalidasi oleh 4 validator yaitu 2 ahli materi dan 2 ahli media yang merupakan dosen PKK FPTK di Universitas Pendidikan Indonesia. Berdasarkan hasil validasi 2 ahli materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 78% berada pada kriteria layak untuk multimedia pembelajaran Adobe Flash. Selanjutnya hasil validasi 2 ahli media diperoleh rata-rata persentase sebesar 92.5% berada pada kriteria sangat layak untuk multimedia pembelajaran Adobe Flash. Multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA berdasarkan validasi oleh ahli materi dan ahli media dinyatakan valid dengan rata-rata persentase 78% dan 92.5% dan termasuk pada kriteria sangat layak dengan revisi sesuai saran dan komentar dari validator agar dapat digunakan.

Simpulan

Simpulan yang dapat dipaparkan dari hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Kompetensi Jenis-jenis NAPZA di SMK Pekerjaan Sosial” yaitu: Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara dan observasi awal menunjukkan bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran hanya media proyeksi powerpoint berupa teks dan gambar statis. Media tersebut kurang menarik peserta didik dan proses pembelajaran cenderung satu arah karena peserta didik tidak

memperhatikan sehingga perlu dimaksimalkan dan dikembangkan menjadi multimedia yang memuat beberapa unsur seperti (teks, gambar, animasi, audio, soundeffect, dan video).

Pembuatan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash ini dibuat melalui tahapan perencanaan, produksi dan evaluasi. Tahapan perencanaan meliputi pembuatan storyboard sebagai petunjuk dalam pembuatan multimedia pembelajaran berbasis adobe flash yang berisi visualisasi, audio, elemen dan keterangan. Tahapan produksi yang proses membuat multimedia pembelajaran berbasis adobe flash tersebut meliputi memasukkan, membuat atau mengedit beberapa unsur seperti teks, gambar, audio, animasi, soundeffect, video, background. Tahapan evaluasi dalam penelitian ini yaitu kegiatan menilai multimedia pembelajaran berbasis adobe flash pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA melalui expert judgment untuk mengetahui layak atau tidaknya produk media tersebut digunakan di SMK.

Hasil validasi pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA di SMK Pekerjaan Sosial yang dilakukan oleh dua ahli materi NAPZA dan dua ahli media pembelajaran dinyatakan “sangat layak” digunakan dengan revisi sesuai saran dan komentar dari validator, sehingga dapat diimplementasikan sebagai bahan ajar di SMK Pekerjaan Sosial.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan Pendoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Paktisi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Djohar, A. (2007). *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Dalam Ilmu dan Aplikasi Pendidikan. Bandung: Pedagogiana Press. Hal. 1285-1300.
- Febrianto, I. (2015). Peningkatan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Multimedia Berbasis Powerpoint Pada Siswa Kelas III SDN 2 Punggelan Banjarnegara. *EKP*, 13(3), 1576-1580.
- Fatoni, A., dkk. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial Berbasis Adobe Flash Materi Cahaya Peserta didik SMP Kelas VIII”Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. Universitas Samawa.
- Garcia, R. R. 2007. Interactive multimedia animation with Macromedia Flash in Descriptive Geometry teaching. *Computers & Education*. 49 (3): 615–639
- Huda, M. 2009. *Pekerjaan Sosial & Kesejahteraan Sosial Sebuah Pengantar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, W. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudjana, N. (2009). *Metode Statistika Edisi Keenam*. In Bandung: Pt. Tarsito. Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Undang-Undang No.5 Tahun 1997 Tentang Psikotropika Undang-Undang No.35 Tahun 2009 Tentang Narkotika
- Zahroh, C. & Muflihah, S. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pemeriksaan Tanda Vital Program Studi Diii Keperawatan Unusa: *Jurnal Ilmiah Kesehatan*. 8 (2). Hal 144-153