

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ADOBE FLASH PADA
MATERI BENCANA LETUSAN GUNUNGAPI
DI SMP NEGERI 1 NOGOSARI**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh :

ARIF DERMAWAN

A 610 140 012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ADOBE FLASH PADA
MATERI BENCANA LETUSAN GUNUNGAPI
DI SMP NEGERI 1 NOGOSARI**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh :

ARIF DERMAWAN

A610140012

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing :



(Drs. Dahroni M.Si)

NIK. 146

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ADOBE FLASH PADA
MATERI BENCANA LETUSAN GUNUNGAPI
DI SMP NEGERI 1 NOGOSARI**

OLEH:

ARIF DERMAWAN

A610140012

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada hari, 4 November 2019

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji :

1. Drs. Dahroni, M.Si
(Ketua Dewan Penguji)
2. Ratih Puspita Dewi, S.Pd, M.Pd
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Wahyu Widiyatmoko, S.Pd, M.Sc
(Anggota II Dewan Penguji)

(
(
(



Dekan,

Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum

NIP. 19650428199303031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah publikasi yang saya serahkan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Sukarta, 8 November 2018

Penulis



ARIF DERMAWAN

A610140012

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ADOBE FLASH PADA
MATERI BENCANA LETUSAN GUNUNGAPI
DI SMP NEGERI 1 NOGOSARI**

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh kebutuhan untuk meningkatkan pengetahuan tentang bencana letusan gunung berapi mengingat Kabupaten Boyolali merupakan daerah yang rentan terhadap bencana letusan gunung api. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi (Adobe Flash) mengenai bencana letusan gunungapi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Nogosari (2) Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Nogosari Boyolali mengenai bencana letusan gunungapi dengan menggunakan media pembelajaran video animasi (Adobe Flash), Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R n D), dengan model Dick & Carrey. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Nogosari Boyolali dan Guru IPS kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan rata-rata nilai 4,9 dengan kategori “LAYAK”, pengembangan media pembelajaran video menggunakan startegi pembelajaran Talking Stick berjalan dengan baik dan kondusif. Hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen dengan tes pre-test dan post-test mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pre-test kelas kontrol yaitu 51,43 dan nilai post-test memiliki rata-rata 69,13. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen pada pre-test yaitu 49,14 dan rata-rata nilai post-test 72,25. maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan pengetahuan mengenai bencana letusan gunungapi setelah mendapat perlakuan penggunaan media pembelajaran video. Berdasarkan hasil pengujian T-test data pretest dan posttest menunjukkan nilai signifikan 0,000 yang berarti $< 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Nogosari setelah adanya pengembangan media pembelajaran video animasi (Adobe Flash) untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap bencana letusan gunungapi.

Kata kunci : pengembangan, media video, letusan gunungapi.

Abstract

The background of this research was by the need to increase knowledge about the volcanic eruption disaster considering Boyolali District is an area that vulnerable to volcanic eruptions. This study aims to (1) Know the development of animated video (Adobe Flash) regarding volcanic eruption education in grade VII students at SMP N 1 Nogosari (2) Determine the increase in knowledge of grade VII students at SMP N 1 Nogosari Boyolali about volcanic eruption disasters using video animation instructional media (Adobe Flash), the type of research was Research and Development (R n D), with the model of Dick & Carrey. The subjects of this study were VII grade students of SMP Negeri 1 Nogosari Boyolali, and Social Sciences Teachers. The results showed that animated video media created through validation

by media experts and material experts with an average rating of 4.9 under the category of "WORTH", the development of video using Talking Stick learning strategies runs well and conducive. Student learning outcomes in the control class and experiments with pre-test and post-test increase. The average value of the pre-test control class was 51.43 and the post-test value has an average value of 69.13. The average value of the experimental class in the pre-test is 49.14 and the average value of the post-test was 72.25. then it can help increase knowledge about the volcanic eruption after receiving the use of video. Based on the results of the T-test pretest and posttest data showed a significant value of 0,000 which means <0.05 . This shows that H_0 was rejected and H_1 was accepted, as evidenced by the results of class VII students 'learning outcomes at SMP N 1 Nogosari after there was the development of animated video (Adobe Flash) to increase students' knowledge of volcanic eruptions.

Keywords: development, video media, volcanic eruptions.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia tidak pernah terlepas dari bencana, salah satunya bencana letusan gunung api yang sering terjadi karena wilayah Indonesia yang berada di pertemuan tiga lempeng yaitu lempeng Indo-australia, lempeng eurasia dan lempeng pasifik sehingga membentuk jalur Ring Of Fire atau rangkaian gunung api, Adanya tiga lempeng di Indonesia yang terus bergerak mengakibatkan bencana letusan gunung api, sehingga menyebabkan banyak korban jiwa dan kerugian yang dialami masyarakat.

Berdasarkan observasi dilapangan, SMP Negeri 1 Nogosari belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang efektif sehingga dalam menyampaikan materi masih tergantung pada guru. Guru masih menggunakan metode ceramaah dalam menyampaikan materi. Hal tersebut membuat peserta didik kurang memahami dan kurang berkonsentrasi saat proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki keunggulan karna dapat memberi rangsangan kepada pelajar untuk mempelajari hal-hal baru dan mengaktifkan respon belajar Malapu (2015), pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 1 Nogosari untuk meningkatkan pengetahuan siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas peneliti melakukan penelitian dan pengembangan video terhadap proses pembelajaran pada

materi ajar Bab 1 Keadaan Wilayah Indonesia bencana letusan gunung api yang berlokasi di SMP Negeri 1 Nogosari Kabupaten Boyolali. Sehingga peneliti mengangkat judul yaitu pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis adobe flash pada materi bencana letusan gunung api di SMP N 1 Nogosari Kabupaten Boyolali.

1.2 Kajian Teori

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau dilaboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program computer untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan, atau laboratorium, atupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain. (Sukmadinata, 2010). Media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dengan pengertian itu, guru atau dosen, buku ajar, lingkungan adalah media pembelajaran. Informasi ini mungkin didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet, film, microfilm, dan sebagainya. Semua itu adalah media pembelajaran karena memuat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada pelajar (Sri, 2008).

Adobe flash adalah suatu software dari perusahaan *adobe inc* yang banyak diminati oleh kebanyakan orang karna kehandalannya yang mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan untuk pembuatan film kartun, banner iklan, web site, presentasi, game, dan lain sebagainya. Selain itu aobe flash juga dapat dikombinasikan dengan program yang lain, misalnya grafis seperti : auto CAD, Photoshop, Camtasia,dan lain sebagainya. Selain itu flash juga dapat dikombinasikan dengan bahasa pemograman seperti : ASP, PHP, dan sebagainya.

2. METODE

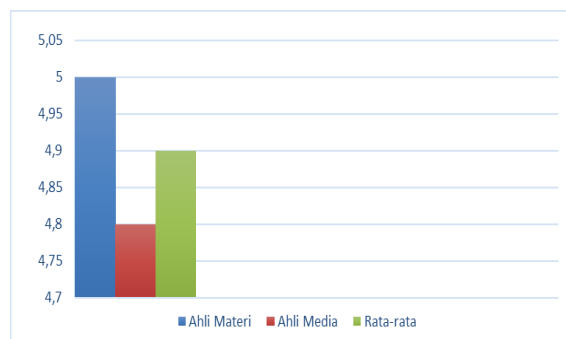
Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran video ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari teknik pengumpulan data berupa angket kuisisioner untuk siswa dan guru yang berisi daftar pertanyaan terkait dengan kebutuhan media. Studi dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data sekunder. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Nogosari Kabupaten Boyolali. Populasi dalam penelitian ini adalah semua kelas VII SMP Negeri 1 Nogosari berjumlah 260 siswa. Kelas VII B dengan nilai rata-rata tertinggi dijadikan sebagai kelas kontrol dengan jumlah 32 siswa sedangkan kelas VII F dengan nilai rata-rata terendah dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 32 siswa. Pengambilan sampel tersebut dengan teknik purposive sampling karena kedua kelas tersebut mempunyai kesamaan sifat maupun hasil belajar yang hampir sama (menggunakan rata-rata nilai UH).

Tenik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, tes dan angket/kuisisioner. Teknik analisis penelitian menggunakan analisis normalitas data dan uji-T (t-test) untuk menjawab hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Analisa Data

Penilaian/validasi ini menggunakan angket dengan 5 pertanyaan terkait kualitas media pembelajaran video. Berikut adalah hasil penilaian/validasi media pembelajaran video.

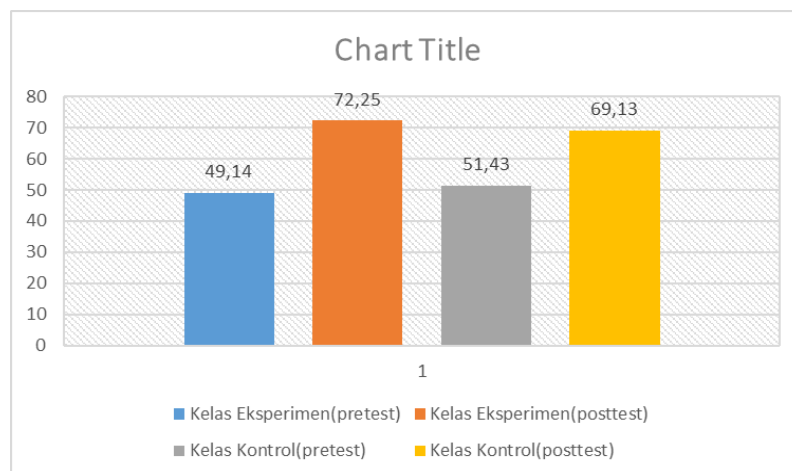


Gambar 1 Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Berdasarkan grafik diatas hasil validasi produk oleh ahli materi dan media terhadap produk pengembangan “Media Pembelajaran video animasi adobe

flash” memiliki nilai 5 dari ahli materi dan 4,8 dari ahli media serta nilai rata-rata 4,9 penilaian produk ini termasuk dlm kategori “LAYAK” dari skala 1-5.

3.2 Peningkatan Pengetahuan



Gambar 2 Rata-rata Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

3.2.1 Hasil Pre-test dan Post-test Kelas VII B (Kelas Kontrol)

Data hasil belajar siswa kelas VII B sebagai kelas kontrol digunakan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum diajarkan materi bencana letusan gunung api dan setelah disampaikan materi bencana letusan gunung api menggunakan media ajar buku paket Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII. Berikut hasil belajar siswa kelas VII B di SMP Negeri 1 Nogosari, berdasarkan gambar 3.2 diatas menunjukkan nilai rata-rata Pre-test 51 dan nilai rata-rata Post-test 69 dengan jumlah siswa 32.

3.2.2 Hasil Pre-test dan Post-test Kelas VII F (Kelas Eksperimen)

Data hasil belajar siswa kelas VII F sebagai kelas eksperimen digunakan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum diajarkan materi bencana letusan gunung api dan setelah disampaikan materi bencana letusan gunung api menggunakan media pembelajaran video berbasis *adobe flash*. Berikut hasil belajar siswa kelas VII F di SMP Negeri 1 Nogosari, berdasarkan gambar 3.2 diatas menunjukkan nilai rata-rata Pre-test 49 dan nilai rata-rata Post-test 72 dengan jumlah siswa 32. Hasil belajar siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa setelah

menggunakan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan media ajar buku.

3.3 Pengembangan Media Video

Media video pembelajaran gempa bumi dibuat menggunakan *software Adobe Flash* yang menghasilkan sebuah video animasi berdurasi 15 menit dengan musik instrumen. Berikut hasil media video pembelajaran letusan gunung api yang dihasilkan.



Gambar 3 Hasil Media Pembelajaran Video

3.4 Pengujian Analisis Hasil Penelitian

3.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang digunakan dalam eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal maka data tersebut

dapat mewakili populasi dalam uji normalitas. Peneliti menggunakan *One Sample Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikan 0,05 jika nilai signifikan $>0,05$ maka data berdistribusi normal. Jika nilai signifikan $<0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Uji normalitas data dilakukan dengan software IBM SPSS *Statistics* 22.0, berikut ini adalah hasil dari normalitas.

Tabel 1 Uji Normalitas Data Kelas Kontrol *Test Of Normality*

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest_kontrol	.926	25	.69
Posttest_kontrol	.899	25	.18

Sumber: Peneliti 2019

Tabel 2 Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest_eksperimen	.921	25	.54
Posttest_eksperimen	.924	25	.64

Sumber: Peneliti, 2019

Berdasarkan tabel 1 dan 2 nilai signifikan data pretest_kontrol adalah $0,069 > 0,05$ dan data posttest_kontrol yaitu $0,018 > 0,05$ maka dinyatakan berdistribusi normal dan dapat mewakili populasi sedangkan pretest_eksperimen $0,054 > 0,05$ dan data posttest_eksperimen $0,064 > 0,05$ maka juga dinyatakan berdistribusi normal.

3.4.2 Uji T

Hasil uji normalitas data menunjukkan data berdistribusi normal yaitu nilai pretest dan posttest $> 0,05$. Langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis dengan menggunakan uji T (*t-test*). Uji paired samples T test digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari dua sample yaitu pretest dan posttest. Uji *paired samples T test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari dua sample yaitu *pretest* dan *posttest*. Pengujian data tersebut berdasarkan kriteria pengujian yaitu H1 diterima jika nilai signifikan $> 0,05$ dan H0 ditolak jika nilai signifikan $< 0,05$.

Berikut adalah hasil pengujian hipotesis menggunakan uji T (*t-test*) yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji T Kelas Kontrol

Paired Samples Test									
CONTROL		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-6.600	8.382	1.676	-10.060	-3.140	-3.937	24	0.001

Sumber:Peneliti, 2019

Tabel 4. Hasil Uji T Kelas Eksperimen

Paired Samples Test				
EKSPERIMEN		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-13.554	24	0.000

Sumber : Peneliti 2019

Berdasarkan dari tabel diatas H0 kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai sig (2-tailed) 0.000 atau $H_0 < 0.05$. Artinya penggunaan media video animasi maupun konvensional sama-sama efektif.

4. PENUTUP

- 1) Proses pengembangan ini menggunakan menggunakan model pengembangan Dick & Carrey yang telah diadaptasi oleh Sugiyono. Penerapan langkah-langkah penelitian dan pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki oleh peneliti. Maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi 8 langkah pengembangan yaitu

mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, melaksanakan analisis pembelajaran, mengidentifikasi tingkah laku dan karakteristik siswa, merumuskan tujuan performansi, mengembangkan butir-butir tes acuan pokok, mengembangkan strategi pembelajaran, mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, merevisi media pembelajaran.

- 2) Berdasarkan hasil pengujian T-test data pretest dan posttest menunjukkan nilai signifikan 0,000 yang berarti $< 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 01 Nogosari Boyolali setelah adanya pengembangan media pembelajaran video animasi (*Adobe Flash*) untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap bencana letusan gunung api.
- 3) Hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen dengan tes pre-test dan post-test mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pre-test kelas kontrol yaitu 51,43 dan nilai post-test memiliki rata-rata 69,13. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen pada pre-test yaitu 49,14 dan rata-rata nilai post-test 72,25.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin.(1986). *Media Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Andi Pramono, dan Syafii, Muhammad, 2005, *Kolaborasi Flash, Dreamweaver, dan PHP untuk Aplikasi website*. Yogyakarta: Andi.
- Ani Setianingsih (2014), Pengembangan Media Ajar Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Bencana Tanah Longsor di SMP Negeri 3 Manisrenggo Klaten. *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Betz. (2002). *Buku saku keperawatan pediatrik*. Jakarta : EGC.
- BNPB Indonesia, (2011). *Indeks Rawan Bencana Indonesia*. Jakarta: BNPB
- BPBD Klaten,(2014) *Panduan Pembelajaran Kebencanaan Di Kabupaten Klaten*
- Breidle, 1966. *Chemical Structure of Anthocyanin*. Academic Press. New York. 293 pp.
- Briggs, (1977). *Intructional Design, Principle and Aplication*. NewYork: Mc.Graw-Hill Book Company
- Dick, W. and Carey, L. (1990). *The Systematic Design of Instruction. (Third ed.)*. United States of America : Harper Collins Publishers.

- Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gerlach dan Ely (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach. Second Edition*, by V.S. Gerlach & D.P. Ely, Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by Pearson Education
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1999. *Planing and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publisher, New York.
- Lailiyah, Izlatul Rina. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 Taman. *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, email: izza_syams@yahoo.com
- Maplecroft. 2010. Natural Disaster Risk Index 2010. United Kingdom Online. Diakses dari: http://www.preventionweb.net/files/14169_naturaldisasters2010.pdf. (Diakses pada : 8 Mei 2014).
- Muh. Aris Murfai, Ahmad Cahyadi, Danang Sri H, Andung Bayu S, (2012) Sejarah Letusan Gunung Merapi Berdasarkan Fasies Gunung Api di Daerah Aliran Sungai Bedog Daerah Istimewa Yogyakarta. *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta
- Musthofa, Hasim and, Drs. Muhammad Musiyam, M. TP (2017) Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Slide (Gambar Bingkai) Sebagai Sarana Siswa Dalam Mengetahui Bencana Banjir Untuk Ekstrakurikuler SSB Di SMP Negeri 2 Ceper Klaten. *Skripsi* , Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Prasetyo, (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis CAI (Computer-Assisted Instruction) Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Di SMKN 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 04 Nomor 01 Tahun 2015.
- Rossi dan breidle 1966. Dalam sanjaya (2008:204) *Perencanaan Dan Desain System Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sadiman, (2006). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Santoso, Singgih, dan Fandy Tjiptono, (2002), *Riset Pemasaran : Konsep dan Aplikasinya dengan SPSS*, Jakarta : PT Elex Media Computindo Kelompok Gramedia
- Setianingsih, Ani. (2014), Pengembangan Media Ajar Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Bencana Tanah Longsor di SMP Negeri 3 Manisrenggo Klaten, *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sudjana Nana. 1991. *Teori-Teori Belajar Untuk Pengajaran*. Jakarta : FEUI

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. 2012, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung:Alfabeta
- Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Bandung : Alfabeta, 2007
- Sukmadinata. 2010. *Metode penelitan pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, dan Permana Johar, 1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dirjen Dikti, Depdikbud.
- Syafi'aturrosyidah, Mustika. *Penggunaan Media Flash Player Pada Pembelajaran, Staf Pengajar Program Studi PGMI UNISDA Lamongan*.
- Wiley. (2012) . *Employee Engagement : Tools for Analysis, Practice, and Competitive Advantage*. Cambridge: Harper & Row Publisher, New York