

## ABSTRAK

**Fatmawati.** 2021. Rancang Bangun Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI pada Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Luwu Utara (dibimbing oleh Nirsal dan Andi Rosman).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan mengimplementasikan. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Luwu Utara karena proses pembelajaran masih konvensional yaitu dengan metode ceramah yang dilakukan oleh guru Pendidikan Kewarganegaraan. Metode penelitian yang digunakan adalah *R&D (Research and Development)* dengan mengacu pada model *waterfall* yang dimulai dari tahap penelitian (*observasi*), pengumpulan data, analisis, perancangan *system, desain*, pembuatan (*coding*), pengujian (*testing*), dan penerapan (implementasi). Aplikasi media pembelajaran ini dibangun dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Visio 2007* dan *Adobe Flash CS6*. Aplikasi media pembelajaran ini dirancang dengan menggunakan sebuah diagram yaitu diagram UML dan teknik pengujian sistem yang digunakan adalah teknik pengujian *Black Box*. Media pembelajaran yang dibuat adalah sistem perangkat lunak berbasis desktop yang mudah digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi yang sudah terisi di dalam media pembelajaran tersebut. Pada media pembelajaran yang dibuat terdapat menu-menu, yaitu SK dan KD, materi, evaluasi dan tentang yang dapat diakses dan dilihat oleh guru dan siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Adobe Flash CS6*, Pendidikan Kewarganegaraan.