

Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Adobe Flash CS6 Berbasis VCT Reportase untuk Meningkatkan Motivasi Siswa

Nofrida¹, Reinita²

Email: nofridaa@gmail.com reinita652@fip.unp.ac.id

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

Abstrak

Pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin ke berlangsungan hidup bangsa dan negara, karna pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya yang ada pada masa mendatang. Media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat di dimanfaatkan untuk keperluan belajar tetapi kenyataannya penggunaan media pembelajaran masih konvensional, kurang bervariasi dan kurangnya pemanfaatan media digital dalam belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menerapkan model 4D. Akan tetapi peneliti hanya melakukan Pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Media yang dirancang divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, setelah divalidasi peneliti melakukan uji coba praktikalitas di SD 32 Bungo Pasang. Hasil penelitian dari media pembelajaran yang dikembangkan, diperoleh hasil tingkat validitas media 85,7% sedangkan validitas materi 94%, dan validitas bahasa 93.75% dengan kategori valid. Selain itu untuk uji praktikalitas respon guru memperoleh hasil 92,5 % sedangkan angket respon siswa 93,75 %. Dengan demikian, media pembelajaran dengan Adobe Flash CS6 pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang dinyatakan layak dan praktis.

Kata Kunci: *Penelitian pengembangan, Media Pembelajaran Tematik Terpadu, Adobe Flash CS6*

Abstract

Education plays an important role in ensuring the survival of the nation and state, because education is one of the most important things to improve the quality of existing resources in the future. Media is a messenger technology that can be used for learning purposes, but in fact the use of learning media is still conventional, less varied and lacks use of digital media in learning. This type of research is development research using the 4D model. However, researchers only define, design and develop. The designed media was validated by three experts, namely media experts, material experts, and linguists, after being validated the researchers conducted practicality trials at SD 32 Bungo pasang. The results of the study of the learning media developed showed that the level of media validity was 85.7%, while the material validity was 94%, and the language validity was 93.75% with the valid category. In addition, for the practicality test the teacher's response obtained results of 92.5% while the student response questionnaire was 93.7%. Thus, learning media using Adobe Flash CS6 in integrated thematic learning in class III SD Negeri 32 Bungoasang is declared feasible and practical.

Keywords: *Development research, Integrated Thematic Learning Media, Adobe Flash CS6*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini di tandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Yang dulunya pembelajaran hanya dilakukan oleh guru sepenuhnya, kini dapat melalui perangkat teknologi. Pembelajaran yang diberikan lewat teknologi dengan tujuan agar peserta didik belajar lebih semangat dan kreatif dan memiliki

pengalaman. Penggunaan media yang berkaitan dengan adanya teknologi dapat dikaitkan dengan pembelajaran.

Media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat di manfaatkan untuk keperluan belajar suatu media komunikasi yang digunakan dalam pengantaran pesan dari pengirim ke penerima sehingga terangsangnya pikiran, semangat, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam terjadinya proses belajar di kelas (Sadiman, 2002). Selain itu media juga membangkitkan motivasi, rangsangan saat belajar dapat membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik merupakan tujuan penting penggunaan media pembelajaran (Azhar Irsyad, 2010).

Menurut Rusman. (2011:170) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat menumbuhkan semangat dan kreatifitas, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disenangi, bertujuan dan terkendali. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran yang dapat diterima peserta didik dengan lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar dan mengajar di sekolah karena media pembelajaran sangat membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkret. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi tanggung jawab pendidik.

Saat ini banyak berkembang *software-software* yang bisa digunakan guru untuk membuat media pembelajaran, salah satu contohnya adalah *software Adobe Flash CS6* yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, untuk pembuatan media pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah *Adobe Flash CS6* (Widada dan Bekti, 2019). Dengan begitu *software Adobe Flash CS6* merupakan alternatif yang tepat untuk membuat multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang bisa dioperasikan pengguna sehingga dapat memilih yang hendak diproses selanjutnya (Daryanto, 2010). Miaz, Helsa, Zuadi, Yunisrul, Febrianto, dan Erwin (2019:3) menyatakan bahwa terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran, audio, visual, dan audio-visual. Media pembelajaran yang menggabungkan ketiga jenis media pembelajaran ini disebut dengan multimedia interaktif. Multimedia interaktif berguna untuk menyalurkan pesan yang memungkinkan terjadinya penciptaan lingkungan sebagai proses belajar.

Berdasarkan kegiatan PLK peneliti di SDN 32 Bungo Pasang Kecamatan kota tengah pada 10 Agustus 2020 - 2 November 2020 peneliti mendapatkan beberapa fakta bahwa guru disana masih menggunakan media konvensional contohnya papan tulis sehingga siswa kurang semangat dalam belajar, fakta yang kedua guru sudah menggunakan media grafis dan gambar pada pembelajaran, tetapi masih belum menggunakan media yang berbasis komputer, fakta ketiga kurangnya pemanfaatan IT (Ilmu teknologi) padahal peralatan di SDN 32 Bungo Pasang sangat lengkap.

Fakta-fakta tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara peneliti pada 11-13 Januari 2021 dengan guru yang mana guru sudah menggunakan media gambar tetapi belum optimal dan guru sangat kurang pemanfaatan ilmu teknologi karena dengan memanfaatkan ilmu teknologi diperlukan pemahaman sehingga dapat membuat sebuah media yang berbasis teknologi.

Oleh sebab itu guru sebagai kunci efektifitas pembelajaran di SD harus berusaha mencari solusi dari berbagai hambatan yang terjadi. Salah satunya dengan memahami dan menerapkan Model *Value Clarification Technic* (VCT) yang mampu mengatasi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bernilai. Salah satunya model pembelajaran *Value Clarification Technic* (VCT) adalah model *Value Clarification Technic* (VCT) tipe *Reportase*. Dengan model *reportase*/media sederhana, peserta didik nantinya akan diajak menganalisa yang ada dalam suatu media (Reinita, 2017).

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu dengan Adobe Flash CS6 berbasis VCT Reportase di kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang. yang layak dan praktis.

Seperti yang telah dijelaskan dirumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tematik terpadu dengan Adobe Flash CS6 berbasis VCT Reportase di kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang. yang layak dan praktis. dan untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran Adobe Flash CS6 berbasis VCT Reportase di kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitiannya adalah pengembangan (*Research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Menurut Sugiyono (2009:407) “penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut”. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan (Haryati, 2012:14).

Model pengembangan yang akan dilakukan penulis adalah model 4-D menurut Thiagarajan (dalam Trianto, 2009), tahap ini terdiri dari *define*, *disagn*, *develop*, dan *disseminate*. Keempat tahapan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan tapi pada tahap *disseminate* peneliti tidak melakukannya

Penelitian ini dilakukan dari tanggal 15-29 maret 2021 untuk pengambilan data uji kelayakan dilakukannya oleh para ahli. Setelah itu dilanjutkan dengan uji coba ke sekolah yaitu SD Negeri 32 Bungo Pasang untuk menguji kepraktisan media pembelajaran tematik terpadu dengan Adobe Flash CS6 dengan VCT Reportase

Subjek dalam penelitian ini adalah tiga orang dosen di lingkungan Universitas Negeri Padang yang bertindak sebagai ahli media, materi, dan bahasa. Ahli media merupakan Bapak Dr. Desyandri, S.Pd, M.Pd selaku dosen di lingkungan PGSD FIP UNP. Ahli materi merupakan Bapak Atri Walidi, M.Pd selaku dosen di UNP dan ahli bahasa merupakan Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd selaku dosen di lingkungan PGSD FIP UNP. Subjek selanjutnya adalah guru kelas III dan 20 orang peserta didik kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang.

Penelitian pengembangan ini menerapkan dari model 4D Thiagarajan (dalam Trianto, 2009) menjelaskan ada beberapa tahap pada model ini yaitu (1) Pendefinisian atau *define* merupakan langkah awal tahap pendefinisian menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penulis seperti pengembangan media pembelajaran tematik. Pada tahap define ada lima langkah yaitu Analisis ujung depan, Analisis Peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis perumusan tujuan. (2) Perancangan atau *Design* Kegiatan ini yang nantinya akan dilakukan adalah merancang media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*. Media pembelajaran yang akan dirancang ini digunakan pada kelas III SD. (3) Pengembangan atau *Development*, tahap ini peneliti Setelah jadi media yang dirancang tadi, media pembelajaran diuji kelayakan oleh para ahli, direvisi berdasarkan komentar dan saran perbaikan, dan jika dinyatakan layak media pembelajaran tematik terpadu dengan Adobe Flash CS6 dengan VCT Reportase akan diuji praktikalitasnya kepada guru dan peserta didik kelas III SD.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian yaitu kuisioner atau angket, angket yang digunakan terdiri dari angket validasi media pembelajaran yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Angket tersebut untuk menguji kelayakan produk apabila tidak layak direvisi sesuai komentar dan saran perbaikan. Selanjutnya angket respon guru dan siswa terhadap praktikalitas media. Angket tersebut untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran dengan Adobe Flash CS6.

Data yang diambil dari penelitian ini adalah data dari hasil validitas media pembelajaran oleh para ahli. Data yang diambil dari pelaksanaan uji coba berupa data kevaliditas dan praktikalitas media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6*. Data

yang sudah diperoleh kemudian dianalisis pada masing-masing komponen, antara lain: (1) Analisis Data Validitas Media Pembelajaran Data hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala likert. Berdasarkan lembar validasi, penskoran untuk masing-masing kategori dapat dilihat pada tabel berikut:

Kategori	Skor
Tidak Baik (TB)	1
Kurang Baik (KB)	2
Cukup Baik (CB)	3
Baik (B)	4

Sumber modifikasi dari ridwan (2011)

Selanjutnya jika mengukur nilai akhir dan perhitungan hasil nilai validasi menggunakan rumus dari sunarto (2015), sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Perolehan persen yang dicari

R = Perolehan Skor

SM = Skor maksimum

Kategori validitas pengembangan perangkat pembelajaran.

Rentang %	Skor dalam persen %
81,26-100,00	Valid
62,51-81,5	Cukup Valid
43,76-62,50	Kurang Valid
25,00-43,75	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi dari Fauda (2015:859)

(2) Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran yaitu Teknik analisis praktikalitas kegunaannya yaitu untuk analisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon siswa dan respon guru. Data tentang respon siswa dan guru terhadap proses pembelajaran yang di analisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik seperti tabel 3 berikut:

Skala Penilaian Angket Siswa dan Guru

No	Skor dalam persen (%)	Kategori
1	0%-25%	Tidak praktis
2	25-50	Kurang praktis
3	50-75	Cukup praktis
4	75-100	Praktis

Sumber: Rahmat dan irfan (2019:51)

Nilai akhir perhitungan data angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Ngalim (2013) yaitu sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Perolehan persen yang dicari

R = Perolehan Skor

SM = Skor maksimum

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendefinisian (*Define*)

Tujuan tahap pendefinisian adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penulis seperti pengembangan media pembelajaran tematik. Pada tahap define ada lima langkah yang harus dilakukan yang pertama yaitu analisis ujung depan Masalah yang peneliti temui meliputi penyampaian pesan dan materi pembelajaran terkesan kurang menarik dan kurang bervariasi, bentuk media pembelajaran yang digunakan hanya berbentuk gambar, ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran sangat banyak tetapi kurangnya pemanfaatan, penyampaian materi masih didominasi dengan metode ceramah, media konvensional, dan terkesan kurang menarik, sekolah tersebut memiliki fasilitas untuk digunakannya media digital seperti video, dalam mengadakan inovasi melalui penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2016). Yang kedua analisis peserta didik Peserta didik cenderung kurang fokus dan kurang termotivasi. Hal tersebut terlihat dari kurang tanggapnya peserta didik menjawab pertanyaan guru, kurang fokus saat guru menyampaikan pesan pembelajaran, peserta didik memiliki ketertarikan lebih terhadap media pembelajaran dalam bentuk video, dan menurut Sukma, Indrawati, dan Suriani, (2020) peserta didik kelas rendah memiliki rentang konsentrasi yang pendek sehingga membutuhkan dukungan agar dapat tertarik terhadap apa yang dipelajari. Yang ketiga analisis tujuan Menganalisis tema, subtema, pembelajaran, dan sumber belajar. Peneliti menemui pada kelas III SD terdapat 8 tema, setiap tema terdiri dari 4 subtema. Pada tema Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anggota Pramuka pembelajaran 4, 5, dan 6 termuat 3 muatan mata pelajaran, yaitu Ppkn, Bahasa Indonesia, dan Matematika. Yang keempat analisis konsep Tujuan yang akan dilakukan pada analisis konsep yaitu untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama dalam media pembelajaran tematik dan menyusun konsep-konsep secara sistematis. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran tepat serta membuat peserta didik mudah memahami media tersebut. Yang kelima Tujuan yang akan dilakukan pada perumusan tujuan pembelajaran pada bagian ini yang dianalisis adalah penurunan indikator ke tujuan pembelajaran.

Perancangan (*Disegn*)

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang media pembelajaran pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 4, 5, dan 6 dengan menggunakan apk Adobe Flash CS6, media pembelajaran ini dirancang sebagai optimalisasi perkembangan teknologi yang semakin pesat serta media ini juga dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang dirancang merupakan sebuah media pembelajaran pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 4, 5, dan 6 berbasis VCT Reportase dengan menggunakan apk Adobe Flash CS6 untuk meningkatkan motivasi siswa.

Adapun hasil rancangan yang telah dibuat yaitu: (1) Tampilan awal media yang dirancang sudah tergolong menarik karna ada perpaduan warna, gambar dan penjelasan judul media. Berikut gambar tampilan awal media. (2) Tampilan Materi terdapat materi yang akan dipelajari peserta didik secara runtun sesuai dengan urutan pada buku Guru dan Siswa Kurikulum 2013 Revisi 2018 Kelas III Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4, 5 dan 6 yaitu materi Bahasa Indonesia dan Ppkn dan Matematika. (3) Tampilan soal evaluasi Pada bagian ini siswa dihadapkan akan tiga pilihan ada pembelajaran 4, 5, dan 6 tetapi siswa hanya boleh memilih soal evaluasi yang sesuai pada pembelajaran yang sebelumnya. (4) Tampilan halaman petunjuk penggunaan akan menampilkan semua simbol yang terdapat didalam multimedia interaktif dan mendeskripsikan setiap simbol-simbol yang ada. (5) Tampilan Profil peneliti Pada halaman ini terdapat foto peneliti serta profil peneliti. Pada halaman ini terdapat bagian untuk menambah, mengurangi atau mematikan *background* dan tombol interaktif petunjuk, beranda, dan keluar

Pengembangan (Development)

Pada tahap ini dilakukan pada tanggal 15 maret sampai 28 maret 2021 media pembelajaran yang sudah dirancang diajukan ke validator yang mana ada tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk divalidasikan. Setelah divalidasikan maka dilakukan revisi sesuai saran dari ketiga validator tersebut.

Hasil validasi multimedia interaktif dengan Adobe Flash CS6 pada tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anggota Pramuka pembelajaran 4, 5, dan 6 untuk siswa kelas III dari ahli media yaitu bapak Dr. Desyandri, M.Pd dinyatakan **valid** dengan persentase **85,2%** yang berarti multimedia interaktif dari ahli media layak digunakan

Sedangkan hasil validasi multimedia interaktif dengan Adobe Flash CS6 pada tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anggota Pramuka pembelajaran 4, 5, dan 6 untuk siswa kelas III dari ahli materi yaitu bapak Atri Waldi, M.Pd dinyatakan **valid** dengan persentase **94,%** yang berarti multimedia interaktif dari ahli materi layak digunakan.

Dan hasil validasi multimedia interaktif dengan Adobe Flash CS6 pada tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anggota Pramuka pembelajaran 4, 5, dan 6 untuk siswa kelas III dari ahli bahasa yaitu ibuk Ari Suriani, S.Pd., M.Pd dinyatakan **valid** dengan persentase **93, 75%** yang berarti multimedia interaktif dari ahli materi layak digunakan.

Berdasarkan hasil tersebut bahwa multimedia interaktif dengan Adobe Flash CS6 pada tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anggota Pramuka pembelajaran 4, 5, dan 6 untuk siswa kelas III dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa memenuhi kriteria **Valid** dengan persentase 90.66% yang berarti multimedia interaktif dapat digunakan sebagai multimedia interaktif kelas III tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anggota Pramuka pembelajaran 4, 5, dan 6 di Sekolah Dasar.

Hasil ujicoba Praktikalitas angket respon guru ini menunjukkan bahwa respon guru terhadap media pembelajaran tematik terpadu dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *Vct Reportase* **praktis** dengan nilai persentase **92,5%** yang berarti bahwa media yang dikembangkan tersebut praktis dalam pembelajaran di kelas III sekolah dasar

Sedangkan ujicoba praktikalitas ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran tematik terpadu dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *Vct Reportase* **praktis** dengan nilai persentase **93,75%** yang berarti bahwa media yang dikembangkan tersebut praktis dalam pembelajaran di kelas III sekolah dasar

Hal ini menunjukkan bahwa nilai praktikalitas media pembelajaran tematik terpadu dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* **Paktis** dengan nilai persentase **93,1%** yang berarti bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tersebut praktis digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran tematik terpadu dengan Adobe Flash CS6 pada pembelajaran kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang. Sebelum media pembelajaran yang dikembangkan telah diuji kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil ujicoba kelayakan dianalisis dan direvisi sesuai dengan komentar dan perbaikan dari para ahli. Media pembelajaran ini digunakan untuk kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang pada tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anggota Pramuka pembelajaran 4, 5, dan 6.

Berdasarkan analisis kelayakan media pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Karna diperoleh hasil analisis kelayakan dari para ahli media 85.2%, ahli materi 94%, dan ahli bahasa 93.75 %. Sehingga dirata-ratakan tingkat kevalidan dari media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* adalah **90.66%** dengan kriteria valid. Berdasarkan analisis hasil uji pratikalitas media pembelajaran dari respon guru memperoleh nilai presentase skor 92,5% sedangkan uji praktikalitas respon siswa memperoleh nilai skor 93,75%. Sehingga dirata-ratakan tingkat ke praktisan dari media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT Reportase* adalah **93,1%**. Kelebihan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik dalam belajar, pelajaran akan lebih mudah dipahami peserta didik, kelemahannya hanya

bisa digunakan di tema 8 subtema 1 pembelajaran 4, 5, dan 6 dan hanya bisa digunakan dilaptop lalu ditayangkan di infocus.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsya, Azhar. (2009). *Media pembelajaram*. Jakarta: Rajawali Prers
- Djamara, B & Zaid, Aswan (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Darmayan, Deni (2012). *Inovasi pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media
- Dinata, P., Reinita. (2020). Pendekatan Value Clarification Technique sebagai upaya penanaman nilai karakter dan peningkatan proses pembelajaran tematik terpadu di SD. *Jurnal pgsd unp vol. 4, No. , 2020, Hal 1189-1202*.
- Fauda, Syaiful. (2015). Pengujian Validasi Alat Peraga Pembangkit Sinyal untuk pembelajaran workshop Instrumen Industri. *Prosiding Seminar Nasional Pendiidkan*
- Febriza, Asyti & Afdal, Zul (2015). *Media pembelajaran dan teknologi informasi*. Jakart; Adefa Grafik
- Faisal, Stell. (2008). *Pembelajaran temati disekolah dasar*. Medan: CV harapan cerdas
- Fatchan, Muhammad. (2018). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaram Ilmu Pengetahuan Alam berbasis Adobe Flash Professional CS6. *SIGMA Jurnal Teknologi Pelita Bangsa Volume 8 Nomor 1 Maret 2018*.
- Herry, Asep (2016). *Materi pokok pembelajaran tematik disd*. Tangerang: Universitas terbuka
- Haris, Fairiza. (2013). Penerapan pembelajaram model vct untuk menerapkan kesadaran nilai. *Jurnal pgsd Vol, No. 2, 2013, Hal 0-216*
- Mansykur, Rubhan, dkk (2017). Pengembangan media matematika dengan macromedia flash. *Al-Jabar:Jurnal Pendidikan Matematika Vol.8, No. 2, 2017, Hal 177-186*
- Melinda, Vanesya. Implementasi media pembelajaran menggunakan aplikasi macromedia flash pada materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal on education Vol. 01, No. 03, Hal 515-524*
- Muntaha, R., Ari, B., Ari, W. (2019). Pengembangan pembelajaran tematik berbasis Adobe Flash CS6 tema pengalamanku. *Internasional jurnal of elementary educatiom volume 3 no 2 february 2019*
- Mudlofir, Ali & Rusdiyah, Fatimur (2016). *Desain pembelajaran inovatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Munir. (2015). *Multimedia*. Bandung: alfabeta
- Miaz, Y., Helsa, Y., Zuardi, Yunisrul, Febrianto, R., & Erwin, R. (2019). The development of interactive multimedia-based instructional media for elementary school in learning social sciences. *Journal of Physics: Conference Series, 1321(3)*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/3/032107>
- Nuryansyah, Wahyuni. (2016). *Inovasi model pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamiah learning center
- Putri, M. E., & Reinita. (2020). *Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flashcs6 Sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter di SD. 4, 1203–1215*.
- Rahmad & Irfan, Deddy. (2009). Rancangan Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika. Vol 7 (1), E-ISSN 2302295*
- Retnaningsih, Hartini. (2012). *Masalah Kurikulum Baru Tahun 2013*. Diperoleh Dari http://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info_singkat/info%/2520Singkat-IV-24-11P3DI-Desember-2012-10.pdf
- Reinta, Atri, W., Farida, S., Miranti, S., Titik, S. (2019). Pelatihan media berbasis adobe flash cs 8 dengan pendekatan Value Clarification Technique reportase. *Junal pengabdian masyarakat pgsd Unp vol. , No 1, Hal 61-68*
- Reinita, Miaz,Y., & Waldi, A. (2019). *The effect of jurisprudential Inquiry Model On Crivich Learning Outcomes Of Elementary Students. Jurnal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems 11(7). 788-794*

- Rusma. (2011). *Model-model pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Rusman. (2017). *Belajar dan mengajar*. Kencana: PT Kharisma putra utama
- Sadirman, Arief, dkk. (2009). *Media pendidikan*. Jakarta: PT Raja Gravindo Persada
- Sanjaya, Wina. (2016). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kharisna putra utama
- Sanjaya, Wina (2008). *Perncaanaan dan desain sistem pembelajar*. Jakarta: Kharisna putra utama
- Syabrina, muhammad & Syuliswoti. Pengembangan media pembelajaran dengan macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Junal penelitian dan pengajaran Vol. 1, No.7, 2020*
- Sumantri, Muhammad Syarif. (2015). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada
- Sukma, E., Indrawati, T., & Suriani, A. (2020). Penggunaan Media Literasi Kelas Awal di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 3(2)*, 103-111.
- Sugiono. (2009). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: alfabeta
- Sukanti, Wulandari (2009). *Pembelajaran tematik disd*. Yogyakarta: Gava media
- Trianto. (2009). *Mendesain model pembelajaran inovatif dan progresif*. Jakarta: PT fajar interpretama mandiri
- Trianto. (2009). *Mengembangakn model pembelajran tematik*. Jakarta: PT prestasi pustaka
- Tanireja, Fadriy. (2011). *Model-model pembelajaran inovatif*. Bandung: Alfabeda
- Widada., Wulansari, B. (2019). *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Gava Media.
- Zainiyat, Husniyatun Salamah (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT*. Jakarta: PT karisna putra