

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN ADOBE FLASH CS6 PADA KELAS IV MI NW SUKAMULIA

Muh. Yazid¹, Sofia Malinda Herma², Muh. Husni³, Muh. Sururuddin⁴

^{1,2,3,4} Universitas Hamzanwadi, Lombok Timur, Indonesia

E-mail: muhyazid@hamzawadi.ac.id¹⁾

malindaherma06@gmail.com²⁾

mhd_husni@hamzanwadi.ac.id^{3*)}

sururuddin@hamzanwadi.ac.id^{4*)}

KEYWORDS

Media Pembelajaran,
Adobe Flash CS6, ADDIE

*Learning Media, Adobe
Flash Cs6, ADDIE*

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan langkah pengembangan media pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash CS6. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), langkah-langkah penelitian ini berpedoman pada model ADDIE yaitu: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Subjek penelitian ini adalah 15 orang siswa kelas IV MI NW Sukamulia. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan Media Pembelajaran yang dikembangkan ini adalah angket penilaian oleh ahli media dan ahli materi, dan untuk mengetahui respon siswa menggunakan angket respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan skor dari ahli media sebesar 74 dan ahli materi sebesar 46 dengan skor rata-rata sebesar 60 yang berada pada kategori sangat baik sehingga sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan respon siswa memperoleh hasil skorsebesar 74 dengan kategori sangat baik, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

This development aims to describe the steps to develop the learning media assisted by Adobe Flash CS6. This research is a type of research and development (R&D), the step are guided by the ADDIE model, namely: (1) Analysis, (2) Desgin, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The subjects of this study were 15 students of class IV MI NW Sukamulia. The instruments used to measure the feasibility of the learning media being developed is an assessment questionnaire by media experts and material experts, and to determine student responses usingastudent response questionnaires. Based on the results, the score of media experts is 74 and material experts is 46 with an average score of 60 wich is in the very good categorya o it is very feasible to be used as a learning media. While the student responses got score of 74 with the very good category, so it can be said that interactive learning media assisted by Adobe Flash CS6 is very feasible to use.



This is an open access article under the [CC-BY](#) license.

Pendahuluan

Pendidikan diartikan sebagai semua tindakan yang mempunyai efek pada perubahan watak, kepribadian, pemikiran dan perilaku seseorang, bukan sekedar pengajaran dalam arti mentransfer ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang. Pendidikan menjadikan seseorang menjadi dirinya yang tumbuh sejalan dengan bakat, watak, kemampuan, dan hati nuraninya secara utuh (Hanafi, 2018; Raharjo, 2010). Pendidikan haruslah berorientasi pada pengenalan realitas diri manusia dan diri sendiri. Dalam pendidikan haruslah melibatkan tiga unsur sekaligus dalam hubungan dialektika yang teratur, yakni antara pengantar, peserta didik, dan realitas dunia (Harisah, 2018; Karsidi, 2005; Natasha, 2016)

Oleh karena itu, tujuan dari pendidikan merupakan sebagai

penuntut, pembimbing, dan sebagai petunjuk arah bagi siswa untuk menjadi lebih baik. Di dalam pendidikan terdapat proses belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik dengan pendidik untuk mencapai tujuan dari pendidikan. (Savira, Fatmawati, & Rozin, 2020)

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika dalam proses pembelajaran peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dengan optimal. Proses pembelajaran merupakan keterpaduan proses mengajar dan belajar. Proses mengajar merupakan penyampaian informasi dari fasilitator kepada akseptornya (Asmara, 2015; Zakiy et al., 2018).

Dalam penerapan kurikulum 2013 pada sekolah dasar berbasis tematik terpadu, guru diposisikan sebagai fasilitator. Untuk memenuhi

tugas tersebut, guru dituntut untuk memilih media pembelajaran yang mampu membuat siswa menjadi lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik (Aini, 2017; Al-Tabany, 2017; Jihad, 2013; Maryani & Fatmawati, 2018; Rahayu, 2020).

Media pembelajaran interaktif secara umum mengacu pada produk multimedia yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten berupa teks, gambar, animasi, audio, video dan kombinasinya (Arif, 2019; Ibda, 2017). Pembuatan media pembelajaran interaktif bisa menggunakan banyak cara salah satunya menggunakan Adobe Flash CS6 (Dewi et al., 2018; Fatmawati, 2015; Hidayat & Sudibyo, 2018).

Media pembelajaran merupakan alat atau bentuk stimulus yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa digunakan sebagai media diantaranya ialah hubungan atau interaksi manusia dengan manusia, realia, gambar bergerak atau tidak,

dan suara yang direkam. (Sartika, 2018)

Media menjadi faktor yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Melalui media pembelajaran pendidik dapat terbantu dalam menyampaikan materi yang diajarkan (Alwi, 2017; Jatmika, 2005; Mustaqim, 2017). Kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan dengan adanya media pembelajaran (Adzimah, 2017; ZULKARNAIN, 2019). Peserta didik turut merasakan manfaat dengan adanya media pembelajaran yang digunakan, namun sebuah media belum tentu dapat menjangkau seluruh kalangan peserta didik. Keterbatasan trainer atau modul yang digunakan sebagai media pembelajaran menjadi salah satu penghambatnya.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat berpengaruh terhadap dunia pendidikan, contohnya pada proses pembelajaran di sekolah dan terpengaruhnya pada muatan materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses belajar mengajar

(Ahmadi, 2017; Prawiradilaga, 2016; Roqib, 2009).

Media pembelajaran sangat diperlukan oleh pendidik untuk membantu menyampaikan materi dalam sebuah proses pembelajaran (Abdullah, 2017; Tafonao, 2018). Peserta didik cenderung lebih tertarik, termotivasi dalam belajar dan mudah memahami materi apabila proses pembelajaran menggunakan sebuah media belajar serta peserta didik akan lebih mudah dalam mengingatnya atau memahami dan dapat memaksimalkan hasil belajar yang ingin dicapai (Akrim, 2018; Badaruddin, 2015; Tafonao, 2018).

Adobe flash merupakan salah satu aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah dan dapat digunakan oleh semua orang, kelebihan dari Adobe Flash CS6 yaitu memiliki fitur yang banyak sehingga mampu menghubungkan gambar, suara dan animasi secara bersamaan (Lutfiyatun, 2015; Rezeki, 2018; Setiani, 2015).

Aplikasi Adobe Flash CS6 jarang digunakan oleh pendidik untuk

membuat media pembelajaran, padahal aplikasi ini sangat memudahkan pendidik terutama dalam hal penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas, dikarenakan media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 ini memiliki fitur-fitur yang dapat menggabungkan gambar, video, dan audio (Miaz, 2017; Septian et al., 2017). Sehingga dapat memunculkan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran di dalam kelas akan terkesan sangat membosankan bagi peserta didik jika seorang pendidik tidak mampu mengembangkan media pembelajaran khususnya media pembelajaran interaktif (Hakim & Windayana, 2016; Nugrahani, 2007; Rohani, 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV MI NW Sukamulia ditemukan beberapa permasalahan. Pertama, di dalam kelas keadaan siswa saat melakukan proses belajar, siswa terkesan kurang aktif. Kedua saat proses belajar mengajar, pendidik hanya menggunakan buku ajar tematik saja, sehingga

pembelajaran di dalam kelas terkesan monoton atau tidak menarik bagi siswa, dan ketiga pendidik di MI NW Sukamulia belum mampu menciptakan media pembelajaran sendiri sebagai alat bantu penyampaian materi.

Melihat masalah yang sudah dipaparkan, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 kelas IV MI NW Sukamulia, karena menurut peneliti media pembelajaran multimedia interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 akan memudahkan guru dalam proses belajar mengajar dan akan membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga belum pernah dilakukan oleh guru, sehingga adanya media baru yang lebih menarik diharapkan dapat menimbulkan semangat dan motivasi belajar siswa.

Metodologi Penelitian

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2017: 297).

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Desain pengembangan ADDIE Adalah: (1) *Analysis* yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan melakukan analisa tugas. Tahap analisis merupakan suatu proses mengidentifikasi apa yang akan dipelajari oleh siswa. (2) *Design* yaitu langkah-langkah yang akan dilakukan. (3) *Development* yaitu proses mewujudkan desain yang sudah dirancang menjadi kenyataan. (4) *Implementation* yaitu langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sudah di buat. (5)

Evaluation yaitu proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sudah dibuat berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak (M.A,2019).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket untuk mengumpulkan data validasi media dari ahli materi dan ahli media menggunakan lembar validasi media serta angket untuk mengumpulkan data respons siswa terhadap penggunaan media dengan instrumen lembar angket respons siswa.

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 pada kelas IV MI NW Sukamulia. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 ini dilakukan dengan metode ADDIE yang mempunyai 5 tahapan.

1. Analisis kebutuhan



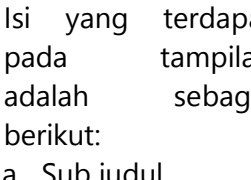


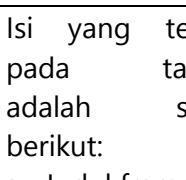
Media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 pada kelas IV MI NW Sukamulia pada pembelajaran tematik tema 1 indah nya


kebersamaan, subtema 2, pembelajaran 1 dan Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang disimpulkan setelah mendapatkan berbagai informasi diantaranya tentang kondisi pembelajaran di sekolah. Pengumpulan informasi dilakukan melalui pengamatan terbatas pada MI NW Sukamulia. Data yang diperoleh dari kegiatan ini adalah observasi dan studi lapangan.


2. Desain produk

Setelah peneliti melakukan analisis kebutuhan. Pada tahap desain peneliti menetapkan secara umum rancangan produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 pada kelas IV MI NW Sukamulia. Sehingga, pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan adobe flash dapat dijadikan media pembelajaran dalam peroses belajar mengajar.

Tabel 1
Hasil pengembangan media
intaktif berbantuan Adobe Flash CS6

Frame	Menu	Isi
1	Isi	Isi yang terdapat pada tampilan adalah sebagai berikut: a. Judul media Background b. Animasi loading c. Teks 'loading'
	Tampilan	
	Audio	Tidak ada audio
2	Isi	Isi yang terdapat pada tampilan adalah sebagai berikut: a. Judul frame b. Video lagu Indonesia Raya c. Tombol 'Ke Materi'
	Tampilan	
	Audio	Nada lagu Indonesia raya
3	Isi	Isi yang terdapat pada tampilan adalah sebagai berikut: a. Sub judul b. Tombol 'Keluar' c. Gambar sesuai sub judul d. Background
	Tampilan	
	Audio	Tidak ada audio
	Tampilan	
	Audio	a. Musik - How it began b. Suara saat cursor di atas tombol c. Suara saat tombol di klik
4	Isi	Isi yang terdapat pada tampilan adalah sebagai berikut: a. Judul frame b. Background c. Gambar guru d. Tombol 'kembali' Tombol menu pilihan pembelajaran untuk KI/KD dan indikator
	Tampilan	
	Audio	Musik - How it began Suara saat cursor di atas tombol Suara saat tombol di klik
5	Isi	Isi yang terdapat pada tampilan adalah sebagai berikut: a. Judul frame b. Kompetensi inti c. Tombol berikutnya dan sebelumnya
	Tampilan	
	Audio	Tidak ada audio

		<p>d. Tombol kembali ke menu pilihan pembelajaran</p> <p>e. Tombol kembali ke menu utama</p> <p>f. Background</p>
Tampilan		
Audio		<p>Musik - How it began</p> <p>Suara saat kursor di atas tombol</p> <p>Suara saat tombol di klik</p>

6	Isi	<p>Isi yang terdapat pada tampilan adalah sebagai berikut:</p> <p>a. Judul frame</p> <p>b. Kompetensi dasar</p> <p>c. Tombol berikutnya dan sebelumnya</p> <p>d. Tombol kembali ke menu pilihan pembelajaran</p> <p>e. Tombol kembali ke menu utama</p> <p>f. Background</p>
	Tampilan	
	Audio	<p>a. Musik - How it began</p> <p>b. Suara saat kursor di atas tombol</p> <p>c. Suara saat tombol di klik</p>


7	Isi	<p>Isi yang terdapat pada tampilan adalah sebagai berikut:</p> <p>Judul frame</p> <p>Background</p>
---	-----	---

		<p>Gambar guru dan gambar pendukung lainnya</p> <p>Tombol 'kembali'</p> <p>Tombol menu pilihan pembelajaran untuk materi pembelajaran</p>
--	--	---

Tampilan		
----------	--	---


	Audio	<p>Musik - How it began</p> <p>Suara saat kursor di atas tombol</p> <p>Suara saat tombol di klik</p>
--	-------	--


8	Isi	<p>Isi yang terdapat pada tampilan adalah sebagai berikut:</p> <p>a. Judul frame</p> <p>b. Background</p> <p>c. Gambar guru dan gambar pendukung lainnya</p> <p>d. Tombol 'kembali'</p> <p>e. Tombol menu pilihan mata pelajaran untuk materi pembelajaran</p>
---	-----	--

Tampilan		
----------	--	---

	Audio	a. Musik - How it began b. Suara saat kursor di atas tombol c. Suara saat tombol di klik					
9	Isi	Isi yang terdapat pada tampilan adalah sebagai berikut: a. Judul frame b. Nama mata pelajaran c. Tudul materi d. Materi pembelajaran e. Tombol berikutnya dan sebelumnya f. Tombol kembali ke menu pilihan pembelajaran g. Tombol kembali ke menu utama h. Tombol kembali ke menu pilihan mata pelajaran					
	Tampilan			Tampilan			
	Audio	a. Musik - How it began b. Suara saat kursor di atas tombol c. Suara saat tombol di klik		Audio	a. Musik - How it began b. Suara saat kursor di atas tombol c. Suara saat tombol di klik		
10	Isi	Isi yang terdapat pada tampilan adalah sebagai berikut: a. Judul frame b. Background					
	Tampilan						
11	Isi	Isi yang terdapat pada tampilan adalah sebagai berikut: a. Judul frame b. Nama mata pelajaran c. Latihan pembelajaran d. Tombol berikutnya dan sebelumnya e. Tombol kembali ke menu pilihan pembelajaran f. Tombol kembali ke menu utama g. Tombol kembali ke menu pilihan mata pelajaran					



tampilan	
Audio	a. Musik - How it began b. Suara saat kursor di atas tombol c. Suara saat tombol di klik d. Suara saat menjawab benar e. Suara saat menjawab salah

12	Isi	Isi yang terdapat pada tampilan adalah sebagai berikut: a. Judul frame b. Tombol home c. Gambar foto profil d. Profil singkat pengembang e. Background
	Tampilan	
	Audio	a. Musik - How it began b. Suara saat kursor di atas tombol c. Suara saat tombol di klik

13	Isi	Isi yang terdapat pada tampilan adalah sebagai berikut: a. Background b. Kotak konfirmasi keluar
----	-----	--

		c. Tombol 'ya' dan 'tidak'
Tampilan		
Audio	a. Musik - How it began b. Suara saat kursor di atas tombol c. Suara saat tombol di klik	

Diambil dari hasil pengembangan media

3. Pengembangan produk

Pada tahap developmen (pengembangan) meliputi pembuatan media pembelajaran interaktif berbantuan adobe flash yang sesuai dengan struktur yang telah dirancang tersebut. Validasi diujikan kepada 1 ahli media dan 1 ahli materi. Pada uji coba yang dilakukan kepada ahli media menggunakan angket yang terdiri dari 16 soal dengan perolehan 10 soal mendapatkan skor 5 (sangat baik) dan 6 soal mendapatkan skor 4 (baik) dengan total skor sebesar 74 termasuk dalam kriteria "sangat baik", dan ahli materi menggunakan angket yang terdiri dari 10 soal dengan prolehan 6 soal mendapat skor 5 (sangat baik) dan 4 soal mendapatkan skor 4 (baik)

dengan total skor sebesar 46 dengan kriteria "sangat baik". Hasil perhitungan rekapitulasi validasi tim ahli didapatkan skor rata-rata 60 dengan kategori sangat baik, sehingga media dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan pada tahap implementation (implementasi).

4. Tahap implementasi

Selanjutnya tahap *implementation* (implementasi) melakukan uji coba pada 15 orang siswa kelas IV MI NW Sukamulia. Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran yang telah melalui tahap validasi tim ahli. Kegiatan pembelajaran dilakukan selama 1 kali pertemuan. Pada uji coba kepada 15 orang siswa mendapatkan total skor 76 sehingga termasuk dalam kriteria "sangat baik".

5. Tahap evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan perhitungan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dari validasi tim ahli dan uji coba lapangan. Evaluasi tidak hanya dilakukan pada tahap ini, namun dilakukan pada setiap tahap

sehingga media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran

Kesimpulan

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 pada kelas IV MI NW Sukamulia dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan yaitu (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi, Hasil rekapitulasi validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 kelas IV MI NW Sukamulia memiliki skor rata-rata 60 dengan kategori "sangat baik" sehingga sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, Respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 sangat baik dengan jumlah perolehan skor 76 dari 15 orang siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa sangat tertarik dalam menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif

berbantuan Adobe Flash CS6 sebagai alternatif media pembelajaran, Mengingat media pembelajaran memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran bagi siswa untuk memudahkan dan meningkatkan minat belajar siswa dan juga sehubungan dengan hasil penelitian maka hendaknya media pembelajaran yang dikembangkan ini dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Mengingat hasil pengembangan studi memberikan dampak yang baik bagi pembelajaran di sekolah, maka para praktisi pendidikan hendaknya bisa melakukan pengembangan pada pembelajaran lainnya untuk kepentingan siswa.

Daftar Pustaka

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
- Adzimah, W. (2017). Strategi Pembelajaran Pada Pelatihan Menjahit Di Lembaga Kursus Dan Pelatihan Eka Mulya. Universitas Negeri Semarang.
- Ahmadi, F. (2017). Guru SD di Era Digital: Pendekatan, Media, Inovasi. CV. Pilar Nusantara.
- Aini, N. (2017). Studi Analisis Pemanfaatan Sumber Belajar Sejarah di SMA N 1 JEPARA dan SMA N 1 BANGSRI Kelas X Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017 dalam Kurikulum 2013. Universitas Negeri Semarang.
- Akrim, A. (2018). Strategi Peningkatan Daya Minar Belajar Siswa (Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa). Kumpulan Buku Dosen, 1(1).
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konteksual. Prenada Media.
- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145–167.
- Arif, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran Mind Mapping berbasis perangkat lunak pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual tentang pembuatan koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 15(2), 156–178.
- Badaruddin, A. (2015). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui konseling klasikal. CV Abe Kreatifindo.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 95–104.
- Fatmawati, S. (2015). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Hidayah Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia

- Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru, 4(2).
- Hanafi, H. (2018). Ilmu Pendidikan Islam. Deepublish.
- Harisah, A. (2018). Filsafat Pendidikan Islam Prinsip dan Dasar Pengembangan. Deepublish.
- Hidayat, W., & Sudiby, N. A. (2018). Implementasi pembelajaran interaktif elektronika dasar menggunakan Adobe Flash CS6 pada kelas semu dengan google classroom berbasis framework rad. Jurnal Sains Dan Edukasi Sains, 1(2), 17–24.
- Ibda, H. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi. CV. Pilar Nusantara.
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan media visual dalam menunjang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 3(1).
- Jihad, A. (2013). Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global. Penerbit Erlangga.
- Karsidi, D. (2005). Sosiologi Pendidikan.
- Lutfiyatun, E. (2015). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash Cs5 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas Viii MTS. Universitas Negeri Semarang.
- Maryani, I., & Fatmawati, L. (2018). Pendekatan scientific dalam pembelajaran di sekolah dasar: teori dan praktik. Deepublish.
- Miaz, Y. (2017). Inovasi Media Pembelajaran IPS SD Berbasis IT Dalam Mendukung Gerakan Literasi.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. Jurnal Edukasi Elektro, 1(1).
- Natasha, D. R. (2016). Peran Pendidikan Panti Asuhan Dalam Mengembangkan Kemandirian Anak (Studi Kasus: Panti Asuhan Aisyiyah Semarang). Universitas Negeri Semarang.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. Lembaran Ilmu Kependidikan, 36(1).
- Prawiradilaga, D. S. (2016). Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning. Kencana.
- Raharjo, S. B. (2010). Pendidikan karakter sebagai upaya menciptakan akhlak mulia. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 16(3), 229–238.
- Rahayu, D. S. (2020). Implementasi Teori Vygotsky dalam Project Based Learning pada Mata Kuliah Kajian dan Pengembangan Bahan Ajar. Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya. Malang: Universitas Negeri Malang
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 berbasis problem based learning pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers. Jurnal Pendidikan Tambusai, 2(2), 856–864.
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
- Roqib, M. (2009). Ilmu Pendidikan Islam; Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat. LKIS Pelangi Aksara.
- Sartika. (2018). Kegunaan Whatsapp Sebagai Media Informasi dan Media Pembelajaran pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi STISIP Persada Bunda. Medium Vol. 6 No. 2.
- Savira, A. N., Fatmawati, R., & Rozin, M. (2020). Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Ceramah di Sekolah Dasar Islam

Bandar Kidul Kecamatan Mojoroto
Kota Kediri. *Factor M* Vol. 2 No. 2,
115-126.

- Septian, D., Cari, C., & Sarwanto, S. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Learning Cycle pada Materi Alat Optik Menggunakan Flash dalam Pembelajaran IPA SMP Kelas VIII. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 6(1), 45–60.
- Setiani, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 Untuk Kelas XI SMA. Skripsi Tidak Terpublikasi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Zakiy, M. A., Syazali, M., & Farida, F. (2018). Pengembangan Media Android dalam Pembelajaran Matematika. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 1(2), 87–96.
- Zulkarnain, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Magic Disc Tajwid pada Pelajaran Qur'an Hadist Materi Nun Mati (Sukun) atau Tanwin MTs Negeri 1 Lampung Tengah. UIN Raden Intan Lampung.