

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS5 PADA TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA SUBTEMA 1
MANUSIA DAN LINGKUNGAN KELAS V SD NEGERI 104208
CINTA RAKYAT T.A 2019/2020**

**Demmu Karo-Karo¹, Irsan Rangkuti²,
Putri Panca Wardhani³**

Surel: demmukarokaro@gmail.com, pancaputri04@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop interactive learning media using Adobe Flash was appropriate for class V student SD Negeri 104208 Cinta Rakyat T.A 2019/2020. The type of research used is Research and Development with the ADDIE model through 4 stages, namely the Define, Design, Development, and Disseminate. The subject in the study were all students of class V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat. The results of the study on aspects of media assessment got a score of 93 % with a very decent category.

Keywords: *Interactive Media, Adobe Flash*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash yang layak digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat T.A 2019/2020. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE melalui 4 tahapan (4D), yaitu : Define, Design, Development, dan Disseminate. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat . Hasil penelitian pada aspek penilaian media mendapat perolehan skor : 93 % dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Media Interaktif, Adobe Flash

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi ini sangat bermanfaat disemua bidang. Baik dalam bidang perkantoran, medis, maupun dalam bidang pendidikan dan lainnya. Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan membuat efektivitas dalam kegiatan pembelajaran semakin meningkat, salah satu contohnya adalah siswa dapat belajar secara online dari sebuah aplikasi yang dikembangkan. Selain itu guru juga harus selalu mengikuti perkembangan zaman, agar guru bisa menyesuaikan diri

dengan siswanya dalam proses pembelajaran. Sebagai seorang guru menentukan pembelajaran yang tepat adalah salah satu kewajiban, sebab proses pembelajaran menentukan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang didapat oleh siswanya. Pembelajaran telah dikembangkan dengan berbagai inovasi yang berbeda antara lain; metode dalam pembelajaran , model pembelajaran, dan media pembelajaran. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini juga mempengaruhi pendidikan di Indonesia. Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan difokuskan pada

peningkatan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi sendiri sudah lama diperkenalkan dalam dunia pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Edward dan Yusnadi (2016:108) Pemanfaatan informasi dan teknologi dalam pembelajaran membawa dampak yang sangat besar terhadap pelaksanaan proses pembelajaran. Sebab dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menambah keingintahuan siswa tentang materi pelajaran yang diajarkan.

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam pembangunan dan pengembangan bangsa Indonesia. Hal ini tentunya tidak terlepas dari peran pemerintah dalam merancang pelaksanaan pendidikan di negara ini. Pemerintah berupaya untuk merancang serta mengimplementasikan berbagai pelaksanaan pendidikan, salah satunya adalah kurikulum. Adapun kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013 yang pada proses pembelajarannya mencakup aspek : 1) sikap, 2) keterampilan, dan 3) pengetahuan. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang lebih menekankan pendekatan keilmuan (saintific) dan tematik.

Peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan sangat didukung oleh strategi guru dalam menyelenggarakan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Dalam pelaksanaannya pendekatan saintifik menekankan pada 5 langkah yaitu;

Mengamati, Menanya, Mengumpulkan informasi, Mengelola informasi, dan Mengkomunikasikan. Hal ini dikenal dengan 5M.

Guru dituntut memiliki kualitas yang baik, karena kualitas guru dalam hal ini akan mempengaruhi prestasi siswa. Kompetennya seorang guru dalam proses pendidikan sangat vital yaitu mengajar, disamping itu juga guru harus menjadi pembimbing yang baik, mengarahkan dan menjadi fasilitator. Guru menjadi fasilitator untuk membantu siswa mentransformasikan potensi yang dimiliki siswa menjadi kemampuan serta ketrampilan yang ketika dikembangkan akan bermanfaat bagi dirinya maupun orang disekitarnya.

Pada proses belajar mengajar, guru selalu dituntut untuk memberikan inovasi baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar. Adapun inovasi yang dapat dilakukan guru yaitu mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai komponen sumber belajar yang digunakan untuk membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan ataupun sikap, dan merupakan suatu alat untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu: media cetak, media audio, media video, multimedia dan perangkat komputer Azhar Arsyad (2013:31). Dari berbagai jenis media yang ada, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media sangat penting dalam pembelajaran, sebab media pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran didalam kelas, dan apabila guru merancang media pembelajaran semenarik mungkin, maka peserta didik

akan mampu untuk mengingat materi pelajaran.

Berdasarkan hasil Wawancara yang dilakukan bersama dengan guru kelas V bahwa beliau tidak terlalu sering menggunakan media saat pembelajaran didalam kelas, dan media yang sering digunakan guru adalah media gambar yang biasa ditempel di dinding atau dengan memanfaatkan benda di lingkungan sekitar. Selain itu guru mengalami kesulitan pada saat memilih media yang sesuai dengan pembelajaran tematik, karena di sekolah belum tersedianya media yang khusus pada pembelajaran tematik, yang ada hanya media yang fokus pada satu materi pembelajaran saja. Guru pernah membuat media berbasis teknologi pada materi keberagaman budaya, pada media tersebut guru menampilkan materi yang berisikan pakaian adat, rumah, dan tarian. Dan juga menampilkan video, hanya saja media tersebut belum maksimal penerapannya karena hanya terfokuskan satu materi pembelajaran. Guru tersebut mengatakan bahwa respon peserta didik sangat berbeda pada saat mengajar dengan menggunakan media gambar dan media berbasis teknologi. Siswa lebih tertarik dengan media berbasis teknologi, karena dapat menonton video.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka media yang dapat menggabungkan antara teks, gambar dan suara adalah media yang sangat diminati oleh peserta didik. Salah satu media yang dapat menggabungkan ketiga hal tersebut adalah media pembelajaran interaktif

menggunakan Adobe Flash. Alasan pemilihan software Adobe Flash karena software ini mampu menghasilkan presentasi, dan biasa digunakan untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk CD pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif dapat diisi banyak sekali materi pokok, praktik, maupun benda asli dalam bentuk text atau visual yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengurangi hambatan yang sering dialami guru maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas. Media Adobe Flash dengan materi yang tertuang dalam tema 8 Lingkungan Sahabat Kita dan Subtema 1 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 2 adalah media yang dapat menampilkan materi secara lengkap, menarik, dan terstruktur sehingga peserta didik dapat belajar lebih aktif dan mandiri.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash dalam tema 8 Lingkungan Sahabat Kita dan Subtema 1 Manusia dan Lingkungan ini hanya sampai tahap kelayakan produk media saja. Harapan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media *Adobe Flash*, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik serta mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang layak digunakan oleh guru untuk media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*). Menurut Sugiyono (2015: 407), Penelitian Pengembangan (R&D) juga dapat diartikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Demikian juga Richey and Kelin yang dikutip oleh Sugiyono (2015:29)

mengungkapkan kesistematiskan kajian penelitian pengembangan dengan merencanakan bagaimana rancangan produk yang akan dikembangkan, melaksanakan perencanaan rancangan tersebut dan mengevaluasi kinerja produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Interaktif menggunakan Adobe Flash CS 5 pada tema 8 lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan Lingkungan Kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 104208 Cinta Rakyat yang berlokasi di Gang Desa pada siswa kelas V. Pelaksanaan ini dilakukan pada bulan April-Juni disemester genap Tahun Ajaran 2019/2020.

Subjek penelitian ini adalah siswa/i kelas V-C SD Negeri 104208 Cinta Rakyat yang berjumlah 25 siswa, yang terbagi atas 10 siswa laki-laki dan 15 siswa. Pada penelitian ini dibantu oleh validator materi dan validator media, adapun yang menjadi validator pada penelitian ini yaitu Dosen Fakultas ilmu pendidikan sebagai validator materi pembelajaran Tematik yaitu Bapak Fahrur Rozi,S.Pd.,M.Pd , serta guru wali kelas V-c SD Negeri 104208 Cinta Rakyat yaitu Bu TRI UMIYATI S.Pd.dan Dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan sebagai validator media yaitu Bapak Bagoes Maulana, S.Kom.,M.Kom. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974) yang dikutip oleh Trianto (2010 : 189) Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

Bentuk angket yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah angket *non-tes*, dimana angket tersebut sudah disediakan jawaban dan disusun dalam bentuk check list (√). Menurut Manurung (2012: 64) ada beberapa alasan mengapa angket digunakan antara lain yaitu: angket dapat mengukur variabel yang bersifat aktual, untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, untuk memperoleh informasi dengan validitas dan realibilitas setinggi mungkin.

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk menilai media pembelajaran yang telah dibuat dari segi materi maupun penampilan media. Dan nantinya untuk menentukan apakah media tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran. Analisis data ini diperoleh dari penilaian validator oleh Dosen teknik dan Dosen PGSD yang berasal dari Universitas Negeri Medan, dan Guru wali Kelas V SD Negeri 104208 Cinta rakyat dengan memberikan lembar validasi yang telah dirancang dan melaksanakan uji coba kecil. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang

diberikan oleh beberapa ahli pada bidang media, materi, dan juga guru. Data kualitatif juga berasal dari hasil wawancara kepada Guru Wali kelas V terhadap permasalahan media pembelajaran. Setelah itu data tersebut dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif merupakan penilaian yang diperoleh berdasarkan nilai penskoran. Penilaian ini didapat dari validator ahli media dan ahli materi dengan menggunakan *skala likert*. *Skala Likert* yang digunakan terdiri dari lima kategori yang dijadikan pada tabel. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan baik apabila jika minimal berada pada persentase 80 % "Valid". Jika persentase dibawah valid maka perlu dilakukannya revisi atau perbaikan dari validasi oleh ahli materi, media, guru dan siswa. demikian seterusnya hingga diperoleh media pembelajaran yang baik. Begitu juga untuk rata-rata yang diperoleh harus mencapai 4,5 agar dikatakan baik.

PEMBAHASAN

Pada pembahasan akan menjelaskan tentang proses dan hasil pengembangan dari media pembelajaran yang dikembangkan, adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita. Pada bab sebelumnya yaitu bab III telah dijelaskan bahwa media yang dikembangkan dalam penelitian ini berdasarkan model 4D yang

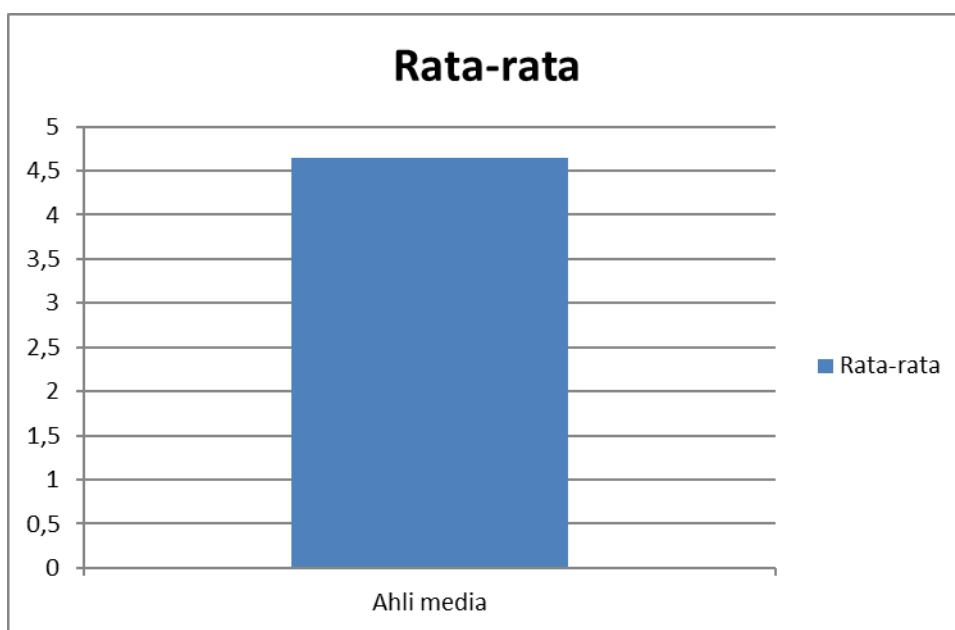
terbagi menjadi 4 Tahapan yaitu: *Define*

(Pendefinisian), *Design* (Perancangan),
ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL VOL. 10, NO. 3, DESEMBER 2020
Develop (Pengembangan) dan *Disseminate*
(Penyebaran). Namun karena keterbatasan waktu dan situasi yang sedang dalam masa pandemi covid-19, maka tahapan ini hanya sampai pada *Develop* (Pengembangan).

.Adapun yang menjadi tahapan perancangan pada media pembelajaran yang dikembangkan antara lain, pembuatan flowchart, storyboard, dan produk awal dilaksanakan pada tanggal 11- 25 Maret 2020 . Hasil rancangan tersebut kemudian

disatukan dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif. Pembuatan multimedia ini menggunakan *software Adobe Flash CS 5* untuk pembuatan animasi dan tombol-tombol pada media,

kemudian dibantu dengan *software fotoshop CS 5* untuk membuat desain tampilan media. Dan untuk editing video bernyanyi menggunakan aplikasi *Kindmaster*.



Gambar 7. Hasil Rata-Rata Penilaian Ahli Media

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS 5*

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran, sehingga baik guru maupun siswa dapat menggunakannya kapan saja dan dimana saja. Media ini memuat materi pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan lingkungan Fokus Pembelajaran adalah Pembelajaran 2, dimana memuat 3 mata pelajaran yaitu SBdp, IPA dan Bahasa Indonesia. Serta

untuk menguji kelayakan dari segi materi,

dan media berdasarkan atas aspek-aspek yang telah ditetapkan terlebih dahulu.

Media pembelajaran interkatif menggunakan Adobe Flash dibuat agar dapat membawa perubahan suasana baru dalam proses pembelajaran di kelas, dan membuat siswa menjadi lebih aktif.

Dalam proses penelitian dan pengembangan dilakukan dengan mengadopsi model 4D yaitu define (Pendefinisian), design (Perancangan), develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Namun karena keterbatasan waktu peneliti sehingga hanya sampai pada tahap ke-3 saja. Pada tahap Define terdiri atas analisis kebutuhan

media, analisis peserta didik, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. data ini diperoleh dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat. selanjutnya tahap Design terdiri atas Pembuatan Flowchart dan Storyboard. Dan untuk tahap yang terakhir yaitu tahap Develop terdiri atas hasil validasi media dan materi yang dinilai oleh dosen dan guru kelas V SD Negeri 1042 08 Cinta Rakyat.

Media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash dikembangkan Media pembelajaran berbasis teknologi karena memiliki paket yang lengkap didalamnya dan dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar.

Dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS 5 memiliki beberapa kendala diantaranya yaitu memerlukan waktu relative lama dalam mengerjakan media tersebut dan harus banyak – banyak melihat beberapa tutorial di youtube. Dari segi uji coba kepada siswa memiliki beberapa hambatan, diantaranya yaitu sekolah diliburkan dalam jangka waktu panjang karena virus covid 19 dan dibuka kembali pada bulan april 2020 sehingga penelitian sampai terhenti sebentar.

Hasil Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Adobe Flash.

Analisis kelayakan media pembelajaran interaktif dapat dilihat dari nilai yang diberikan oleh para ahli. Adapun hasil dari validasi oleh ahli media diperoleh skor rerata 4,65 dengan kategori “sangat baik”. Untuk penilaian materi oleh 2 orang ahli materi diperoleh hasil skor

berdasarkan penelitian yang sebelumnya yaitu Faridah Hasan Rahmaibu, dkk (2016). Dalam penelitian mengemukakan bahwa Adobe Flash mampu untuk membuat media pembelajaran yang menarik karena dapat menampilkan teks, gambar animasi, beserta dengan video pembelajarann, dan dapat mempengaruhi situasi pembelajaran didalam kelas. Sejalan dengan itu menurut Fitri Yuliatwati (2017) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa Adobe flash merupakan software yang mampu membantu dalam membuat rerata 4,5 dengan kategori “sangat baik” dan uji coba produk menunjukkan skor rerata sebesar 4,43 dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan untuk persentase kelayakan diperoleh skor dari ahli media sebesar 93 % dengan kategori “sangat layak”. Persentase kelayakan oleh kedua ahli materi diperoleh 90 % dengan kategori “sangat layak” dan uji coba produk kepada peserta didik diperoleh persentase 88 % dengan kategori “sangat layak”.

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS 5 pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan Lingkungan kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat “Sangat Baik” dan “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa mrdia pembelajaran interaktif dengan bantuan Adobe Flash CS 5. Pengembangan media pembelajaran melibatkan beberapa unsure seperti teks yang berupa paragraph singkat namun

jelas, gambar untuk memperkuat materi dan video sehingga pengguna akan semakin tertarik dalam menggunakan media pembelajaran ini. Media pembelajaran interaktif dikemas dalam bentuk CD agar dapat digunakan kapan saja dan dimana saja serta media ini dilengkapi dengan buku petunjuk agar lebih mudah untuk pengoperasiannya. Media ini dibuat berdasarkan permasalahan yang dialami guru dalam mengajarkan pembelajaran tematik.

Media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V berhasil dikembangkan melalui prosedeur penelitian R&D (Research & Development) dengan model 4 D melalui empat tahapan, namun karena keterbatasan waktu dan kondisi maka penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan saja. Adapun prosedur pengembangan model ini yaitu : Tahap I : Define (Pendefinisian). Pada tahap ini yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan media, karakteristik peserta didik, konsep materi, dan tujuan pembelajaran. Tahap II : Design (Perancangan), dengan pembuatan flowchart, storyboard, dan produk awal. Tahap III : Develop (Pengembangan), dalam tahap ini media yang sudah dibuat akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk melihat tingkat kelayakan pada media yang dikembangkan. Setelah itu akan dilakukan revisi dan uji coba dalam skala kecil mengingat masa pandemi covid 19.

Tahap validasi produk dinilai oleh ahli materi, yaitu Bapak Fahrur Rozi S.Pd, M.Pd Dosen PGSD FIP Unimed dan Guru Kelas V, yaitu Ibu Tri Umiyati, S.Pd. Hasil Validasi oleh ahli materi I dan II diperoleh

nilai rata – rata 4,5 termasuk dalam kategori “sangat Baik” dan dilihat dari tingkat persentase diperoleh nilai 90 % dengan kategori “sangat layak”. Tahap validasi produk dinilai oleh ahli media, yaitu Bapak Bagoes Maulana, S.Kom, M.Kom diperoleh nilai rata – rata 4,65 dalam kategori “sangat baik”, persentase kualitas media diperoleh 93 % yang termasuk kategori “sangat layak”. Dan uji coba produk diperoleh nilai rata – rata 4,43 termasuk dalam kategori “sangat baik”, serta pada tingkat persentase 88 % termasuk dalam kategori “sangat layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif “Sangat Layak” digunakan untuk siswa pada kegiatan pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa agar lebih aktif mengakses serta memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang sudah diberikan untuk bahan belajar secara mandiri.
2. Bagi guru, media ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan materi yang berbeda agar dapat mengasah keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi.
3. Bagi peneliti lain, media ini masih terdapat beberapa kekurangan yaitu dari segi video pembelajaran, disarankan untuk penelitian lain agar penelitian selanjutnya dapat membuat video sendiri, serta kedepannya media ini dapat dikembangkan dengan materi yang berbeda bukan hanya pada pembelajaran Tematik saja.

DAFTAR RUJUKAN

- Anita, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pres.
- _____. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pres.
- Edward dan Yusnadi. 2017. *Filsafat Pendidikan*. Medan : Unimed Press.
- Eko. 2019. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Farida, Farid dan Fitria. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn*. Jurnal Kreatif.
- Hartanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Hidayatul dan Wahyu Sukartiningsih. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD*. JPGSD Volume 6 Nomor 05.
- Hidayatullah, P dkk. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung : Informatika.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model – Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Keberagaman Di Negeriku Kelas IV SD N101771 Tembung T.A 2018/2019*. Skripsi 2019.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana.
- _____. 2009. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara Yudhi Munadi.
- Yuliani, Fitri. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS 3 Profesional Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Islam-Sains di SD/MI Kelas V*. Skripsi.2017.