

Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Adobe Flashcs6* sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter di SD

Miranti Ersa Putri¹, Reinita².

Pendidik Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
e-mail: mirantiersa@gmail.com, reinita1652@fip.unp.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi telah melahirkan inovasi-inovasi pembelajaran, dengan adanya perkembangan perangkat lunak komputer berbagai versi serta di dukung dengan inovasi dari pendidik yang inovatif.. ketersediaan perangkat lunak tersebut dapat digunakan seorang pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang di senangi peserta didik. Media dapat memperlancar stimulus respon antar peserta didik dan guru sehingga konsep dan pesan yang di pelajari dapat tersampaikan dengan tepat. Masih banyak di temukan penggunaan media yang berupa menggunakan lembaran-lembaran kertas dengan ukuran yang kecil yang dianggap tidak efektif dan terlalu monoton serta siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran, penelitian ini menganalisis, penggunaan *Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran yang dapat menanamkan nilai, yang menggunakan metode *systematic literature review*, sebagai wadah dalam menyampaikan pesan seperti *Adobe Flash CS6*. Memungkinkan pendidik melaksanakan pembelajaran dengan mengkresikan, animasi-animasi yang ada seperti potongan gambar, movie klip, atau penjelasan-penjelasan dengan tulisan sebagai penjelanya. Eksistensi media tidak hanya pada ranah nilai namun juga penanaman sikap, karena berdasarkan informasi yang di kutip UNICEF, rentang 2016 banyak ditemukan kasus kenakalan remaja hingga 50%, ini juga di dukung dengan perilaku negatif yang terjadi, maka perlunya penanaman karakter melalui media pembelajaran. Nur hadi wira utama pernah melakukan penelitian dengan dasar kearifan lokal, berbasis *Adobe Flash CS6* menekankan pada bagaimana sikap yang perlu dimiliki terhadap kearifan suatu daerah.

Kata Kunci : *media ;tematik terpadu; adobe flash cs6; pendidikan karakter*

Abstract

Advances in technology have given birth to learning innovations, with the development of various versions of computer software and supported by innovations from innovative educators. The availability of this software can be used by an educator use learning media that students like. Media can facilitate interactions that occur between students and teachers that concepts and messages being learned can be conveyed appropriately. There are still many found the use form of using sheets of paper with a small size which are considered ineffective and too overwhelming and students have difficulty understand it this *Adobe Flash CS6*. Allows educators to carry out learning by expressing, existing animations such as cutouts, movie clips, or explanations with writing as the explanation. The existence of the media not only in realm of values but also in cultivation of attitudes, because based on the information quoted by UNICEF, in 2016 there many cases of juvenile delinquency up to 50%, also supported by in negative behavior that occurred, hence the need instill character learning media. Nur Hadi the main entrepreneur that has conducted research local be wisdom, with on *Adobe Flash CS6*, emphasizing the attitudes one needs to have towards the wisdom of an area.

Keywords: *media, thematic integrated; adobe flash cs6; character education*

PENDAHULUAN

Implementasi pendidikan dalam menyongsong abad 21 dicirikan dengan beberapa kecakapan yang perlu dimiliki peserta didik dalam pembelajaran yaitu Kepekaan terhadap lingkungan yang dapat di persiapkan dengan pembentukan dan penguatan jati diri di SD. Hal

ini sesuai dengan revolusi 4.0 menurut Lase (2019) Kita hidup di zaman yang berlatar belakang teknologi fokus utamanya yaitu dapat mempersiapkan generasi yang cerdas dan memiliki nilai luhur, terbuka dengan perkembangan zaman serta mampu memunculkan ide-ide baru serta mewujudkan ide-ide dengan memanfaatkan teknologi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang ada, Kreatifitas, inovasi serta pribadi yang berkarakter merupakan misi dalam ketercapaian pendidikan yang di inginkan sehingga output peserta didik yang di hasilkan, berupa generasi yang melek teknologi, jadi tidak hanya sebagai pemakai namun di harapkan tindak lanjutnya berupa kemunculan solusi dari penggunaan teknologi itu sendiri, langkah awalnya dengan membiasakan penggunaan wadah yang melibatkan teknologi tanpa menghilangkan jati diri sebagai bangsa yang berkarakter. Salah satu faktor penting keberhasilan pembelajaran yaitu ketersediaan media sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Tidak bisa pungkiri teknologi telah merambah ke berbagai aspek kehidupan. Dalam pelaksanaan pembelajaran ketersediaan media pembelajaran menjadi salah satu fokus utama, karena disamping sebagai pembentukan konsep juga berdampak pada antusiasme peserta didik ketika belajar, apalagi melibatkan indra-indranya seperti menonton, mendengar dan lainnya.(Irwana & Desyanri, 2019).

Banyak di temukan penyampaian materi menggunakan media pembelajaran berbentuk helai atau lembaran yang ukurannya tidak sesuai dengan syarat media yang baik sehingga hal ini berimbas pada ketercapaian dan keberhasilan pembelajaran, karena di anggap terlalu kaku dan pesan pembelajaranpun tidak tersampaikan dengan optimal.(Yulianjani et al., 2019). *The selection of suitable and appropriate media will have a positive impact on the achievement of learning goals and messages so that students are enthusiastic in learning so that it runs conducive, interactive and has an impact on student activity.* Pemilihan media yang cocok dan sesuai akan berdampak positif pada pencapaian maksud dan pesan pembelajaran sehingga peserta didik bersemangat dalam belajar hingga berjalan dengan kondusif, interaktif dan berdampak pada keaktifan siswa .(Ampera, 2017). Media dan guru merupakan komponen penting dalam pembelajaran (Lestari, 2018). Media pembelajaran adalah suatu wadah yang ampuh dalam penyampaian maksud pembelajaran sesuai dengan fokus awal pembelajaran, serta mampu mengkomunikasikan pesan atau informasi.(Irwana & Desyanri, 2019).

Tiga komponen penting dalam penggunaan teknologi salah satunya adalah Software atau perangkat lunak. (Lestari, 2018) sangat banyak di temukan software penunjang yang dapat di gunakan sebagai media pembelajaran seperti adalah *Adobe Flash CS6* (Hasan Rahmaibu, 2016). Aplikasi ini dapat dikreasikan melalui simbol-simbol tertentu, tulisan-tulisan sebagai penjelas, potongan gambar yang telah di animasikan atau berupa cuplikan clip video yang tidak memerlukan tata letak yang besar dan dapat di hubungkat dengan suatu tombol aplikasinya lebi mudah di pahami dan dapat mempengaruhi kemauan dalam belajar (Astatin & Nurcahyo, 2016). Media pembelajaran ini mendapatkan tanggapan positif dari siswa sehingga media pembelajaran ini bisa menjadi aplikasi yang dapat dipakai dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar oleh guru SD (Nurfadillah Salam, 2019) *Adobe Flash CS6* bisa dijadikan sebagai media yang dalam mengajar dikelas bisa di perlihatkan tayangan-tayangan semenarik mungkin Hasan Rahmaibu (2016). *By using adobe flash learning will be more interesting, because it involves technology and the senses of students looking fine the features of animations there exist for adobe flash application that allows the delivery of learning messages to be easier for students to understand.* Dengan menggunakan adobe flash pembelajaran akan lebih menarik, karena melibatkan teknologi dan indra peserta didik serta dengan fitur dan animasi yang ada pada apliasi adobe flash memungkinkan penyampaian pesan pembelajaran semakin mudah di pahami peserta didik (Karamete, 2017). Media pembelajaran ini dapat menjadi pemecahan masalah terhadap kesulitan yang di temui guru dalam melaksanakan pembelajaran salah satunya ditanamkannya nilai-nilai karakter pada peserta didik, pembelajaran dengan menggunakan media dengan pemanfaatan teknologi di anggaap lebih menarik oleh peserta didik, sehingga sewaktu praktik pembelajaran peserta didik mengerti akan pesan-pesan dalam pembelajaran tersebut.(Lestari, 2018)

Sesuai hasil analisis data UNICEF dalam rentang 2016 menjelaskan bahwa 50% dari kalangan remaja Indonesia yang melakukan tindak kekerasan atau perilaku negatif dengan sebayanya, yang di buktikan dengan banyaknya tauran, berkata kotor, hal ini membuktikan terjadi kemerosotan karakter maka perlunya upaya penanaman karakter dalam dirinya misalnya di jenjang SD. generasi muda *The actualization of the application of values is considered to have decreased which is marked by the emergence of various problems about violating values in each side of life into reality or the percentage of cases found so that a review is needed, for example, teaching about good and bad from an early age.* Aktualisasi pengaplikasian nilai dianggap mengalami penurunan yang di tandai dengan munculnya berbagai masalah tentang pelanggaran nilai di setiap sisi kehidupan menjadi realitas atau persentase, dari persentase kasus yang di temukan sehingga diperlukan peninjauan ulang contohnya pengajaran tentang yang baik dan buruk sejak dini secara mendalam.

upaya penanaman nilai karakter di sekolah (Anggraini & Kusniarti, 2016). *Cultivating an understanding of good and bad actions about the rules that apply in the social environment an understanding of how to behave with others so that behavior is ingrained in their daily lives.* Menumbuhkan pemahaman tentang perbuatan baik dan buruk tentang aturan yang berlaku di lingkungan sosial pemahaman tentang bagaimana berperilaku dengan orang lain agar perilaku mendarah daging dalam kehidupan sehari-hari. (Kim & Harris, 2018). *The behavior or bad personality of a child can be reflected in the way he treats others, as well as the way he speaks the words, when in actualization there are gaps, it can be traced the importance of the role of mother, father and learning methods obtained from school teachers.* Baik atau buruknya pribadi seorang anak dapat tercermin dari cara dia memperlakukan orang lain, serta cara bertutur kata, ketika dalam aktualisasinya terlihat kesenjangan maka dapat ditelusuri pentingnya peran ibu, ayahnya dan cara belajar yang diperoleh dari guru di sekolah (Yogyakarta, 2016). Untuk membantu penanaman empat aspek nilai karakter kepada anak, pendidik dapat menggunakan akan media pembelajaran yang mendukung (Jusita, 2016) menggunakan aplikasi tersebut pembelajaran akan lebih menyenangkan karena di lengkapi dengan desain gambar, video suara dan kombinasi teks sehingga peserta didik dapat mempelajari nilai nilai yang dapat membentuk pribadi yang berkarakter.

Tolak ukur atau fokus utama penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan media berbasis adobe flash CS6 dalam upaya penanaman nilai karakter peserta didik di sd, hal ini karena penggunaan media yang memanfaatkan teknologi seperti software masih kurang dan kemerosotan nilai karakter pada peserta didik yang di tandai dengan pencerminan perilaku yang kurang baik dalam aktifitasnya di lingkungan sekolah, sehingga sangat di perlukan media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran dan peserta didik tertarik untuk mempelajarinya seperti pemanfaatan fitur-fitur yang ada.

Pendapat ini juga di dukung dengan beberapa peneliti yang menetapkan masalah yang sama sebagai fokus penelitiannya seperti yang pernah di teliti Wuryanti yang berjudul penggunaan adobe flash tentang perilaku dendam dan munafik, memang pembelajaran lebih ke pendidikan agama Islam namun dari penelitian ini dapat di ketahui bahwa media flash cocok di gunakan dalam upaya penanaman nilai pada diri peserta didik, dengan menggunakan tanyangan video cocok dalam penanaman nilai karakter dan software adobe flash juga di lengkapi dengan video, gambar dan tulisan yang dapat di sesuaikan. Penelitian lainnya juga di lakukan oleh Intan At Wulandari ia memilih fokus utama pada media menggunakan adobe flash CS6 sekaligus mengkaji pembelajaran nilai didalamnya, sebelumnya ia menyebarkan angket dengan tiga aspek, dilihat dari segi muatan isinya, dari segi ilustrasi medianya, dari segi nilai-nilai apa saja yang dapat dipelajari. Dapat di ketahui dari segi ilustrasi medianya 87% dengan kriteria "sangat baik", aspek dilihat dari segi muatan isinya dengan persentase 85% dengan kriteria "sangat baik" dan pelajaran nilai didalamnya persentase 77% dengan kriteria "baik". Rata-rata dari 3 aspek tersebut diperoleh hasil dengan persentase 83% dengan kriteria "sangat baik". Selanjutnya Nur Hadi Wira Utami juga pernah mengangkt topik yang sama masing menggunakan Adobe Flash CS6 yang di kaitkan dengan menonjolkan nilai-nilai asli daerahnya dan dihubungkan pada pembelajaran tematik

intergratif Kelas IV SD/MI". Penelitian ini dilakukan pada tema 8 dan yang berbasis pada kearifal lokal, penelitian ini menggunakan model 4D. Pada hasil penelitiannya, tanggapan peserta didik memperoleh 94,5 dan pembelajaran nilai yaitu tentang bagaimana sikap peserta didik terhadap kearifan lokal budayanya.

Dari tinjauan ulang beberapa sumber, peneliti tertarik melakukan analisis terhadap penelitian terdahulu yang berhubungan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan teknologi serta upaya penanaman karakter dengan media pembelajaran. Dapat diketahui, bagaimanakah media pembelajaran yang baik? Dan mengapa banyak penelitian menggunakan media *adobe flash* CS6. Dalam pembelajaran masih sering kita jumpai guru yang kurang menaruh perhatian pada ketersediaan media dalam melaksanakan pembelajaran atau menggunakan media agak monoton karena tidak diiringi dengan kemajuan teknologi dan media tidak hanya berperan sebagai penanaman konsep pembelajaran, namun juga sarana dalam menanamkan karakter karena pada zaman sekarang banyak terjadi penyimpangan-penyimpangan yang mengarah pada tindakan negatif seperti berkata kotor, perkelahian dan lainnya. Hal ini erat kaitannya dengan tinjauan ulang beberapa sumber atau *Literature Research*.

Penelitian literatur adalah pencarian sistematis terhadap sumber-sumber dan sumber data yang telah terakreditasi. Serta pengidentifikasian sumber elektronik yang relevan dengan topik dan metode yang telah ditetapkan. (Arlene Fink, 2020), , ketercapaian yang ingin di capai dalam penelitian literatur adalah untuk menganalisis dan meninjau ulang secara mendalam terhadap penelitian terdahulu yang memiliki fokus masalah yang sama yang pernah dilakukan. Dengan meninjau ulang seberapa besar ketercapaian yang di temukan peneliti serta kendala-kendala dan ketercapaian yang di peroleh dalam pelaksanaan penelitian tersebut. menganalisis 30 kajian pustka yang memiliki keterhubungan kajian yang berkaitan dengan variabel yang telah di ditetapkan, studi literature bermanfaat untuk menggali teori-teori dasar dan konsep yang telah ditemukan oleh para peneliti terdahulu. Tinjauan terhadap keberhasilan atau kendala penelitian terdahulu akan membantu dalam tinjauan yang ingin diteliti sehingga dari literatur yang berbeda dapat di tarik suatu kesimpulan.

METODE

Penelitian ini tergolong dalam kelompok penelitian kualitatif, dengan metode penelusuran terhadap sumber terkait atau literatur research. *A literature research a systematic search of the accredited sources and resource. it involves identifying paper and electronic sources relevant your topic and method. the research.* Penelitian literatur adalah pencarian sistematis terhadap sumber-sumber dan sumber data yang telah terakreditasi. Serta pengidentifikasian dan sumber elektronik yang relevan dengan topik dan metode yang telah di ditetapkan. (Arlene Fink, 2020) *In data souch use from anysouch from jornal, book, or research anyone based souch have related. When back the explain in the study, the real source was hold the accessed by checking the current database and as a source, the website of the state ministry of education.* Sumber data yang di gunakan yaitu data skunder dari artikel, buku, dan hasil penelitian terkait dengan batasan kajian. Saat menganalisis dokumen dalam penelitian, sumber primer dicoba diakses dengan memeriksa data terkini dari sebagai sumber.(Kesici & Ceylan, 2020)

Teknik pengumpulan data dengan menelaah 25 lebih jurnal terkait terkait dengan batasan yang ditetapkan. Analisis literatur berupa analisis isi atau content analisa. Analisis yang menitik beratkan pada kedalamam pembahasan yang di kaitkan bahan tertulis sesuai batasan yang di ditetapkan di awal. Untuk memperoleh kredibilitas yang tinggi peneliti telah memastikan sumber terpercaya.

Metode analisis data yang di pilih peneliti dalam literature research ini adalah Siytematic Literature Review (SLR) ialah suatu cara yang mengidentifikasi, menganalisis beberapa besar ketercapaian dari berbagai macam persepsi dan cara menemukan solusi dalam satu fokus pembahasan, dan penyelesaian penelitian terhadap masalah. yang terdiri dari tiga langkah yaitu *Planning* yang terdiri dari Merumuskan review dan batasan variabel

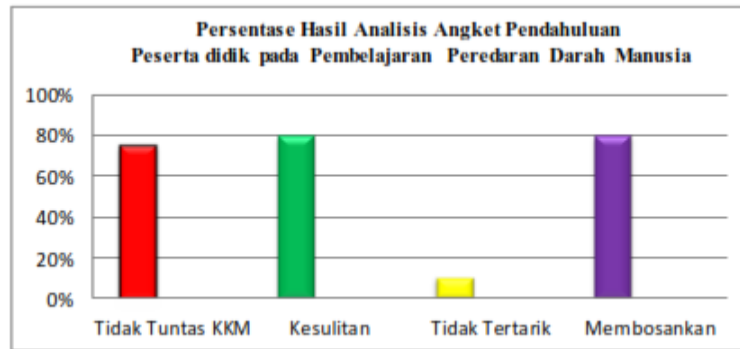
yang ditetapkan, langkah dua yaitu *Identifikasi Relevant Literature*, Melakukan seleksi dasar, dan ekstrak sumber, langkah tiga yaitu jurnal yang telah dipilih kemudian diparaf frasakan dengan kalimat sendiri hingga membentuk sebuah tulisan ilmiah .(Wahono, 2015) . Peneliti memfokuskan pada batasan batasan istilah yang di pakai kemudian tetap berpegang pada garis besar kajian ilmiah yang digunakan untuk mengkaji setiap pokok bahasan dengan meninjau seberapa besar pencapaian tujuan.

Penelusuran artikel publikasi pada academic search complete Mendeley, Goole Scholar,*Education resourch information center(ERIC)* dengan mencari judul artikel sesuai dengan batasan variabel yang di tetapkan seperti :Media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, pembelajaran tematik terpadu, Software Adobe Flash CS6 dan pentingnya pendidikan karakter di sekolah dasar. Peneliti menggunakan kajian literatur dengan kisaran tahun terbit 2015-2020 full paper baik pdf dan scholarly(peer reviewed journals). Tinjauan artikel yang fokuskan adalah yang berbahasa indonesia maupun bahasa internasional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*

Konsep dan pesan dalam praktik belajar dapat di terima peserta didik secara maksimal, proses ini selalu terkait dengan inovasi seorang pendidik yang menggunakan media kreatif dan inovatif yang terbuka dengan perkembangan zaman, karena dua hal penting dalam pendidikan yaitu guru dan media, media yang berbasis teknologi seperti *Adobe Flash CS6* ,maka dari itu peneliti melakukan tinjauan ulang pada media berbasis *Adobe Flash CS6*. Farida Hasan Rahmaibu juga pernah mengangkat topik penelitian tentang penggunaan media dengan adobe (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk peningkatan pengetahuan akan konsep PKN Studi Kasus: SD kelas IV”. Pada hasil penelitiannya, memang terdapat kemudahan dalam perolehan pemahaman topik materi yang dibahas dan anak lebih banyak bertanya serta lebih berani mengungkapkan pendapatnya. Hasil penelitiannya merujuk pada tinjauan ulang di akhir bahwa materi yang di kemas dengan media ini sangat bagus digunakan karena dilihat dari aspek kelayakanya 90% . Dari beberapa penelitian tersebut dapat di ketahui bahwa penggunaan media adobe flash cs 6 sebagai langkah seorang guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, pemahaman konsep yang mudah di mengerti dengan kombinasi gambar ,suara tulisan dan vidio membuatnya kegiatan tersebut secara tidak langsung memusatkan fokusnya terhadap pembelajaran dan mereka memahami konsep serta pesan dengan cara yang tidak membosankan. Dari penelitian yang dilakukan ini dapat di ketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* terbukti menitik dan menyenangkan bagi peserta didik di SD. Selanjutnya penelitian yang di lakukan oleh (Mei, 2019) masih tentang media *Adobe Flash CS6* di aplikasikan pada materi peredaran darah sebelumnya dilakukan dengan menyebar angket terlebih dahulu dan di peroleh respon sebagai berikut. Dari respon ini dapat di ketahui bahwa siswa kurang tertarik dengan pembelajaran peredaran darah manusia namun dengan menggunakan media berbasis adobe flash cs6 ,banyak anak didik yang tertarik karena pembelajaran menyenangkan, disertai animasi vidio dan gambar berbasis flash.



Gambar 1. Contoh angket penelitian terhadap pembelajaran

Pembelajaran di khususnya pada siklus peredaran darah manusia. Dengan penelitian yang di lakukan ini dapat di ketahui bahwa media pembelajaran berbasis adobe membuat memblajaran tentang siklus peredaran darah dapat tersampaikan dengan baik dan efektif di gunakan. Banyak hal yang dapat di kreasikan guru dalam peaksanaan pembelajaran menggunakan media adobe dan di peroleh bahwa berbaagai tool adobe dapat di kreasikan dengan baik dan mudah di pahami tentang bagaimana proses peredaran darah pada manusi. Pada hasil penelitiannya di peroleh bahwadengan penggunaan media berbasis *Adobe Flash CS 6* , mei dapat meningkatkan ketertarikan anak didik terhadap materi yang di pelajari, dari beberapa penelitian tersebut dapat di ketahui bahwa dengan menggunakan adobe flash, siswa senang dalam belajar dan medianya sesuai denagan perkembangan zaman.

Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* Sebagai upaya dalam penanaman nilai karakter

Karakter pada zaman sekarang menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan, berbagai upaya yang di lakukan kementrian pendidikan agar pembelajaran karakter dapat di tanamkan sejak dini di lembaga sekolah, seperti di SD, Media dan guru adalah dua komponen penting dalam penanaman nilai karakter dan dari beberapa analisis atau tinjauan ulang beberappa sumber memang di temukan upaya penanaman karakter melalui media seperti penggunaan *adobe flash CS6* . Bumi juga melakukan penelitian yang sama namun pada muatan pembelajaran yang berbada (Bumi, 2017) penelitiannya memspesifikasikan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam.



Gambar 2, Contoh media berbasis *Adobe Flash CS6* yang terdapat penanaman karakter

Keberhasilan praktik pembelajaran yang di hubungkan dengan upaya penanaman karakternya sudah terlihat hal sederhananya dapat dilihat dari tampilan media yang dilengkapi dengan kegiatan berdoa, medianya memang masih terfokus pada muatan tertentu. Yaitu ilmu pengetahuan alam, digunakan pada materi Praktik pembelajaran Setelah diadakan kegiatan penerapannya dapat diketahui dalam desain penyajiannya sudah diarahkan pada pembahasan nilai karakter hal ini dapat di perhatikan pada isual media yang slidenya mengajak kegiatanberdoa terlebih dahulu dengan memperindah tampilanya, yang kedua dapat dikaji dari adanya peningkatan hasil setelah praktik pembelajaran, dan dilakukan perbandingan memang dapat dibuktikan bahwadengan adobe maksud dari pembelajaran tercapai dari pada menggunakan power point, dan pengkajian berikutnya pada pelasaan dari segi aktivitasnya.Penelitian ini telah menggunakan media pembelajaran berbasis adobe flas cs 6 dengan menanamkan nilai karakter pada peserta didik tampilan medianya sangat menarik dan mudah di pahami ,pada langkah awal pembelajaran peserta didik di arahkan pada kegiatan pengenalan yang menjadi langkah awal yang bagus dalam praktik pembelajaran,

Adapun contoh lain yang masih memiliki keterkaitann media pembelajaran salam rangka penanaman karakter seperti yang dilakukan Nur Hady Wara Utami Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, (2017) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 berbasis Kearifan Lokal,



Gambar 3 Media adobe flash yang mengajarkan nilai karakter dari kearifan lokal suatu daerah

Dengan kearifan lokal ini peserta didik di arahkan pada sikap yang harus di miliki dan bagaimana sikap yang di harapkan terhadap eksistensi budaya sendiri maka dari penelitian nya tentang penggunaan software dalam pembelajaran diperoleh validitas materi memperoleh 96% dan validasi media memperoleh 92%, pada uji praktikalitas respon guru 98,69 dan praktikalitasdari peserta didik memperoleh 94,5 . dari paparan data yang di dapat dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan media tersebut berada di rentang sangat valid. Media *Adobe Flash CS6* berbasis Kearifan Lokal yang dikembangkan memberi kemudahan pemahaman terhadap isi materi dan pelajaran upaya pembentukan karakter yang cinta dengan kearifan lokal budayanya sendiri dan pembelajaran menjadi menarik karena tayangan gambar ,vidio dan penjelasan yang menambah minat dalam belajar peserta didik. Jadi dari beberapa penelitian tersebut media berbasis adobe flash cs6 dapat di intergrasikan dengan pembelajaran tematik terpadu dan di intergrasikan dengan penanaman nilai-nilai karakter peserta didik di SD

Pembahasan

Software Adobe flash CS6

Adobe Flash "said, adobe flash can also be classified as a platform that helps someone when they want to create a web application, the platform is also well known in various circles, including teachers, a teacher who has high innovation in delivering a lesson will use adobe flash in carrying out learning practices because he have a strong motivation so that children understand by learning what they teach, this has also been discussed before that the use of containers or tools in learning practices with electronic involvement will be a provision in responding to the demands and challenges of the future.(Zamaletdinova, 2018)(Zamaletdinova, 2018)(Zamaletdinova, 2018) Adobe flash bisa juga dikelompokkan sebagai sebuah platform yang membantu seseorang ketika ingin membuat sebuah aplikasi web, platform juga sudah terkenal di berbagai kalangan, termasuk guru, seorang guru yang memiliki inovasi yang tinggi dalam menyampaikan sebuah pembelajaran akan menggunakan adobe flash dalam melaksanakan praktik pembelajaran karena ia memiliki motivasi kuat agar anak mengerti dengan mempelajari yang diajarkannya, hal ini sebelumnya juga telah dibahas bahwa penggunaan wadah atau sarana dalam praktik pembelajaran dengan keterlibatan elektronik akan menjadi bekal dalam menjawab tuntutan dan tantangan zaman di masa depan.

Menurut Zainil *et al* (2018: 2) "*said Adobe Flash is a program to create 2D vector basic illustration. A variety in features and its straightforward utilize Adobe Flash CS6 which software fondness illustration programmed, and it is famous*". Menjadi suatu program yang memiliki kelebihan dalam berbasis vektor dengan bagian-bagian yang mudah dipahami. Jadi dari berbagai paparan tentang aplikasi ini kita dapat mengetahui alasan mengapa banyak yang tertarik dan memilih adobe flash cs6 sebagai software dalam animasi dan kemampuan dalam action script dan guru juga suka dengan adobe flash.

Manfaat Penggunaan Software Adobe Flash CS6

Menurut Miaz *et al* (2018:2) "*said using Adobe Flash CS6 application can mix more creation picture audio, and video. The Adobe Flash CS6 application is one of the programs included in the application section that is able to design interesting output*". Menyatakan dengan menggunakan aplikasi ini seseorang bebas mengkreasi potongan gambar, clip video atau penjelasan dengan tulisan. Menurut Zainil *et al* (2018:2) manfaat penggunaan software Adobe Flash CS6 adalah "*said Choosing adobe flash for learning media is very appropriate, because it has been proven that many have used it, this application is equipped with complete and easy-to-understand equipment and makes it easy to design learning to be taught in the most attractive appearance possible, there is a lot that can be done such as combining pictures, making short clips and movie action*". Memilih adobe flash untuk media pembelajaran sangatlah tepat, karena memang terbukti sudah banyak yang menggunakannya aplikasi ini dilengkapi dengan peralatan yang lengkap dan mudah dipahami serta memudahkan dalam merancang pembelajaran yang akan diajarkan dengan tampilan semenarik mungkin, banyak sekali yang bisa dilakukan seperti menggabungkan gambar, membuat clip pendek dan movie action.

Adobe flash CS6 dapat membantu kita dalam membuat media pembelajaran menarik. Jadi dapat disimpulkan manfaat yang kita peroleh ketika mengembangkan media pembelajaran menggunakan software yaitu dapat menggabungkan gambar, audio, dan video yang menarik. Beberapa pembaharuan menjadikan Adobe flash CS6, ilustrasi yang dihasilkan ketika mengembangkan media ini adalah desain yang diperoleh lebih mendetail, apabila ingin menyematkan tulisan hal tersebut dapat dilakukan. Sedangkan dari spesifikasi aplikasinya outputnya hanya memerlukan memori yang kecil gambar yang jelas dan bebas dalam memberi efek. Untuk gambar yang dihasilkan cenderung lebih konsisten serta ukuran jendela yang dapat disesuaikan, media yang dihasilkan lebih interaktif karena anak bukan hanya sekedar melihat namun dapat dilakukan latihan-latihan dalam pembelajarannya. (Astatin & Nurcahyo, 2016).

Sedangkan Menurut Atiaturrahmaniah (2017) Kelebihan *Adobe* aplikasi ini bisa dipakai ketika ingin membuat suatu animasi ataupun menggunakan *bimap* sehingga menjadi lebih jelas dan menarik. untuk membuat ilustrasi dan *bitmap* yang dapat digunakan dalam pengembangan pengantar yang komunitasif dan dapat dikreasikan . Banyak sekali yang membuktikan keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media flash salah satunya farida hasan yang menggunakan media flash dalam pelaksanaan praktik pembelajaran dan memang terbukti berhasil dengan diperolehnya respon positif dari peserta didik dan untuk keberhasilan mediana dalam penyampaian pesan pembelajaran dengan baik dan dari angket respon yang di sebar pada peserta didik memang siswa merasa tertarik dan lebih paham dengan materi yang dipelajari serta keberhasilan dalam penanaman nilai karakter.(Widiyastuti., 2018)

Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flash

Kurikulum 2013 dicirikan dengan praktik pembelajaran tematik terpadu, dengan menggabungkan beberapa muatan dalam satu pembelajaran yang di tandai dengan adanya suatu tema sebagai pemersatu pokok bahasan, berdasarkan analisis yang telah di lakukan peneliti pembelajaran yang bersifat integratif dengan adanya tema-tema yang yang dipersiapkan sedemikian rupa sesuai dengan tingkat kelas nya Pembelajaran ini di yakini dapat mendorong peserta didik berfikir menyeluruh, dan aktif dan kebermaknaan saat pelaksanaan praktik pembelajarannya. Dengan pembelajaran tematik integratif peserta didik dibekali dengan kecakapan dalam mengembangkan potensi diri, berfikir kritis sehingga mampu menggali pengetahuan dan di arahkan pada pembentukan tentang cara bersikap yang sesuai aturan, pengenalan jati diri di pelajari agar mereka memiliki pengetahuan tentang cara bersikap baik kepada tuhan, orang tua maupun pada lingkungan di sekitarnya. (Yuli & Farida, 2020), hal ini lah yang menjadi tolok ukur bahwa tematik integratif tidan hanya terfokus pada konsep atau materi namun ada pembekalan karakter, Prmbelajaran tematik integratif memberi peluang kepad anak didik dalam mengkreasikan ide-ide segar yang dimilikinya, memancing rasa ingin tahu menyediakan suatu wadah yang nantinya dapat dijadikan dasar dalam pengembangan kreatifitas yang dimiliki pelaksanaannya teras menyenangkan karena bersifat student center.

Implementasi pembelajaran tematik terpadu diharapkan mampu menciptakan iklim pembelajaran yang menambah motifasi peserta didik untuk belajar dan memicu untuk bersikap positif dan kritis, sehingga pelaksanaannya dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan siswa karena pada dasarnya pembelajaran tematik terpadu siswa adalah center dalam pembelajaran siswa banyak terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dengan pembelajaran ini lah di harapkan peserta didik dapat berfikir kritis terhadap materi pembelajaran, maka dari itu inovasi seorang guru sangat di perlukan terutama yang berhubungan dengan media pembelajaran dengan adanya keterbatasan ruang dan tenaga maka media dapat dijadikan sebagai cara agar pembelajaran dapat tercapai dan konsepnyapun di mengerti oleh peserta didik, kemajuan teknologi berbasis komputer telah menjadi jendelah munculnya berbagai inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran, yang berawal dari ide,ide seorang guru bagaimana menghubungkan semua kopotensi-kopetensi yang di muat pada suatu yema pembelajaran dengan kopetensi pembelajaran, karena selama ini seperti yang kita ketahui banyak guru yang tidak menggunakan media dalam penenman konsep pembelajaran sehingga pembelajaran terasa monoton yang di tandai dengan peserta didik yang tidak semangat,kuang aktif, gelisan suka keluar masuk ruangan atau mengganggu teman sebangkunya, maka untuk meminimalisir kemungkinan tersebut media pembelajaran berbasis teknologi memiliki posisi sentral, karena ketika menghubungkan beberapa muatan pembelajaran seorang guru yang menggunakan media yang berbasis teknologi akan mendapat perhatian khusus oleh peserta didik ,perhatiannya akan terfokus pada isi vidio pembelajaran ataupun tayangan gambar yang menarik dan mudah di pahami oleh peserta didik dan waktu dalam pembelajaranpun akan terasa lebih cepat berlalu. . Agar pembelajaran menjadi lebih menarik maka guru dapat menggunakan *Adobe Fash CS6*, banyak hal yang dapat di kreasikan dengan media *adobe flash cs6* dalam

media berbasis adobe sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penanaman konsep pembelajaran dalam pembelajaran tematik terpadu sangat penting untuk di aplikasikan karena dalam pembelajaran tematik terpadu ini seorang guru memang harus memiliki kompetensi dan inovasi serta kerja keras dalam pencapaian tujuan pembelajaran,

Penanaman Nilai Karakter dengan Media Flash

Fenomena yang terjadi pada pendidikan zaman sekarang, sering ditemukan berbagai wujud perilaku menyimpang, mulai dari perkelahian sesama pelajar, kebiasaan merokok, kecanduan game online, dan kurangnya rasa simpati dan satu terhadap orang yang lebih tua, jika dilakukan peninjauan lebih dalam maka karakter menjadi tumpu permasalahannya.

Data UNICEF tahun 2016 menunjukkan bahwa frekuensi kasus kenakalan remaja di Indonesia mencapai angka 50 persen. Disamping itu Kementerian Kesehatan RI 2017 terdapat penyelewengan penggunaan obat-obat terlarang berupa kasus narkoba yang dilakukan anak-anak usia sekolah mencapai 3,8 persen, selanjutnya didukung oleh berita yang dikutip pada *Times Indonesia* yang menyangkut lembaga Perlindungan Anak Indonesia diterimanya laporan bahwa di temukan 127 perkara yang mengadukan banyaknya tindak kekerasan yang ditemui di instansi pendidikan pada rentang bulan Januari sampai bulan Oktober 2019.

Hal ini semakin membuktikan kemerosotan karakter di Indonesia, banyak di temukan penyimpangan-penyimpangan dalam keseharian peserta didik, dan tidak bisa di pungkiri dalam penanaman nilai-nilai karakter ini tidak lepas dari pendidikan di keluarga sebagai *role model* dalam bertindak, namun sekolah juga memiliki peran strategis dalam penanaman karakter agar tumbuh menjadi pribadi yang baik, yang memiliki rasa kepekaan sosial yang tinggi mampu mengarahkan dirinya dalam melakukan tindakan yang mengarah pada kegiatan positif, hal ini tidak lepas dari peran guru dan kerjasama anggota sekolah, orang tua dan lembaga masyarakat, guru secara umum, atas dasar inilah kita mengenal ungkapan yang menyatakan bahwa guru adalah "jantung" pendidikan dan "ujung tombak" serta "garda terdepan" dalam pencapaian kesuksesan dan membentuk pribadi yang cakap dalam bersikap. *It is very important to give instructions on the implementation of character values that are characteristic in the self that is provided with an understanding of values until morals are formed as expected by schools, parents and Indonesians.* sangat penting memberikan arahan terhadap pelaksanaan nilai karakter yang menjadi ciri khas dalam diri yang di bekali dengan pemahaman akan nilai sehingga terbentuk akhlak sebagaimana diharapkan oleh sekolah, orang tua dan Indonesia. (Reinita, 2017)

Sejalan dengan itu pendidikan karakter secara khusus menggambarkan bahwa seorang guru adalah "kunci utama" dalam penanaman dan implementasi nilai-nilai yang dapat membentuk karakter sejak dini hingga pengetahuan tentang nilai itu dapat menjadi kebiasaan yang mendarah daging. Karena guru bukan hanya mengajarkan hakikat konsep materi dalam pembelajaran yang hanya terfokus pada ranah pengetahuan namun ranah sikap juga memiliki peran penting, seandainya peran guru hanya sekedar pengantar konsep pembelajaran maka peran guru akan tergantikan oleh Search engine internet karena kita hidup di jaman dimana pengetahuan, informasi sangat mudah di peroleh, namun penanaman karakter juga penting dan dengan kemajuan teknologi yang dapat di inovasikan sehingga pembelajaran ranah kognitif tetap berlangsung di samping itu penanaman karakter pada ranah afektif juga dapat di lakukan.

Sesuai dengan kandungan UUD No 20 tahun 2003 yang berpatokan pada pelaksanaan aturan sesuai dengan pendidikan di Indonesia pada Bab 2 Pasal 3 bahwa fokus utama dari pendidikan di Indonesia sendiri untuk persiapan dan penanaman kecakapan dalam bersikap sehingga kemampuan berfikir cerdas, bersikap tersebut dapat tertanam dalam diri peserta didik, sehingga ia dapat tumbuh sesuai dengan harapan bangsa dengan penekanan pentingnya akhlak, memiliki ide-ide segar, percaya diri, kritis terhadap masalah lingkungan terbuka terhadap kemajuan. Membentuk peserta didik menjadi orang yang sadar

dalam menentukan sikap sehingga disamping kualitas pendidikan yang membaik, serta cerdas dengan ilmu pengetahuan inilah yang menjadi landasan awal pendidikan.

Setiap orang memiliki cara pandang masing-masing terhadap suatu hal dan menentukan sikap dalam kesehariannya, namun sifat alamiah manusia adalah membutuhkan orang lain dalam hidupnya, cara bersikap pada orang inilah dapat tercermin, bagaimana karakter aslinya dan caranya mengambil keputusan, karena inilah diperlukan pribadi yang kokoh dan berakhlak sehingga tidak mudah terbawa arus perilaku negatif orang sekelilingnya, karakter juga erat kaitannya dengan cara bersikapnya dengan sang pencipta, seorang yang agamanya bagus biasanya lebih budah mengarahkan dirinya pada perilaku positif karena nilai spritualnya yang kokoh.(GHAZALI, 2019) . Maka dari itu seorang guru membutuhkan perantara sehingga pesan atau nilai yang ingin di tanamkan itu dapat diterima dan di jadikan sebagai sesuatu yang memang baik untuk dilakukan di sinilah peran media pembelajaran, hal ini juga didukung pendapat (Lestari, 2018) selain guru media juga berperan penting dalam penanaman nilai nilai karakter dan seorang guru yang kreatif dan terbuka terhadap kemajuan teknologi akan melahirkan inovasi-inovasi baru dalam bentuk media pembelajaran seperti memanfaatkan software *animation editing Adobe Flash CS6*.

Hal ini terbukti dengan penelitian terdahulu yang di lakukan oleh (Wardani & Syofyan, 2018) yang menggunakan media *Adobe Flash CS6* dan terdapat peningkatan. Keberhasilan tersebut dikarenakan penyajian media proses belajar mengajar interaktif lebih menarik. Materi yang disajikan dalam belajar mengajar juga akan lebih menarik karena akan disisipi gambar, video, audio. Sehingga, peserta didik yang tadinya kurang mampu memahami materi disebabkan materi yang terlalu banyak, dapat terbantu dengan penggunaan media proses belajar mengajar dan pembelajaran nilai juga dapat di terapkan dengan pemberian stimulus berupa gambar, video ataupun tulisan-tulisan, peserta didik yang awalnya kurang tertarik terhadap materi pelajaran tertentu dapat meningkat ketertarikannya terhadap proses belajar mengajar media ini di aplikasikan pada pembelajaran tematik terpadu yang membahas materi rangka manusia dan bisa di jadikan sebagai upaya penanaman karakter dengan mengaitkan betapa besar ciptaan Allah dan ini akan mendorong peserta didik bagaimana cara bersikap seharusnya dengan banyaknya hal-hal indah yang Allah ciptakan untuknya.

Jadi dengan adanya permasalahan –permasalahan yang ditimbulkan seperti guru yang jarang menggunakan media pembelajaran serta terjadinya pemerosotan karakter pada peserta didik maka perlu komponen penting pembelajaran yaitu guru dan media pembelajaran karena dengan semakin canggihnya teknologi seorang guru yang kreatif , karena banyak di temukan pelaksanaan di kelas guru yang tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan syarat media yang baik, seperti jelas, mudah di pahami menambah minat dan motivasi peserta didik , maka di perlukan guru yang inovatif dan pekerja keras karena dalam pendidikan memang seorang guru yang profesional selalu berusaha memberikan yang terbaik agar pembelajaran maksimal dengan selalu menambah wawasan pengetahuan, menumbuhkan kembangkan potensi-potensi dan kreatifitas, meningkatkan akhlak dan kepribadian membekali peserta didik dengan pendidikan dan penanaman nilai karakter. Maka dari itu untuk melaksanakan pembelajaran yang sesuai maka diperlukan keterbukaan diri terhadap teknologi dengan memilih *Software Adobe Flash CS6* karena adobe flash memiliki keunggulan yaitu dapat membuat animasi atau media dengan mengkreasi gambar , video dan tulisan hal inilah yang menjadi alasan penggunaan *Software Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran selain konsep materi mudah dipahami pesan-pesan pembelajaran sebagai langkah penanaman karakterpun dapat di wujudkan.

SIMPULAN

Kemajuan teknologi berdampak ke segala sisi kehidupan, termasuk bidang pendidikan salah satu hal yang tak bisa di pungkiri adalah pelaksanaan pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman sehingga diharapkan generasi muda mampu mengambil hal positif seperti penggunaan media sebagai pembelajaran, sesuai dengan kurikulum 2013

yang bersifat tematik integratif. Media sangat penting untuk menyampaikan pesan pembelajaran sekaligus penanaman nilai, yang menggunakan software Adobe Flash CS6.

Adobe flash CS6 ialah berupa software atau aplikasi yang dapat di gunakan oleh pendidik dalam mengkreasikan media pembelajaran melalui teks, grafis, animasi, audio dan video, animasi yang memerlukan memori yang kecil, *layout* yang dapat disesuaikan dengan kreatifitas pengembang, pembuatan tombol navigasi dan animasi gambar yang dihasilkan lebih *flexible* serta program yang dihasilkan interaktif karena dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik. Menurut Atiaturrahmaniah (2017) Kelebihan software ini yaitu program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang dapat digunakan untuk keperluan pengembangan media yang interaktif dan dinamis. Kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *adobe flash* banyak di gunakan memberikan efek animasi pada *website*, CD pembelajaran.

Salah satu upaya memperbaiki sistem pendidikan dengan menggunakan media menarik dengan menggunakan gambar, video, dan tulisan yang mempelajari tentang nilai-nilai sebagai upaya dalam pendidikan karakter. Sumber dalam menentukan sikap berasal dalam diri seseorang yang akan membedakan mana yang boleh dilakukan dan mana yang tidak boleh, permasalahan tersebut timbul karena pemahaman konsep nilai yang kurang kuat, sehingga perlunya penanaman dan penguatan yang dapat di lakukan di sekolah. Pendidikan karakter di sekolah dapat di lakukan dengan menggunakan wadah penyampai pesan yang sering dengan media pembelajaran. Hal ini dapat di aplikasikan dengan materi yang di pelajari, karena pada setiap pengetahuan pada materi memiliki pesan moral yang dapat di tanamkan pada diri peserta didik, dengan penanaman nilai ia akan memahami tatacara hidup di tengah masyarakat, bertindak sesuai aturan. Telah banyak penelitian yang membuktikan keberhasilan penanaman nilai karakter dari media yang berbasis flash dan di peroleh respon positif dari siswanya.

Dari beberapa penelitian yang menggunakan media *adobe flash* dapat dipahami bahwa media yang baik adalah media yang disamping menanamkan konsep pembelajaran juga berperan sebagai penanaman nilai-nilai karakter, dan setelah meninjau ulang beberapa penelitian yang di lakukan dengan media berbasis *adobe flash* peneliti dapat menemukan adanya perbedaan dan timbulnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Dan beberapa penelitian juga sesuai dengan penggunaan media berbasis *adobe flash CS6* yang dapat menanamkan nilai karakter dalam diri siswa yang di lengkapi dengan pemberian stimulus yang berupa gambar, video dan tulisan pada siswa sekolah dasar.

Adapun beberapa saran yang perlu di lakukan yaitu 1) Pentingnya menggunakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi karena hal tersebut dapat memicu ketertarikan peserta didik dalam belajar. Karena secara langsung melibatkan beberapa inderanya seperti mata, telinga dan kemampuan mengemukakan atau berucapnya. 2) Pentingnya pendidikan karakter terutama bagi siswa SD agar tumbuh menjadi pribadi yang baik di masyarakat. 3) Penggunaan media ini sangat bagus di gunakan dalam pembelajaran, selain siswa senang belajar di samping itu penanaman pendidikan karakter juga dapat di lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ampera, D. (2017). *Adobe Flash Cs6-Based Interactive Multimedia Development For Clothing Pattern Making*. 102(Ictvt), 314–318. <https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.54>
- Anggraini, P., & Kusniarti, T. (2016). The Implementation Of Character Education Model Based On Empowerment Theatre For Primary School Students. *Journal Of Education And Practice*, 7(1), 26–29. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/Ej1089767.pdf>
- Arlene Fink. (2020). *Conducting Research Literature Review From The Internet To Paper*. University Of California.
- Astati, G. R., & Nurcahyo, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan Kompetensi Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.10966>
- Atiaturrahmaniah Dan Doni. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash dengan Penerapan Teori Van Hiele. *Pendidikan*, 1(1).
- Bumi, M. (2017). Prosiding Seminar Nasional Pendidik Dan Pengembang Pendidikan Indonesia

- Dengan Tema “Membangun Generasi Berkarakter Melalui Pembelajaran Inovatif” . Aula Handayani Ikip Mataram 14 Oktober 2017. Issn 2598-1978. *Cell.Com*, 2, 28–36. <https://doi.org/10.1016/J.Tcb.2012.04.004>
- Ghazali, A. (2019). Urgensi Pendidikan Karakter Yang Sesuai Dengan Falsafah Bangsa Indonesia. *Kajian Pendidikan Islam Dan Studi Islam*, 2(1), 16–31.
- Hasan Ragmaibu, F. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn 1 Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Kreatif*, September, 2.
- Irwana, J. T., & Desyanri. (2019). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 222–232. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Jusita, M. L. (2016). Dalam Aktivitas Belajar Menggunakan Media Pembelajaran “ Pecango “. *Pendidikan P Issn 2503-1201*, 1, 2–6.
- Karamete, A. (2017). *European Journal Of Education Studies Interactive Story Development For The Unit Of Turks On The Silk Road In Social Sciences Course I*. 677–690. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1095145>
- Kesici, A. E., & Ceylan, V. K. (2020). *Quality Of School Life In Turkey, Finland And South Korea. International Journal Of Evaluation And Research In Education*, 9(1), 100–108. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i1.20522>
- Kim, K., & Harris, C. J. (2018). *How Character Education Impacts Teachers*. 3(1), 45–67. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2525827>
- Lase, D. (2019). Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Sundermann Jurnal Ilmiah Teologi Pendidikan Sains Humaniora Dan Kebudayaan*, 1(1), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Lestari, I. D. (2018). Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (Ict) Di Sdn Rri Cisolak. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(2), 137–142. <https://doi.org/10.30998/sap.v3i2.3033>
- Mei, E. (2019). *Jurnal Keguruan Sekolah Dasar*. 1(21132).
- Miaz, Y., Helsa, Y., Desyandri, & Febrianto, R. (2018). *Cartography In Designing Digital Map Using Adobe Flash Cs6. Journal Of Physics: Conference Series*, 1088. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012069>
- Nurfadillah Salam, S. & J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *Al-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Reinita, D. (2017). *The Improvement Application Value Of Cultural Character Nation To Students In Civil Learning With Value Clarification Technique Approach List Model In Class Iv B Sdn 16 Tarok Dipo Bukittinggi*. 118, 570–577. <https://doi.org/10.2991/icset-17.2017.95>
- Wahono, R. S. (2015). *A Systematic Literature Review Of Software Defect Prediction : Research Trends , Datasets , Methods And Frameworks*. 1(1).
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). *Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran Ipa Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia*. 2(4), 371–381.
- Widiyastuti, N., Radia, E. H., Salatiga, J. D., & Tengah, J. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Universitas Kristen Satya Wacana Using Adobe Flash Software*. 32(1), 79–86.
- Yogyakarta, K. (2016). *Character Education Of The Most Developed Countries In*. 3(1), 32–37. <https://doi.org/10.20448/journal.509/2016.3.1/509.1.32.37>
- Yuli, M., & Farida, N. (2020). *Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Model Problem Based Learning Di Kelas Iv Sd Improved Thematically Integrated Learning Process With The Problem Based Learning Model In Grade Iv Sd*. 8(C).
- Yulianjani, A., Martono, A., & Apriyani, D. (2019). Aplikasi Media Interaktif Menggunakan Animasi Cerita Rakyat Untuk Anak Usia Dini (Studi Kasus Yayasan Bina Insan Kamil Kabupaten Tangerang). *Icit Journal*, 5(1), 77–93. <https://doi.org/10.33050/icit.v5i1.105>
- Zainil, M., Helsa, Y., Zainil, Y., & Yanti, W. T. (2018). Mathematics Learning Through Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Approach And Adobe Flash Cs6. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1088. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012095>
- Zamaletdinova, G. R. (2018). *Development Of Electronic Educational Resources For Studying Mathematics By Adobe Flash And Html5 Systems At Elementary Schools. The Journal Of Social Sciences Research, Spi 1*, 171–174. <https://doi.org/10.32861/jssr.spi1.171.174>
- Nur Hadi Wara Utami (2018). Pengembangan Media Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kearifan Lokal: Universitas Sunan Kali Jaga