



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS 6 PADA MATA PELAJARAN IPS PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 BELITANG MULYA

Meli Damayanti¹, Siti Afifah², dan Khafid Ismail³

^{1,2,3} Pendidikan Ekonomi, Fakultas ilmu pendidikan, Universitas Nurul Huda

* E-mail: Melydamayanti25@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6* untuk mengetahui kelayakan serta tingkat kemenarikan media dikalangan peserta didik kelas VIII tingkat SMP. Prosedur pengembangan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Lokasi penyebaran angket kemenarikan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Belitang Mulya menggunakan sampel uji coba kelompok kecil 6 dan uji coba lapangan 20 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6* memenuhi kriteria kelayakan melalui validasi ahli materi dengan rata-rata sebesar 86,67% dan ahli media dengan nilai rata-rata sebesar 100% serta respon peserta didik uji coba kelompok kecil menyatakan sangat menarik dengan nilai rata-rata dari tiap komponen penilaian sebesar 87,96% dan ketika uji coba lapangan menyatakan sangat menarik dengan nilai rata-rata dari tiap komponen penilaian sebesar 90,28%.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Adobe Flash CS 6, Ilmu Pengetahuan Sosial.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk mengembangkan kepribadian dan potensinya baik dalam segi fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual melalui proses pengalaman belajar. Selain itu, di dalam proses pendidikan akan terjadi upaya mencerdaskan kehidupan bangsa (Rahman et al., 2022).

“Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal I menyebutkan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Sisdiknas, 2003:49)”.

Belajar adalah perubahan sikap dan perilaku dimana keadaanya berbeda dari sebelum dan sesudah melakukan tindakan yang sama dan bersifat menetap

melalui proses aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk melakukan (Setiawan, 2018). Pembelajaran dapat diartikan usaha sadar dan aktif dari pendidik terhadap peserta didik agar peserta didik berkeinginan untuk belajar dan terjadi perubahan tingkah laku sesuai dengan keadaan dan kemampuan peserta didik (Ubabuddin, 2019). Proses perubahan tingkah laku tersebut dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, proses perubahan tingkah laku yang dicapai melalui pengalaman belajar yang disebut dengan hasil belajar (Herawati, 2018). Setiap kegiatan pembelajaran memerlukan media dan model pembelajaran tertentu untuk mencapai hasil yang maksimal.

Media pembelajaran berada pada posisi strategis dalam proses pembelajaran dikarenakan media menjadi perantara informasi pengetahuan dari pendidik. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Nurfadillah et al., 2021). Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rudi Bretz yang mengklasifikasikan media menjadi tiga unsur, yaitu suara, visual, dan gerak kemudian ia mengembangkan menjadi tujuh kelompok, yaitu media audio-visual-gerak, media audio visual-diam, media audio-semi-gerak, menampilkan, media visual-gerak, media visual-diam, media audio, dan media cetak (Burhanuddin, 2014). Media pembelajaran saat ini yang mampu menarik minat belajar siswa dan membangkitkan semangat untuk memahami suatu materi adalah media pembelajaran interaktif (Gunawan, 2022). Segala sesuatu yang bisa mengantarkan pembelajaran serta menerangkan materi dengan bantuan komputer disebut media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mampu memberi rangsangan kepada peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar yang aktif (Subhan, 2019).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan terciptanya bahan ajar dan media pembelajaran yang beraneka ragam untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas pendidikan. Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dengan harapan dapat meminimalkan perannya dalam hal mengajar, tetapi dengan lebih mengaktifkan peserta didik, dan membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6*.

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran IPS
Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 1
Belitang Mulya**

Sejak pertama diperkenalkan pada tahun 1996, *flash* atau disebut *macromedia flash* menjadi sangat populer dan langsung mendapat apresiasi dihati masyarakat dunia web karena dapat membuat menampilkan animasi dan interaksi di web. Tetapi sejak bulan Desember 2005, perusahaan Macromedia dibeli oleh *adobe* dan kini berganti nama menjadi *adobe flash*. Aplikasi ini terus dikembangkan menjadi *adobe flash CS 5* dan versi terbarunya adalah *adobe flash CS 6* (Faridah, 2021). Dari penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe flash* sebagai alat atau perantara dalam proses pembelajaran juga akan memberikan dampak pada peserta didik yaitu menumbuhkan minat, mendorong motivasi peserta didik, mengaktifkan peserta didik, dan juga merubah suasana yang monoton menjadi menyenangkan sebab menarik perhatian peserta didik (Yuniati, 2022).

Berdasarkan Penelitian terdahulu pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat memberikan dampak yang positif dalam menumbuhkan minat, motivasi dan mampu menarik perhatian siswa maka Tujuan dari Penelitian dan pengembangan ini merancang pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobeflas*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research Dan Development*). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research Dan Development*). Jenis penelitian tersebut dipilih karena tujuan peneliti adalah untuk mengembangkan produk yang dibuat melalui *Adobe Flash CS 6* menjadi sebuah media pembelajaran pada materi peran pelaku ekonomi dalam perekonomian. Dalam penelitian model ini pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Cary Prosedur pengembangannya meliputi : *Analysis* (analisis), *Design* (merancang), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Data yang digunakan yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan datanya yaitu menggunakan wawancara dan angket. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan angket yang digunakan yaitu angket ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash CS 6* serta angket peserta didik untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *Adobe Flash CS 6*.

HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil

Prosedur pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry, dengan prosedur pengembangan yang meliputi : *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6* dijabarkan sebagai berikut: **a. Analysis (Analisis)**

Tahap awal pada model pengembangan ADDIE adalah tahap analisis mengenai kebutuhan. Tahap analisis ini juga dilakukan dengan wawancara terhadap guru dan penyebaran angket kebutuhan peserta didik, melalui proses analisis dengan menganalisis sejauh mana penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran namun ternyata penggunaan media pembelajaran belum maksimal, terlebih lagi guru kurang memanfaatkan fasilitas yang ada. Pentingnya pembuatan produk media pembelajaran sebagai sarana penunjang proses belajar mengajar, dengan diharapkan dapat memotivasi peserta didik agar semangat dalam kegiatan pembelajaran, Sehingga peserta didik menjadi pemeran utama dalam proses belajar dan pendidik sebagai fasilitator sesuai dengan isi kurikulum 2013 yang saat ini sedang diterapkan.

b.Design (Perancangan)

Pada tahap design berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh maka produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6* pada materi peran pelaku ekonomi dalam perekonomian. Langkah selanjutnya yaitu membuat *storyboard*. *Storyboard* ini berisi gambaran umum tentang desain media yang akan dikembangkan.

c. Development (Pengembangan)

Pada tahap *development* berdasarkan *design* yang telah dibuat maka peneliti membuat produk jadi media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6*, dan melakukan validasi media kepada ahli materi dan ahli media, dan revisi produk sesuai saran dari ahli materi dan ahli media. Berikut penjabaran pada tahap *development* :

1. Produk jadi media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6*.

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6* didalam menu utamanya terdapat menu petunjuk penggunaan media, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, dan kesimpulan. Berikut tampilan menu utama yang telah dibuat :

Gambar Tampilan Menu Utama

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran IPS
 Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 1
 Belitang Mulya



Sumber : Data Diolah Peneliti

2. Validasi para ahli

Pada tahap ini, validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Produk yang telah dihasilkan pada tahap *design* kemudian dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi setelah itu mendapatkan arahan, masukan serta saran terhadap media yang dikembangkan. Produk yang telah direvisi kemudian akan divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media. a. Tahap Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6* ini dilakukan dengan aspek penilaiannya yaitu aspek materi, soal, kebahasaan dan keterlaksanaan. Validasi materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam keterkaitan materi yang disampaikan dengan kompetensi yang diharapkan. Berikut ini adalah hasil penilaian materi pembelajaran dari pandangan materi secara keseluruhan dengan jumlah soal 15 butir pernyataan:

Tabel
Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Ya / Tidak	No Item				Jml	%
		Aspek Materi	Aspek Soal	Aspek Kebahasaan	Aspek Keterlaksanaan		
		1,2,3,4,5,6	7,8,9,10,11	12,13	14,15		
1	Ya	6	4	2	1	13	86,67 %
2	Tidak	-	1	-	1	2	13,33 %

Sumber : Data Diolah Peneliti

Berdasarkan hasil dari tabel tersebut, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai dari aspek materi, aspek soal, aspek kebahasaan, dan aspek keterlaksanaan yaitu sebesar 86,67 % dengan jawaban “Ya”, dan 13,33 % dengan jawaban “Tidak”. Sehingga dapat dinyatakan media pembelajaran interaktif berbasis

Adobe Flash CS 6 dinyatakan “Sangat Layak”.

b. Tahap Validasi Ahli Media

Validasi ahli media untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6* ini dilakukan dengan aspek penilaiannya yaitu aspek rekayasa media, dan komulasi visual. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui seberapa layak desain media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6* ini untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS materi peran pelaku ekonomi dalam perekonomian. Berikut ini adalah hasil validasi media pembelajaran dari pandangan aspek rekayasa media dan aspek komulasi visual secara keseluruhan dengan jumlah soal 15 butir pernyataan.

Tabel
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Ya/Tidak	No Item		Jml	%
		Aspek Rekayasa	Aspek Komulasi Visual		
		1,2,3,4,5,6	7,8,9,10,11,12,13,14,15		
1	Ya	6	9	15	100%
2	Tidak	-	-	-	-

Sumber : Data Diolah Peneliti

Berdasarkan hasil dari tabel tersebut, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai dari aspek rekayasa media dan aspek komulasi visual yaitu sebesar 100% dengan jawaban “Ya”, dan 0 % dengan jawaban “Tidak”. Sehingga dapat dinyatakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dinyatakan “Sangat Layak”.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran IPS
 Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 1
 Belitang Mulya

d. Implementation

Pada tahap *implementation* berdasarkan pengembangan yang telah dibuat maka peneliti mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6*, adapun langkah-langkah pengimplementasiannya meliputi uji coba kelompok kecil dan revisi produk (bila diperlukan) serta uji coba lapangan.

1. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya dengan jumlah 6 peserta didik, yang digunakan untuk uji coba kelompok kecil yaitu peserta didik kelas VIII.6. Setelah melakukan proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6* peneliti membagikan angket untuk mengetahui penilaian peserta didik mengenai kemenarikan media pembelajaran yang telah dibuat. Angket untuk peserta didik dilakukan dengan aspek penilaiannya yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran dan komulasi visual. Jumlah pernyataan terdiri dari 18 butir soal.

Hasil penilaian uji coba kelompok kecil dari 6 peserta didik disajikan berikut ini:

Tabel
Data Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Responden	Ya / Tidak	Aspek			Total	%
		RPL 1,2,3,4,5	DP 6,7,8,9, 10,11,1 2	KV 13,14,15, 16,17,18		
Total Responde n 6	Ya	24	39	32	95	87,96 %
	Tidak	6	3	4	13	12,04%

Sumber : Data Diolah Peneliti

Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6* diatas menunjukkan total jawaban “Ya” secara keseluruhan adalah sebanyak 108 jawaban. Sedangkan yang memberikan jawaban “Ya” sebesar 87,96 % dan yang

menjawab “Tidak” sebesar 12,04 % . Sehingga dapat dinyatakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dinyatakan “Sangat Menarik” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan dengan skala terbatas pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Belitang Mulya dengan jumlah 20 peserta didik. Setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran, peneliti juga membagikan angket untuk peserta didik mengutarakan pendapatnya mengenai kemenarikan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat, dengan jumlah pernyataan 18 butir soal. Hasil penilaian uji coba lapangan dari 20 peserta didik disajikan berikut ini:

Tabel
Data Penilaian Uji Coba Lapangan

Responden	Ya / Tidak	Aspek			Total	%
		RPL	DP	KV		
		1,2,3	4,5,6,7,8,9	10,11,12,13,14,15		
Total Responden 20	Ya	89	125	111	325	90,28%
	Tidak	11	15	9	35	9,72%

Sumber : Data Diolah Peneliti

Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan diatas menunjukkan total jawaban “Ya” secara keseluruhan adalah sebanyak 360 jawaban. Sedangkan yang memberikan jawaban “Ya” sebesar 90,28 % dan yang menjawab “Tidak” sebesar 9,72 % . Sehingga dapat dinyatakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dinyatakan “Sangat Menarik” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Telah disusun produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6*, dibuat dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry, dengan prosedur pengembangan yang meliputi : *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Langkah awal yang dilakukan yakni *analysis* dimulai dari *analysis* kebutuhan peserta didik, *analysis* materi pelajaran, dan merumuskan tujuan. Berdasarkan

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran IPS
Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 1
Belitang Mulya**

apa yang ditemukan oleh peneliti, dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan materi dan untuk menumbuhkan minat, motivasi, serta meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Adapun isi dalam menu utama yang telah disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6* meliputi petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, soal, dan kesimpulan. Materi yang ada didalam media pembelajaran tersebut yaitu materi peran pelaku ekonomi dalam perekonomian, terdapat pula gambar dan audio pada setiap materi yang disajikan dalam setiap slide, penyajian gambar dan audio disesuaikan dengan penyampaian materi. Penelitian pengembangan produk ini dilakukan dengan mengumpulkan data serta validasi ahli dan uji coba serta penyebaran angket kemenarikan penilaian kepada peserta didik. Tujuan yang hendak dicapai yakni menghasilkan produk media pembelajaran yang layak dan menarik untuk digunakan dalam proses belajar.

Hasil kelayakan atau validitas media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6* diketahui dari hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, serta penilaian angket kemenarikan peserta didik. Dari validasi ahli materi diperoleh hasil komponen penilaian sebesar 86,67 % dengan kategori “Sangat Layak”. Data validasi ahli media mendapat hasil dari setiap komponen penilaian sebesar 100 % dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian penyebaran angket kemenarikan, adapun penilaian peserta didik pada uji coba kelompok kecil oleh 6 peserta didik kelas VIII mendapat hasil rata-rata dari setiap komponen penilaian sebesar 87,96 % dengan kriteria “Sangat Menarik” serta penyebaran angket kemenarikan peserta didik pada uji coba lapangan dengan 20 orang peserta didik kelas VIII memperoleh hasil pada setiap komponen penilaian sebesar 90,28 % dengan kriteria “Sangat Menarik”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS 6* pada materi peran pelaku ekonomi dalam perekonomian dapat disimpulkan bahwa. Pengembangan dilakukan dengan tujuan mendapatkan produk yang menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran, sesuai dengan saran dan masukan dari pembimbing dan validator ahli. Produk media pembelajaran yang dihasilkan telah dilakukan uji kelayakan melalui validasi materi dan validasi media. Produk media pembelajaran yang dihasilkan telah dilakukan uji kelayakan melalui validasi materi dan validasi media. Uji kelayakan oleh ahli materi mendapatkan

hasil validasi rata-rata dari setiap komponen penilaian sebesar 86,67 % dan hasil uji coba kelayakan oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata dari setiap komponen penilaian sebesar 100% maka produk dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah produk media pembelajaran selesai di *design* sesuai dengan saran validator, produk diuji coba oleh kelompok kecil dengan jumlah peserta didik yaitu 6 orang sehingga produk dinyatakan sangat menarik untuk digunakan. Kemudian dilakukan uji coba lapangan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Belitang Mulya yang berjumlah 20 peserta didik diambil perwakilan setiap kelas VIII 3-4 peserta didik, sehingga produk dinyatakan Sangat menarik untuk digunakan.

REFERENSI

- Burhanuddin, M. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Professional CS 6 Untuk Mengakomodir Gaya Belajar Siswa Kelas VIII MTSN 1 Jombang*.
- Faridah, S. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 Materi Usaha Dan Daya Kelas VIII SMP/MTS*.
- Gunawan, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMPN 34 Samarinda*. 54–62.
- Herawati. (2018). *Memahami proses belajar anak*. IV, 27–48.
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farliya, T., Pamungkas, S. W., Jamirullah, R. F., & Tangerang, U. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi “ Perubahan Wujud Zat Benda ” Kelas V Di Sdn Sarakan II Tangerang*. 3, 117–134.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan*. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Setiawan, S. M. (2018). *Telaah Teoritis : Apa Itu Belajar ?* 35(1), 31– 46.
- Subhan. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar*. 7(1).
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ubabuddin. (2019). *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. V(1), 18–27.
- Yuniati, Y. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6*. 11(1), 159–170.