PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH DALAM KEGIATAN MEMBACA PADA SD 106169 KUTOMULYO

Tria Parwati[1], Diana Sukseswaty Lubis[2]
triaparwati124@gmail.com[1], ladydiana.loebs@gmail.com[2]
Sekolah Tinggi Ilmu Manajeman Sukma Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran adobe flash dalam kegiatan membaca di SD 106169 Kutomulyo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, observasi,danstudi pustaka. Penerapan media pembelajaran ini menggunakan video animasi yang di buat dengan menggunakan Adobe Flash CS 6. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu para siswa banyak yang merespon video animasi pembelajaran sehingga para siswa dapat belajar dengan baik. sehingga media pembelajaran ini sangat berguna untuk para siswa.

Kata Kunci: media, animasi, Adobe Flash.

PENDAHULUAN

Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash dalam kegiatan membaca membuka peluang yang luas untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, menarik, dan efektif bagi siswa. Dengan berbagai fitur dan kemampuan interaktifnya, Adobe Flash memungkinkan para pendidik untuk menghadirkan konten-konten yang memikat dan memperkaya pengalaman membaca siswa (Irsyad, 2020). Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui pembuatan animasi interaktif yang menggambarkan cerita atau konsep yang sedang dipelajari. Animasi ini tidak hanya memperjelas narasi, tetapi juga memvisualisasikan situasi dan karakter dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami bagi siswa (Lubis, 2022).

Adobe Flash juga dapat digunakan untuk membuat simulasi pembacaan yang memungkinkan siswa untuk berlatih membaca secara mandiri(Amin & Sun'iyah, 2023). Dengan menyediakan berbagai bahan bacaan yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan minat siswa, serta menyertakan fitur seperti narasi, pilihan kata, dan penandaan teks, siswa dapat mengembangkan kemampuan membaca mereka dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan(Manurung, 2020). Selain itu, permainan pembelajaran juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dengan menyajikan tantangan-tantangan seperti teka-teki kata, tebak kata, atau permainan mencocokkan kata dengan gambar, siswa dapat belajar sambil bermain dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi bacaan(Shiddiqi, 2023).

Dengan menggunakan Adobe Flash, siswa dapat bekerja sama dalam menyusun peta pikiran atau proyek berbasis multimedia yang menggambarkan hubungan antaride, mengorganisir informasi, dan menyajikan hasil pembelajaran mereka secara kreatif dan menarik(Agusto, 2021). Dengan demikian, penerapan media pembelajaran dalam kegiatan membaca menggunakan Adobe Flash tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan membaca yang lebih baik,

Peneliti yang berjudul " Penerapan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan kemampuan Membaca,Menulis dan Berhitung Bagi Siswa Sekolah Dasar". Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa media

pembelajaran menggunakan animasi Adobe Flash pada pokok bahasan Calistung (membaca, Menulis, dan Berhitung) yang telah dikembangkan, termasuk dalam kriteria Layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajran (dari penilaian materi, dan ahli media) memberikan rata-rata penilaian 86,50%. (Rahmawati, 2022)

Penelitian yang berjudul " Pemanfaatan Media Adobe Flash Dalam Pembelajaran Membaca Notasi Angka". Hasil dari penelitian di atas yaitu meningkatnya kualitas dan kemampuan siswa dalam membaca notasi angka dengan menggunakan media Adobe Flash. Namun, untuk mencapai hasil tersebut harus melalui sirklus atau tahapan-tahapan seperti yang telah dijelaskan di dalam penelitian tersebut.

Penelitian yang berjudul " Perancangan Film Animasi Pendidikan Dengan Menggunakan Adobe Flash Proffesional CS6". Hasil penilitian di atas menghasilkan sebuah film animasi yang dapat diputar dari berbagai macam media,sehingga siswa dapat belajar dengan durasi film yang tidak terlalu lama,hal ini di dapat berdasarkan hasil uji coba ahli media,ahli materi,respon guru dan respon siswa yang di rata-ratakan sebesar 81% dengan katagori sangat layak (Suryani, 2023)

Penelitian yang relevan terkait pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan berbagai aplikasi, termasuk Adobe Flash, dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa di tingkat sekolah dasar. Salah satu penelitian yang patut dicatat adalah penelitian yang dilakukan oleh(Wahyuningsih et al., 2022). Dalam penelitian ini, mereka mengembangkan media interaktif berbasis Adobe Flash dengan pendekatan Content and Language Integrated Learning (CLIL) untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa SD. Mereka menemukan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca siswa, tetapi juga memperkaya pemahaman mereka terhadap konten pelajaran.

Selain itu, penelitian (Oktafiani et al., 2020)juga memberikan kontribusi penting. Mereka mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash untuk kelas IV. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi IPA, yang menunjukkan potensi aplikasi multimedia dalam meningkatkan pembelajaran di kelas.(Kumala, 2020)juga melakukan penelitian sejenis dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6, yang dirancang sesuai dengan Kurikulum 2013 untuk meningkatkan literasi verbal siswa sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian-penelitian terdahulu memberikan landasan yang kuat untuk merancang pendekatan pembelajaran yang tepat dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Dengan menerapkan temuan-temuan dari penelitian-penelitian tersebut, diharapkan dapat dirancang media pembelajaran Adobe Flash yang sesuai dengan kebutuhan siswa di SD 106169 Kutomulyo. Pendekatan yang efektif dan teruji dalam penelitian-penelitian terdahulu dapat menjadi pedoman yang berharga dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan lebih efektif dan menarik.

Dalam hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas 1 di SD 106169 Kutomulyo, tergambar beberapa fenomena yang mencerminkan kondisi pembelajaran membaca saat ini. Salah satunya adalah "masih terdapat siswa yang kurang paham dalam kemampuan membaca." Hal ini menandakan bahwa masih diperlukan upaya lebih lanjut dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di sekolah tersebut. Selain itu, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat manual, terutama dalam bentuk buku-buku, yang menunjukkan adanya potensi untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa melalui penggunaan metode pembelajaran yang lebih

modern, seperti media animasi. Namun, salah satu tantangan yang dihadapi adalah "banyaknya siswa yang sulit untuk fokus selama pelajaran berlangsung karena terganggu oleh kegiatan ribut atau bermain dengan teman sekelas." Hal ini menandakan pentingnya pengelolaan kelas yang lebih efektif dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa agar dapat lebih terlibat dan fokus dalam pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan siswa seperti Susan, terungkap bahwa meskipun ada kesenangan saat guru menjelaskan materi, namun gangguan dari teman sekelas dapat mengurangi konsentrasi belajar. Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa mengantuk atau bosan selama pelajaran berlangsung. Fenomena-fenomena ini menekankan pentingnya adopsi metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memperhatikan kebutuhan individu siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca di SD 106169 Kutomulyo.

Penerapan media pembelajaran Adobe Flash dalam kegiatan membaca di SD 106169 Kutomulyo menimbulkan sejumlah permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius. Salah satunya adalah ketidakamanan dan ketidakstabilan yang terkait dengan penggunaan Adobe Flash, yang telah kehilangan dukungan dari Adobe sejak akhir tahun 2020. Dengan tidak adanya pembaruan keamanan yang terus-menerus, perangkat lunak ini menjadi rentan terhadap serangan keamanan dan kerentanan teknis lainnya, menimbulkan risiko yang serius bagi pengguna. Dalam konteks pendidikan, hal ini mengindikasikan potensi gangguan pada proses pembelajaran dan risiko bagi data siswa.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi alternatif yang lebih modern dan aman untuk media pembelajaran interaktif dalam kegiatan membaca di SD 106169 Kutomulyo. Hal ini melibatkan pencarian solusi inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi terkini, yang tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca bagi siswa, tetapi juga memperhatikan aspek keamanan dan stabilitas secara keseluruhan. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan solusi yang praktis dan berkelanjutan yang dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah dasar lainnya yang menghadapi masalah serupa.

Urgensi penelitian ini sangatlah penting mengingat pentingnya pembelajaran sekolah dasar dan dampak langsungnya terhadap perkembangan akademik siswa. Dengan teknologi yang terus berkembang, pendekatan pembelajaran juga perlu diperbarui agar tetap relevan dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini mendesak untuk memberikan solusi yang tepat waktu dan terkini dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran di SD 106169 Kutomulyo dan mungkin juga sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa. Dengan solusi yang tepat, diharapkan dapat meningkatkan membaca dalam kurikulum kualitas pembelajaran membaca serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih aman dan produktif bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengetahui dan menguji asumsi tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH DALAM KEGIATAN MEMBACA PADA SD 106169 KUTOMULYO.

METODOLOGI

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah dasar 106169 Desa Kutomulyo kecamatan Biru-biru kabupaten Deliserdang. Penelitian ini dimulai pada bulan April 2024 sampai dengan Juli 2024,dengan jadwal penelitian yang telah direncanakan.

Jenis dan Sumber Data

Jenis Data

Data yang digunkan dalam penelitian ini adalah data primer dan data Sekunder

1. Data Primer

Data primer merupakan jenis data yangdikumpulkan secara langsung dari sumber utamanya.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan jenis data yang telah ada sebelumnya dan dengan sengaja dikumpulkan oleh peneliti yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan data penelitian.

Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah;

1. Data Internal yaitu data yang di dapat dari tempat penelitian seperti hasil wawancara dan observasi dari guru
2. Data Eksternal yaitu data yang didapat dari luar tempat penelitian berupa buku penunjang sebagai bahan bacaan dan landasan teori yang relevan dengan permasalahan yang akan di teliti, sumber data tersebut bisa di dapat dari media Internet ataupun di perpustakaan.

Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode pengumpulan data yang di ambil melalui observasi yaitu dengan cara mengamati secara langsung ke lokasi penelitian yang ada di Sekolah Dasar 106169 Desa Kutomulyo.

2. Wawancara

Metode pengumpulan data yang di ambil dengan mewawancarai salah satu guru wali Kelas 1 Sekolah Dasar 106169 Desa Kutomulyo

3. Studi Pustaka

Metode Pengumpulan data yang di ambil melalui buku dan jurnal penelitian terdahulu.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan pengembangan media animasi pembelajaran sebagai animasi pembelajran satuan ukur dan berat menggunakan ProShow yang sudah divalidasi oleh para ahli, praktis pendidikan serta di uji coba oleh para peserta pendidikan. Berikut langkah-langkah yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran

1. Analysis

pada tahap analisis, dilakukan observasi dan wawancara terhadap wali kelas sd 106169 Desa Kutomulyo. Tahap awal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran dikelas. Berdasarkan observasi dan wawancara tersebut, ditemukan masalah siswa yang merasa sulit menerapkan materi yang disampaikan, media pembelajaran yang terbatas pada buku teks, tampilan tidak menarik sehingga siswa bosan mempelajarinya. Oleh karena itu, muncul ide mengembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam belajar. Analisis yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis kebutuhan siswa dan analisis materi membaca. Tahapan analisis kebutuhan siswa, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam belajar sehingga menarik dan tidak bosan mempelajarainya. Materi membaca yang disajikan dalam animasi pembelajaran dalam materi Belajar Menghafal Huruf ABC.

a. Guru membutuhkan media pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru maupun siswa

b. Media pembelajaran yag dikembangkan menarik dan praktis dalam penggunaannya.
c. Media pembelajaran yang dikembangkan yang dapat meningkatkan kemenarikan siswa untuk mempelajarinya.

Selanjutnya dilakukan evaluasi pada tahap analyze, berdasarkan analisis diatas maka penelitian mengembangkan animasi pembelajaran belajar ABC dengan ,enggunakan Adobe Flash CS6. Animasi pembelajaran tersebut dibuat untuk mengatasi permasalahan yang ada dan meningkatkan kemenarikan siswa untuk mempelajarinya. Animasi pembelajaran ini juga dapat meminimalisir peran guru dalam pelajaran sehingga diharapkan siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran.

2. Design

Pada tahap kedua dilakukan perencanaan media animasi pembelajaran dengan format perencanaan animasi pembelajaran. Animasi pembelajran dirancang dengan tampilan menarik dan bahasa yang mudah dipahamu.

a. Judul Animasi Pembelajaran

Judul dalam media animasi pembelajaran dibuat menarik sesuai dengan materi yang akan dikembangkan yaitu Belajar Membaca ABC Judul yang menarik membuat siswa termotivasi melihat animasi pembelajaran.

b. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Animasi pembelajaran yang dikembangkan berisi kompetensi yang baru di penuhi oleh siswa dalam mempelajari materi.

a. Isi Materi

Materi pada animasi pembelajaran mencakup materi yang berhubungan dengan tema yang akan dikembangkan. Penyusunan materi diperoleh dari berbagai sumber buku yang dikumpulkan.

b. Animasi

Animasi yang disajikan dalam animasi pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan dikembangkan. Desain dalam animasi tersebut adalah Objek 2 dimensi yang berisi beberapa karakter dari kartun yang lucu untuk menaikkan minat peserta didik menyaksikan animasinya setelah penentuan karakter selanjutnya proses pengeditan animasi tersebut denggan menggunakan Adobe Flash CS6. Selain itu, dipadukan dengan backsound sehingga menjadi menarik animasi pembelajaran tersebut.

Beberapa kerangka design diatas, setelah itu dilanjutkan dengan tahap editing yang menggunakan software ProShow karena beberapa kelebihan software ProShow tersebut yaitu mudah digunakan, banyak fitur efek sehingga dapat membuat animasi lebih menarik.

3. Development

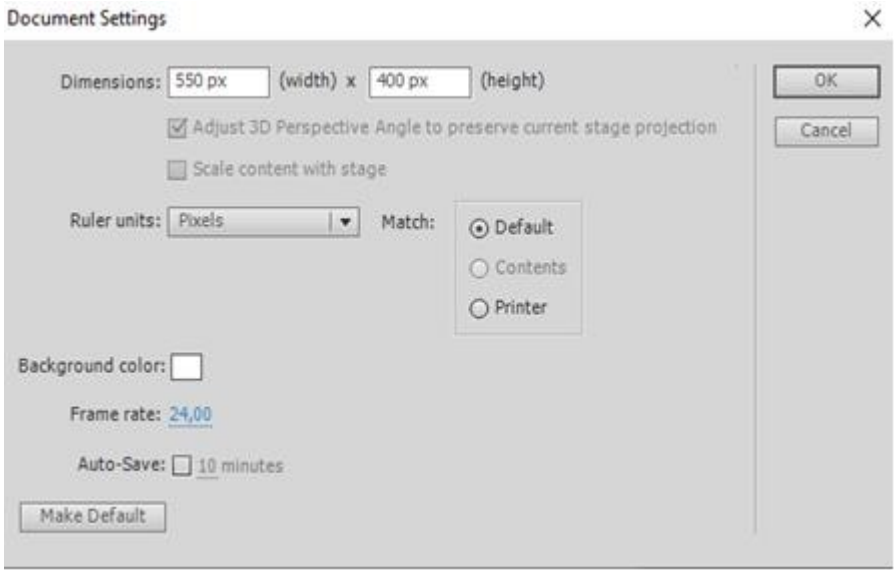
Pada tahap pengembangan media mulai dibuat berdasarkan rancangan pembuatan pada tahap design. Pembuatan media animasi pembelajaran dimulai dari perancangan cerita sampai tahap editing video pembelajaran yang meliputi:

A. Penyiapan Aplikasi Pendukung

Dalam pembuatan animasi pembelajaran ini, penulis menggunakan apilikasi adobe flash cs6. Dimana sebelum aplikasi ini siap digunakan penulis terlebih dahulu melakukan pengaturan seperti :

1. Pengaturan ukuran lembar kerja

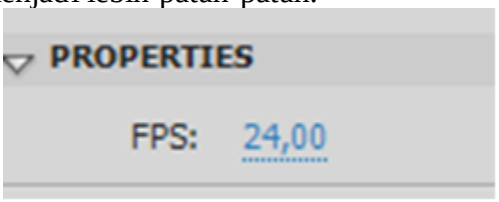
Mengatur ukuran lembar kerja adalah tahap awal yang harus dilakukan dalam pembuatan video animasi ukuran lembar kerja yang digunakan oleh penulis yaitu 1920 x 1000 pixel , cara mengatur lembar kerja ini ada pada bagian propertis ukuran tersebut merupakan ukuran fullcreen atau yang biasa di sebut ukuran layar penuh hal ini dilakukan agar resolusi pada tampilan layar dapat lebih maksimal



Gambar 4.1 2. Pengaturan Ukuran Lembar Kerja

2. Pengaturan Frame per second dalam lembar kerja

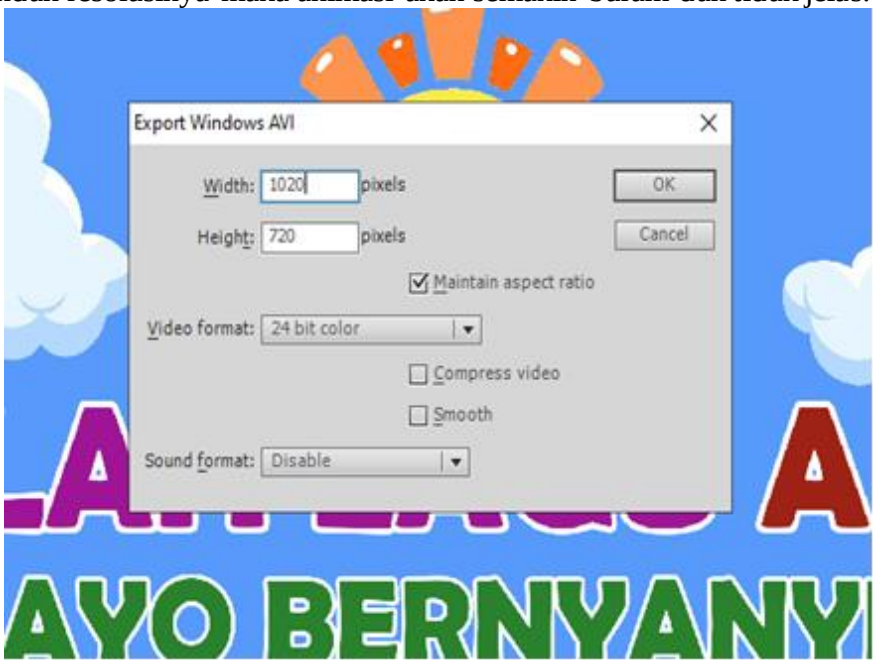
Pengaturan ini berfungsi untuk mengatur kualitas animasi. Dimana jika semakin tinggi frame nyam aka semakin bagus kualitas animasinya dan jika semakin sedikit frame nyam aka animasi akan menjadi lebih patah-patah.



Gambar 4.1 3.Pengaturan Frame Per Secound

3. Pengaturan Resolusi dari lembar kerja

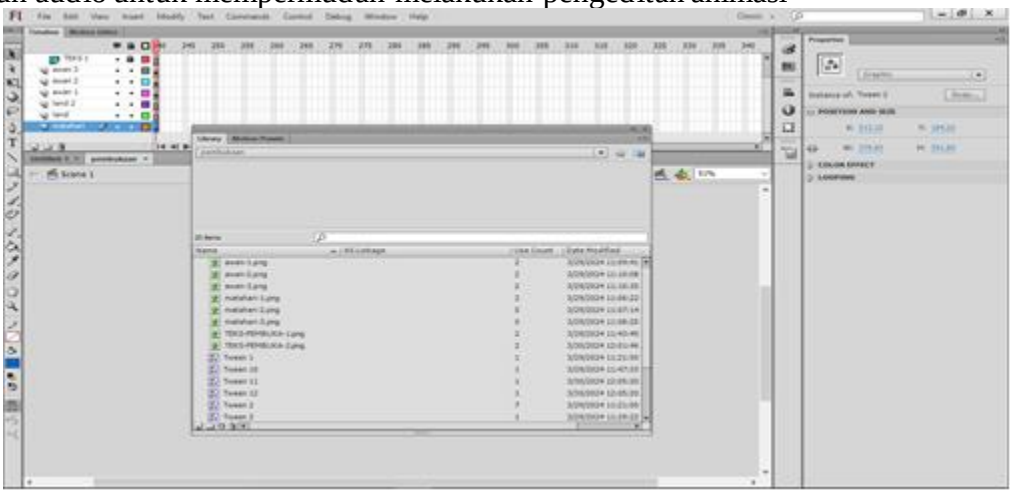
Pengaturan ini berfungsi untuk mengatur ketajaman sebuah video animasi. Semakin tinggi resolusinya maka animasi akan menjadi semakin jelas dan tajam. Sebaliknya semakin rendah resolusinya maka animasi akan semakin buram dan tidak jelas.



Gambar 4.1 4. Pengaturan Resolusi Lembar Kerja

B. Memasukkan materi berupa gambar dan audio kedalam aplikasi

Selanjutnya penulis memasukkan materi yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi media pembelajaran ini kedalam library dari aplikasi adobe flash cs6 yang berupa Gambar ataupun audio untuk mempermudah melakukan pengeditan animasi



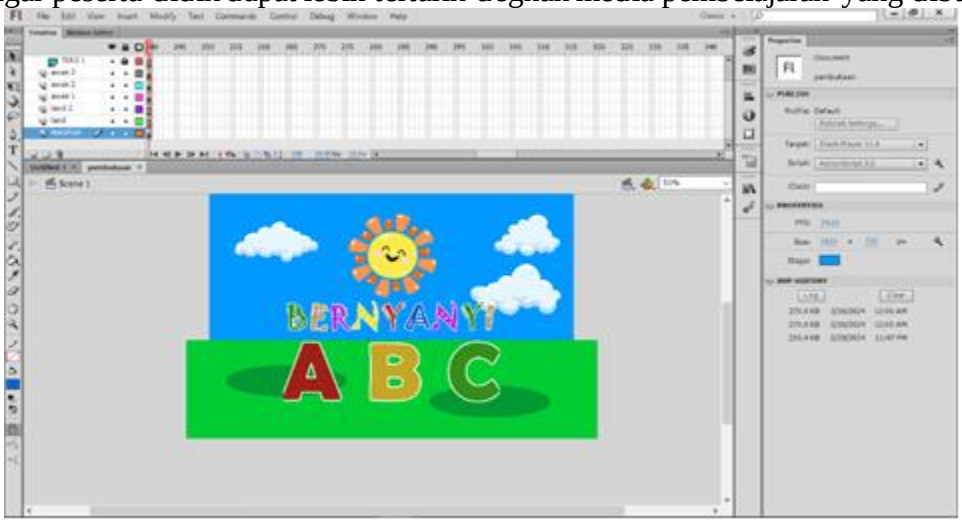
Gambar 4.1 6.Input Library pada Adobe Flash CS6

C. Membagi pembuatan animasi kedalam 3 tahap

Kemudian penulis membagi pembuatan animasi ini kedalam 3 tahap yaitu:

1. Pembuatan Pembuka animasi

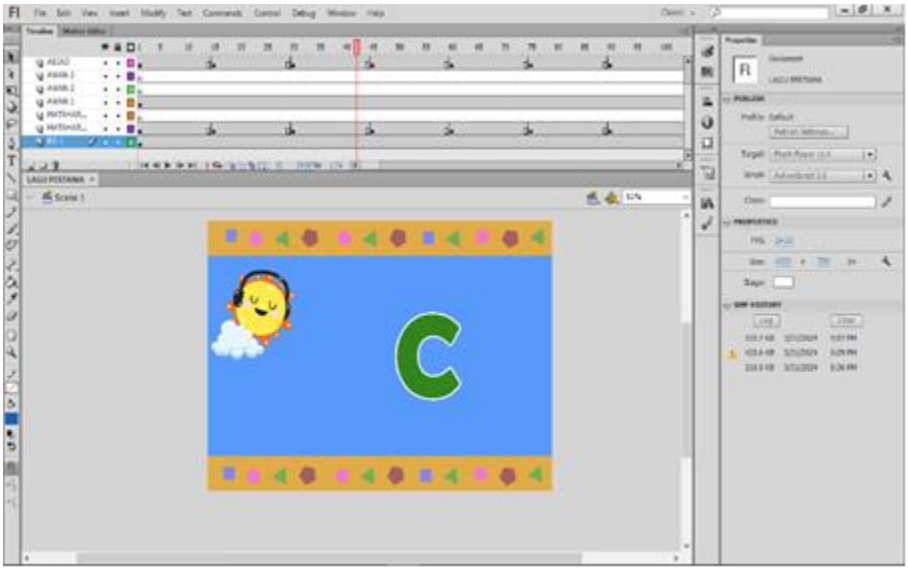
Proses ini meliputi pembuatan kata atau animasi pembuka sebelum masuk ke inti materi agar peserta didik dapat lebih tertarik degnan media pembelajaran yang dibuat.



Gambar 4.1 7.Pembuatan Animasi Pembukaan

2. Pembuatan Inti Animasi

Selanjutnya masuk ke inti materi dari pembuatan animasi pembelajaran tersebut meliputi pengaturan tata letak, durasi dan efek transisi dari animasinya transisi dari animasinya.



Gambar 4.1 8. Pembuatan Inti Animasi

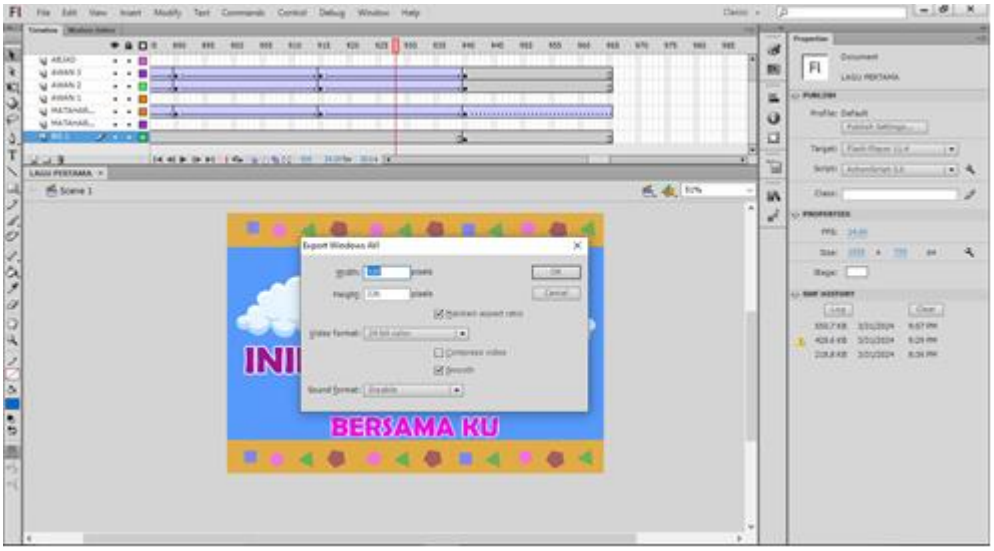
3. Pembuatan Penutup animasi

Selanjutnya tidak lupa dengan memberikan desing penutup dari sebuah animasi pembelajaran agar animasi pembelajaran yang telah di buat menjadi lebih menarik lagi sehingga siswa yang akan menonton video animasi tersebut lebih tertarik.

Gambar 4.1 9. Pembuatan Penutupan Animasi

D. Melakukan Export Animasi ke Format Video

Selanjutnya setelah proses editing selesai, kemudian penulis melakukan export Animasi kedalam format Video agar bisa di buka ataupun di tonton dari berbagai deviceseperti handphoe atau computer.



Gambar 5.1. 1. Export Animasi ke Format Video

4. Pengujian

Selanjutnya penulis melakukan pengujian dengan mengumpulkan sebuah kelompok belajar untuk mengetahui respon dari peserta didik dengan pembuatan animasi media pembelajaran yang baru dibuat.

Gambar 5.1. 2. Animasi Belajar ABC

Terdapat jumlah murid dari kelas 1 A sebanyak 25 orang yang menonton animasi pembelajaran huruf ABC,setelah menonton kurang lebih 2 kali pemutaran dengan durasi 5 menit per vidio ternyata banyak siswa yang suka dengan animasi tersebut. Mereka lebih fokus dan tenang saat belajar dengan menggunakan video animasi belajar huruf abjad. Dari 25 siswa kelas 1 A terdapat sebanyak 23 siswa yang merespon video animasi pembelajaran Huruf abjad. Penulis juga meminta tanggapan dari wali kelas 1 A terhadap video pembelajaran animasi yang sudah di terapkan. Tanggapan dari wali kelas sangat bagus dengan adanya video animasi pembelajaran tersebut siswa lebih fokus, tenang dan tidak ribut saat pelajaran berlangsung, wali kelas juga menjelaskan siswa tidak seperti biasanya saat belajar dengan manual kebanyakan siswa yang ribut,dan tidak fokus dengan pelajaran yang sedang berlangsung, berbeda pada saat pembelajaran menggunakan video animasi pembelajaran pengenalan huruf abjad banyak siswa yang merespon dan menyukai pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari uraian di atas dapat kita ambil beberapa kesimpulan antara lain:

1. pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dan pendidikan.
2. Adobe Flash CS6 merupakan program yang berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna dalam membantu memudahkan proses belajar.
3. Penerapan media pembelajaran dengan menggunakan video animasi Adobe Flash CS6I dalam membaca cukup efektif.
4. Hasil penelitian menunjukan terdapat 23 siswa dari 25 siswa kelas 1 A yang merespon positif video animasi pembelajaran huruf abjad.
5. Hasil penelitian juga meunjukan siswa yang menonton video animasi menjadi lebih fokus dan tidak cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.
6. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara terhadap wali kelas 1 A yang menjelaskan bahwa siswa tidak seperti biasanya saat belajar dengan manual kebanyakan siswa yang ribut,dan tidak fokus dengan pelajaran yang sedang berlangsung, berbeda pada saat pembelajaran menggunakan video animasi pembelajaran pengenalan huruf abjad banyak siswa yang merespon dan menyukai pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Agusto, Y. (2021). Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Adobe Flash Actionscript 3 (TKIT Qurrota A'yun Bandar Lampung).

Amin, W., & Sun'iyah, S. L. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE ANIMATE UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA MATERI TEKS EKSPLANASI KELAS VIII MTs. AL KARIMI 1 GRESIK. EDU-KATA, 9(1), 8–16.

Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 7(1), 36–44.

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. Journal of Student Research, 1(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Arta Jaya, I. M. R., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi " Sejarah Perang Jagaraga ." Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati), 9(3), 222–231.

Febrianto, A. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Untuk Mempelajari Ilmu Tajwid. Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika, 2(1), 47–52.

Intan Nurhasana. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains, 2(2), 217–229. https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573

Irsyad, M. (2020). Media Interaktif Adobe Flash CS6 dengan Model Dart dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Pandemi Covid-19. Thawalib | Jurnal Kependidikan Islam, 1(2), 103–130. https://doi.org/10.54150/thawalib.v1i2.14

Kumala, F. N. (2020). Multimedia interaktif tipe Adobe Flash CS6 berbasis kurikulum 2013 dalam meningkatkan literasi verbal siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6(1), 32–49.

L.J Moleong. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In Rake Sarasin (Issue Maret).

Lubis, E. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Kelas V SDN 183 Angin Barat Kecamatan Tambangan Kabupaten Mandailing Natal TA 2021/2022. Universitas Negeri Medan.

Manurung, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-book di Masa Pandemi Covid-19. Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 10(2).

Marissa, Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget

Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6. JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya, 03(2), 37–44.
Mawarti, R. D., Damariswara, R., & Zunaidah, F. N. (2023). Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Materi Cerita Fiksi. Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran), 6, 574–580.
Nilawati, N., Megawaty, M., & Ramadhani, A. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Menggunakan Aplikasi Adobe Flash (Studi Kasus SDN 58/X Teluk Majelis). Seminar Nasional Informatika (SENATIKA), 101–107.
Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. Mimbar PGSD Undiksha, 8(3), 527–540.
Oktavia, P. (2021). Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Al Fatih, 1(1), 74–78.
Rahmawati, R. (2022). Penerapan Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis dan Berhitung Bagi Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Teknologi Terkini, 2(9).
Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers. Jurnal Pendidikan Tambusai, 2(4), 856–864.
Shiddiqi, A. F. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash Player pada tematik Kelas V di MI Raudlatul Ulum Bantur. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
Supriyadi. (2016). Adobe Flash Untuk Mendukung Pembelajaran. Stmik Nusa Mandiri Jakarta, VII(September), 38–42.
Suryani, S. (2023). Perancangan Film Animasi Pendidikan dengan Menggunakan Adobe Flash Proffesional Cs6. Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran, 2(1), 45–55. https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i1.10
Wahyuningsih, P. I., Nuryatin, A., & Pristiwati, R. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash dengan Pendekatan Content And Language Integrated Learning (CLIL) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD. Jurnal Basicedu, 6(2), 1990–2001.
Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074