

PELATIHAN MEDIA BERBASIS *ADOBE FLASH CS6* DENGAN PENDEKATAN *VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE* REPORTASE DI SEKOLAH DASAR

Reinita¹, Atri Waldi², Farida.S³, Miranti Ersa Putri⁴, Titik Setyaningsih

¹²³⁴Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

Email: [1reinita1652@fip.unp.ac.id](mailto:reinita1652@fip.unp.ac.id), [2atriwaldi@fis.unp.ac.id](mailto:atriwaldi@fis.unp.ac.id),

[3faridas@fip.unp.ac.id](mailto:faridas@fip.unp.ac.id), [4mirantiersa@gmail.com](mailto:mirantiersa@gmail.com), [5titiksetyaningsih@gmail.com](mailto:titiksetyaningsih@gmail.com)

Abstrak

Salah satu tujuan kegiatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman serta keterampilan para guru sekola dasar di Pagaruyung, Tanjung Emas, Tanah Datar, Sumatra Barat. Program ini dilakukan dalam bentuk pelatihan dua pertemuan. Materi presentasi meliputi media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*, pendekatan *Value Clarification Technique Reportase* pada pembelajaran tematik terpadu. Metode yang digunakan dalam pelatihan media berbasis *Adobe Flash CS6* yaitu ceramah, tanya jawab, demonstrasi, resitasi, dan simulasi. Program ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan Era revolusi industri 4.0 yaitu media yang sesuai dengan perkembangan zaman dan keterlibatan teknologi, dengan adanya pengenalan pemahaman terhadap media dapat meningkatkan antusiasme peserta terhadap peran media dalam menyampaikan konsep pembelajaran. Penggunaan media *Adobe Flash CS6* untuk mendesain materi pembelajaran yang menarik, disamping itu juga mempertahankan ciri khas pendidikan karakter dengan pendekatan VCT reportase. Pengenalan dan pelatihan terhadap penggunaa media berbasis teknologi mampu mendukung kreatifitas, dan inovasi para guru dalam mendesain media. Pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan dan profesional guru untuk mendesain media yang di gunakan dalam praktik pembelajaran sehingga pesan pembelajaran tersampaikan serta menarik perhatian peserta didik .

Kata Kunci: Media, Adobe Flash CS6, Value Clarifitation Technique Reportase

PENDAHULUAN

Implementasi pendidikan dalam menyongsong abat 21 dicirikan dengan beberapa kecakapan yang perlu dimiliki peserta didik dalam pembelajaran yaitu :1) Budaya literasi yang perlu dikembangkan pada peserta didik. 2) Kualitas karakter untuk meningkatkan kualitas karakter

perlu dilakukan pengintegrasian penumbuhan pendidikan karakter di sekolah.3) Kecakapan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah (*Critical Thinking and Problem Solving Skill*). 4) Kecakapan berkomunikasi (*Communication Skills*). 5) Kreatifitas dan Inovasi (*Creativity and Innovation*). 6) Kolaborasi (*Collaboration*) (Edizon, 2018).

Hal ini sesuai dengan tuntutan revolusi 4.0 menurut Lase (2019) Untuk menghadapi era revolusi industri 4.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, Serta hal tersebut dapat dicapai salah satunya dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan output yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik. Sedangkan (Syamsuar & Reflianto, 2019) Menyatakan bahwa inovasi pembelajaran 4.0 berhubungan dengan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh kemudahan dalam rangka mempelajari konsep pembelajaran yang disampaikan oleh guru, tentunya dengan memanfaatkan media teknologi informasi.

Media pembelajaran adalah salah satu aspek yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Sebagaimana menurut Jalinus (2016) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menyangkut *Software* dan *Hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik, baik secara individu maupun kelompok yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Senada dengan itu menurut Dony (2018) media pembelajaran dapat mempermudah proses belajar mengajar seperti membantu guru dalam menjelaskan materi sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami konsep materi sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Agar kegiatan pembelajaran yang diciptakan menjadi lebih menarik, maka salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru pada zaman sekarang adalah dengan mencoba mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi

(Husein, 2018). Penggunaan komputer sebagai bagian penunjang media pembelajaran yang di lengkapi dengan berbagai *software animation editing* seperti *Lectora Inspire*, *Macromedia* dan *Adobe Flash* dan *software* lainnya. *Software* yang akan di gunakan Timm Pengabdian adalah *Adobe Flash CS6* (Hasan Rahmaibu, 2016).

Adobe Flash CS6 merupakan salah satu aplikasi yang mengkombinasikan 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 (Astatin & Nurcahyo, 2016).

Selanjutnya menurut Hasan Rahmaibu (2016) *Adobe Flash CS6* dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara. Senada dengan itu menurut Atiaturrahmaniah dan Doni (2017) *Adobe Flash CS6* merupakan sebuah aplikasi yang rancang khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat suatu animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan dinamis yang di desain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan.

Menurut Miaz *et al* (2018:2) "said using *Adobe Flash CS6 application can combine interesting images, audio, and video. The Adobe Flash CS6 application is one of the programs devoted to designers or programmers to produce animation*". Menyatakan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* dapat dimanfaatkan untuk desain gambar, audio, dan video yang menarik. Salah satu program yang

dikhususkan untuk desainer atau programmer untuk menghasilkan animasi.

Menurut Zainil *et al* (2018:2) manfaat penggunaan *software Adobe Flash CS6* adalah *“said use of Adobe Flash CS6 application make it a famous animation program, and it is quite popular. The various plate functions and options, as well as have complete tools, are beneficial in doing interesting animated in works. The other benefits of Adobe Flash CS6 are animated graphics software that can create graphical and animated objects so we can directly create object design without having to use graphics software support such as Illustrator or Photoshop. The adobe flash CS6 can make animations that can help us in making learning media interesting”*. Penggunaan aplikasi *Adobe Flash CS6* dipilih sebagai program animasi favorit, dan itu cukup populer. Berbagai fungsi dan opsi, serta koleksi alat yang lengkap, bermanfaat dalam melakukan karya animasi yang menarik. Manfaat lain dari *Adobe Flash CS6* adalah perangkat lunak yang dapat membuat objek grafis dan animasi sehingga kita dapat langsung membuat desain objek tanpa harus menggunakan dukungan perangkat lunak grafis seperti *Illustrator* atau *Photoshop*. *Adobe flash CS6* dapat membantu kita dalam membuat media pembelajaran menarik.

Media yang didesain dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS6* dapat di implementasikan dengan sebuah pendekatan nilai, yang dapat di ajarkan baik dari video, tulisan ataupun gambar, pada kegiatan ini tim Pengabdian mengaplikasikan dengan pendekatan *Value Clarification Tehnic (VCT)*.

Reinita (2017:2) *“said that Value Clarification is an approach used as an affective learning label with Value Clarification. In this Value Clarification Tehnic approach students fostered by their motional awareness of value*

through acritical, rationale, by classifying and testing the truth, goodness, fairness, accuracy, helping to clarify their values that students should study and apply, increasing the level of active thinking and teaching, cognitive learning, increasing the integration between the world of schooling and the real world of students”. Menyatakan VCT adalah pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran afektif dengan singkatan VCT. Dalam pendekatan VCT ini siswa dibina oleh kesadaran emosional mereka akan nilai melalui kritis, rasional, dengan mengklarifikasikan dan menguji kebenaran, kebaikan, keadilan, akurasi, membantu memperjelas nilai-nilai luhur yang harus dipelajari dan diterapkan siswa, meningkatkan tingkat keaktifan. berpikir dan mengajar guru yang manusiawi, bersemangat dan menyenangkan, meningkatkan proses kognitif, afektif, dan psikomotor pembelajaran kognitif, meningkatkan integrasi antara dunia sekolah dan dunia nyata siswa.

Fariyatul dan Bandonno (2017 : 3) *“said that Learning by using value clarification technique based picture media is an effective effort to improve learning interest and as an alternative effort to impose the value education of primary students”*. Menyatakan belajar dengan menggunakan pendekatan klarifikasi nilai media bergambar adalah upaya efektif untuk meningkatkan minat belajar dan sebagai upaya alternatif untuk menanamkan nilai pendidikan siswa sekolah dasar.

Menurut Superka dalam Pujiyanti and Reinita (2019) langkah-langkah *Value Clarification Technic* reportase yaitu: 1) Tayangkan slide gambar, untuk beberapa saat (biarkan siswa berkomentar, lalu amati raut wajah siswa untuk melihat sikap mereka diawal ber-VCT, 2) Identifikasi liputan siswa baik secara individual lalu berkelompok tetapi jangan dikomentari

oleh guru terlebih dahulu, 3) Klarifikasi masalah dengan meminta argumentasi serta jawaban dan tanggapan siswa sambil mengarahkan pada konsep/materi pelajaran, 4) Penyimpulan oleh siswa baik secara individual, kelompok atau bersama guru sesuai dengan materi pelajaran dan target nilai yang diharapkan, 5) Tindak lanjut kegiatan belajar.

Senada dengan itu menurut Djahiri (1995) langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Value*

Clarification Technic (VCT) metode reportase yaitu: 1) Penampilan media stimulus dengan menampilkan slide gambar, 2) Amati ekspresi spontan peserta didik, 3) Proses liputan terarah dengan meminta peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya, 4) Klarifikasi hasil liputan oleh guru dan bersama siswa dengan memperhatikan keterlibatan siswa secara merata, 5) Penyimpulan dan pengarahan kembali serta tindak lanjut.

No	Langkah-langkah VCT Reportase
1	Tayangkan slide gambar ,untuk beberapa saat (biarkan siswa berkomentar,lalu amati raut wajah siswa untuk melihat sikap mereka diawal ber-VCT.
2	Identifikasi liputan siswa, baik secara individual lalu berkelompok tetapi jangan dikomentari oleh guru terlebih dahulu,
3	Klarifikasi masalah dengan meminta argumentasi serta jawaban dan tanggapan siswa sambil mengarahkan pada konsep/materi pelajaran.
4	Penyimpulan oleh siswa,baik secara individu,kelompok atau bersama guru sesuai dengan materi pelajaran dan target nilai yang diharapkan
5	Tindak lanjut kegiatan belajar berupa harapan terhadap pengaplikasi nilai yang telah di pelajari.

Tabel 1. Langkah-langkah VCT Reportase

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menekankan pada peningkatan keterampilan guru dalam mendesain serta menyalurkan inovasi dan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Fllash CS6*, disamping itu tetap memperhatikan penanaman nilai karakter yang di tekankan pada pendekatan *Value Clarivication Technic Reportase*.

Mitra dalam kegiatan pengabdian ini yaitu SDN 15 Pagaruyung, Kenagarian Pagaruyung, Kecamatan Tanjung Emas, Kabupaten Tanah Datar. Dari hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan Guru kelas SD 15 pagaruyung , diketahui masih banyak guru kelas yang kurang

memiliki perhatian terhadap penggunaan media dalam pembelajaran, terutama penggunaan media yang menggunakan teknologi. Hal ini juga di perkuat dengan pengamatan Tim Pengabdi pada guru kelas dalam melaksanakan pembelajaran. Dan guru juga menekankan masih perlunya penguatan pada diri peserta didik terhadap pendidikan karakter, hal ini tentu tidak lepas dari penggunaan pendekata yang menekankan pada sikap peserta didik seperti penggunaan media berbasis VCT reportase. Dari beberapa masalah yang di temui Tim Pengabdi, maka dari itu di perlukan kegiatan pelatihan dan dapat menjawab masalah berikut.

No	Permasalahan	Solusi yang Ditawarkan
1	Kurang pemahaman dan keterampilan guru sekolah dasar dalam mendesain dan menerapkan media pembelajaran berbasis IT, seperti penggunaan komputer dan <i>Software Animation Editing</i> .	Mengadakan pelatihan tentang cara mendesain media pembelajaran dan membuat Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan komputer dan <i>Software Adobe Flash CS6</i>
2	Kurangnya pemahaman guru sekolah dasar terhadap pentingnya media pembelajaran dengan pendekatan nilai untuk menambah pemahaman peserta didik tentang analisis nilai yang ada pada dirinya.	Memberikan materi tentang pentingnya peran media pembelajaran dan pendekatan nilai yang bermuara pada pendekatan <i>Value Clarification Technique Reportase</i>

Tabel 2. Masalah dan Solusi yang di tawarkan

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut.

1. Metode ceramah untuk menjelaskan materi tentang konsep media *Adobe Flash* berbasis *VCT reportase*.
2. Metode tanya jawab untuk mendorong partisipasi aktif guru-guru SDN 15 Pagaruyung Kenagarian Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas dalam kegiatan penyampaian materi dan untuk mengetahui pemahaman peserta terkait keunggulan media *Adobe Flash* berbasis *VCT reportase*.
3. Metode demonstrasi untuk melatih guru-guru SDN 15 Pagaruyung Kenagarian Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas dalam merancang media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Adobe Flash CS6*
4. Metode resitasi atau pemberian tugas untuk melatih guru-guru SDN 15 Pagaruyung Kenagarian Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas membuat RPP Tematik terpadu menggunakan media *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT reportase* secara baik dan benar.

5. Metode simulasi untuk melatih guru-guru SDN 15 Pagaruyung Kenagarian Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas dalam melaksanakan pembelajaran Tematik terpadu menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT reportase*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan 1

Kegiatan I dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 29 Agustus 2020 bertempat di aula SDN 15 Pagaruyung Kenagarian Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas, Kabupaten Tanah Datar. Kegiatan I dimulai pada pukul 08.00 WIB s.d. 16.00 WIB. Kegiatan dilaksanakan Pada masa Pandemi Covid 19, yang mengikuti Protokol Covid dengan memakai masker, Face Shield, dan mencuci tangan Kegiatan disesuaikan kondisi Covid 19, dengan kesepakatan bersama Kepala Sekolah, dan guru-guru peserta pelatihan SDN 15 Pagaruyung.

Kegiatan I ini memiliki titik fokus pada Penyajian materi terkait media pembelajaran *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT reportase* dan Mendemonstrasikan cara mendesain media pembelajaran menggunakan *Software Adobe*

Flash CS6. Adapun hasil yang telah dicapai pada kegiatan I ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Guru-guru SDN 15 Pagaruyung Kenagarian Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas telah mendapatkan pemahaman tentang: Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* Berbasis *VCT reportase*

- Kedudukan media yang sesuai dengan perkembangan zaman dalam pembelajaran tematik terpadu
- Pengertian media *Adobe Flash CS6*
- Manfaat media *Adobe Flash CS6*
- Kelebihan media *Adobe Flash CS6*
- Area kerja *Adobe Flash CS6*
- Cara merancang media pembelajaran tematik terpadu dengan *Adobe Flash CS6*
- Pendekatan *VCT reportase*
- Manfaat Pendekatan *VCT reportase*
- Langkah-Langkah Pendekatan *VCT reportase*

Hampir semua guru-guru SDN 15 Pagaruyung Kenagarian Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas memahami konsep-konsep media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dengan Pendekatan *VCT reportase*. Hal ini dapat diketahui dari hasil jawaban dari kegiatan tanya jawab yang dilaksanakan pada peserta pelatihan. Peserta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dengan baik.

Hasil Kegiatan 2

Dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 05 September 2020 bertempat di aula SDN 15 Pagaruyung Kenagarian Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas. Kegiatan 2 dimulai pada pukul 08.00 WIB s.d. 16.00 WIB.

- Guru-guru SDN 15 Pagaruyung Kenagarian Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas sudah mampu memahami cara menyusun RPP dengan menggunakan media *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT reportase* yang berlangsung dari jam 08:00 sampai jam 12:00.
- Memahami langkah- langkah Pendekatan *VCT reportase*

- Memahami Kompetensi dasar pada media yaitu tema 8 sub tema 1 pembelajaran ke 1,
- Kegiatan di lanjutkan dengan Simulasi rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah di rancang, yaitu RPP kelas IV Tema 8, Sub tema 1 PB 1 dan di tampilkan oleh Ibu Vera Defyanti, M.Pd.I.

Kegiatan simulasi berakhir pada pukul 16:00 dari beberapa kegiatan yang telah dilakukan mulai dari penyampaian materi oleh penyaji, kegiatan merancang media, merancang RPP menggunakan media dan Simulasi oleh peserta. Maka untuk kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan penutup



Gambar 1. Tim Pelaksana PKM dan Guru SDN 15 Pagaruyung

Pelaksanaan pelatihan mendapat sambutan yang sangat baik dari kepala LP2M, Dekan dan Wakil Dekan FIP, UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Tanjung Emas, Kepala Sekolah dan, semua guru-guru SDN 15 Pagaruyung Kenagarian Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas . Semua peserta pelatihan mengikuti kegiatan dengan baik, yang terlihat dari kehadiran, keseriusan, keantusiasan, dan tanggung jawab selama mengikuti kegiatan pelatihan mulai sejak awal kegiatan sampai akhir kegiatan.

Jumlah kehadiran yang penuh, keseriusan, dan keantusiasan serta tanggung jawab yang tinggi dari peserta dalam mengikuti pelatihan ini disebabkan materi-materi pelatihan yang diberikan menarik dan media yang cocok pada tuntutan perkembangan sesuai dengan Pendidikan 4.0 dan sesuai dengan pembelajaran Abat-21 hal

ini menarik minat para guru untuk menggunakan media berbasis *Adobe Flash CS6*. Dan guru mengetahui carapenanaman nilai melalui pendekatan *VCT Reportase*.

Selama ini guru-guru kurang berhasil mencapai tujuan pembelajaran terutama dalam pembelajaran tematik terpadu, karena penggunaan media yang konvensional tidak melibatkan teknologi serta kurang di tekankannya pendidikan nilainya. dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media berbasis *adobe flash CS6* dengan pendekatan *VCT reportase* guru-guru dapat mencapai tujuan pembelajaran tematik terpadu dengan desain animasi yang menarik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pelaksanaan Pelatihan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* berbasis *VCT reportase* Peningkatan Nilai Karakter Siswa dalam Pembelajaran tematik terpadu dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

Kegiatan pelatihan telah dapat memotivasi dan membuat guru SDN 15 Pagaruyung Kenagarian Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas untuk menambah pengetahuan, pemahamannya dan meningkatkan keprofesionalannya dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media dengan penggunaan teknologi dengan memperhatikan penanaman nilai dalam pembelajarannya yaitu penggunaan pendekatan *VCT reportase*.

Kegiatan pelatihan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dengan menggunakan pendekatan *VCT reportase* yang dapat membuat siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi internal dan partisipasi siswa dalam belajar, membuat kelompok aktif dan bertanggungjawab, mampu menjelaskan materi pelajaran yang dipelajari melalui animasi media.

Pelaksanaan simulasi menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dengan

pendekatan *VCT reportase* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tematik terpadu sehingga, dapat mencapai tujuan dan fungsi dari pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi dan pembelajaran dalam rangka mengembangkan siswa menjadi seorang yang cerdas, terbuka dengan teknologi dan berkarakter.

Saran

Berdasarkan simpulan hasil pelaksanaan pelatihan dapat disarankan kepada :

Guru-guru kelas SDN 15 Pagaruyung Kenagarian Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas yang telah paham dan mempunyai pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dengan pendekatan *VCT reportase*, untuk dapat menerapkannya di SD dan melakukan *sharing* pada guru-guru kelas yang lainnya agar kegiatan ini memiliki dampak positif.

Pihak-pihak pengelola pendidikan di SD, seperti Kepala UPT Pendidikan, Pengawas SD, Kepala Sekolah agar dapat memberikan kesempatan yang lebih banyak lagi kepada guru-guru SD untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilannya dalam mendesain media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan pendekatan *VCT reportase*.

Ketua Jurusan PGSD, Dekan FIP UNP, serta Ketua LP2M UNP agar dapat memberikan kesempatan yang lebih banyak lagi kepada dosen-dosen PGSD FIP UNP untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dalam rangka pencapaian Tridarma Perguruan Tinggi menuju *World Class University* yang berbasis *research* dan pengabdian.

DAFTAR REFRENSI

- 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).
- Djahiri, K. (1995). *bahan panduan pelaksanaan program pendidikan pancasila dan kewarganegaraan*. Laboratorium pengajaran IKIP Bandung.
- Dony, N., Kimia, P., Islam, U., Muhammad, K., Al, A., & Banjarmasin, B. (2018). 4 1234. 3(November), 392–400.
- Edizon. (2018). Berpikir tingkat tinggi (HOTS) dalam pembelajaran matematika menyongsong abad 21. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Dan Sains*, 96–103.
- Fariyatul, E., & Bandon, A. (2017). The use of value clarification technique-based-picture story media as an alternative media to value education in primary school. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 17(1), 68. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v17i1.7469>
- Hasan Rahmaibu, 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.
- Jalinus, N. (2016). *Media sumber pembelajaran*. kencana.
- 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>
- 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>
- Pujiyanti, N., & Reinita. (2019). Peningkatan Pelaksanaan Model Value Clarification Technic (Vct) Reportase Pada Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iii Sekolah Dasar. *Bahana Manajemen Pendidikan*.
- 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>
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Syamsuar, & Reflianto. (2019). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0*, 6(2), 1–13.
- 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>