

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS HOTS
MELALUI *ADOBE FLASH* CS6 PADA MATERI SUHU DAN KALOR
KELAS V**

SKRIPSI

**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan**



DISUSUN OLEH :

FEBY ZUHRI ILAHI

1601025065

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA JAKARTA**

2020

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis HOTS Melalui
Adobe Flash CS6 pada Materi Suhu dan Kalor Kelas V

Nama : Feby Zuhri Ilahi

NIM : 1601025065

Telah Diuji, dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi dan direvisi sesuai saran Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji.

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

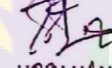
Hari : Selasa

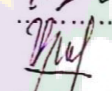
Tanggal : 18 Agustus 2020

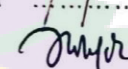
Disahkan Oleh : Tanda Tangan Tanggal

Ketua : Ika Yatri, M.Pd  9/9/2020

Sekretaris : Nurafni, M.Pd  9/9/2020

Pembimbing : Prima Mutia Sari, M.Pd  5/9/2020

Penguji 1 : Dra. Zulfadewina, M.Pd  6/9-2020

Penguji 2 : Kowiyah, M.Pd  5/9/2020



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd
NIDN. 0317126903

ABSTRAK

Feby Zuhri Ilahi. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis HOTS Melalui *Adobe Flash CS6* Pada Materi Suhu dan Kalor Kelas V. Skripsi. Jakarta: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis HOTS melalui *Adobe Flash CS6* pada Materi Suhu dan Kalor untuk siswa kelas V, serta mengetahui kualitas produk ini yang telah dihasilkan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran pada materi suhu dan kalor.

Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dan pengembangan model yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis HOTS melalui *Adobe Flash CS6*. Uji kelayakan produk didasarkan pada hasil penelitian ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran ini diujicobakan pada uji coba kecil terdiri dari 10 siswa kelas VB dan uji coba besar terdiri dari 34 siswa kelas VA di SDN Cinere 2 dan siswa akan memberikan penilaian media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan angket. Analisis data berupa kombinasi deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis HOTS melalui *Adobe Flash CS6* pada Materi Suhu dan Kalor yang telah dikembangkan berdasarkan ahli materi didapatkan skor persentase sebesar 76.00 % dengan kategori baik, selanjutnya hasil validasi oleh ahli media didapatkan skor persentase sebesar 84.00 % dengan kategori sangat baik. Implementasi dilakukan pada kelas V SDN Cinere 2 dengan uji coba kecil didapatkan hasil kualitas media pembelajaran sebesar 76.67 % dengan kategori baik dan uji coba besar didapatkan hasil kualitas media pembelajaran sebesar 78.59 % dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil perolehan data menunjukkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis HOTS Melalui *Adobe Flash CS6* Pada Materi Suhu dan Kalor layak digunakan sebagai sumber belajar Kelas V.

Kata Kunci: Suhu dan Kalor, Media Pembelajaran, HOTS, *Adobe Flash CS6*.

Abstract

Feby Zuhri Divine. Development of HOTS Based Learning Media through Adobe Flash CS6 on Temperature and Heat Material for Class V. Thesis. Jakarta: Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA University, 2020.

This study aims to develop HOTS based learning media through Adobe Flash CS6 on Temperature and Heat for fifth grade students, and to find out the quality of this product that has been produced so that it is suitable for use in the learning process on temperature and heat material.

This research method uses the Research and Development (R&D) method and the development of a model adapted from the ADDIE development model is used to develop HOTS-based learning media through Adobe Flash CS6. The product feasibility test is based on the results of research by media experts and material experts. This learning media was tried out in a small trial consisting of 10 grade VB students and a large trial consisting of 34 grade VA students at Cinere 2 public elementary school and students would provide an assessment of the media developed. The data collection techniques used were observation and questionnaires. Data analysis in the form of a combination of descriptive quantitative and qualitative.

The results showed that HOTS-based learning media through Adobe Flash CS6 on the Material of Temperature and Heat which had been developed based on material experts obtained a percentage score of 76.00% in a good category, then the results of validation by media experts obtained a percentage score of 84.00% with a very good category. The implementation was carried out in class V Cinere 2 public elementary school with a small trial, the results of the quality of learning media were 76.67% with good categories and large trials, the results of the quality of learning media were 78.59% with very good categories. Based on the results of data acquisition, it shows that the development of HOTS-based learning media through Adobe Flash CS6 on temperature and heat material is suitable for use as a learning resource for Class V.

Keywords: Temperature and Heat, Learning Media, HOTS, Adobe Flash CS6.

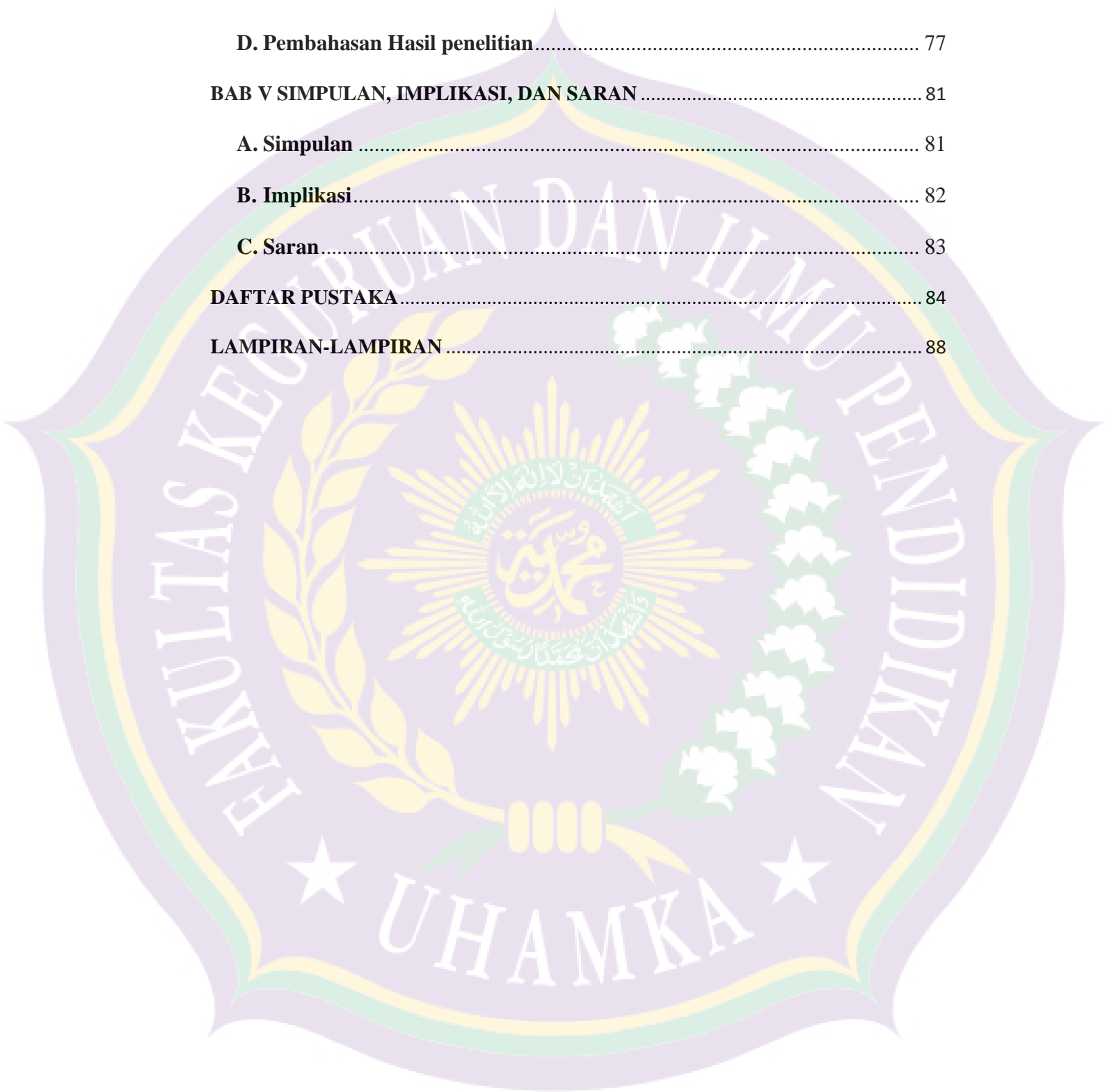
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTO.....	iv
ABSTRAK	v
Abstract.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	7
A. Hakikat Pengembangan Model.....	7
1. Pengertian Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D).....	7
2. Pengembangan Model Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D).....	8
a. Pengembangan Model Brog & Gall.....	8
b. Pengembangan Model ADDIE.....	12
c. Pengembangan Model Hannafin & Peck.....	13
B. Konsep Model yang dikembangkan	15
C. Kerangka Teoritik.....	18

1. Media Pembelajaran	18
a. Pengertian Media Pembelajaran	18
b. Manfaat Media Pembelajaran	20
c. Macam-macam Media Pembelajaran.....	21
2. Adobe Flash CS6	22
a. Pengertian <i>Adobe Flash CS6</i>	22
b. <i>Interface Adobe Flash CS6</i>	23
c. Kelebihan dan Kelemahan <i>Adobe Flash CS6</i>	28
3. HOTS (High Order Thinking Skill)	29
a. Pengertian HOTS (<i>High Order Thinking Skill</i>)	29
b. Langkah – langkah Penyusunan Soal HOTS (<i>High Order Thinking Skill</i>)...	32
4. Materi Suhu dan Kalor	35
D. Rancangan Model	35
E. Hasil Penelitian Relevan	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Tujuan Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
1. Tempat Penelitian	39
2. Waktu Penelitian.....	40
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan	41
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	42
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model	43
1. Penelitian Pendahuluan	43
2. Perencanaan Pengembangan Model	43

3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi	48
a. Validasi	48
b. Evaluasi	52
c. Revisi	53
4. Implementasi model	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Pengembangan Model	54
1. Hasil Analisis Kebutuhan	54
a. Analisis Siswa.....	54
b. Analisis Guru.....	55
c. Analisis Materi.....	55
2. Tahap Desain	55
a. Pembuatan <i>Flowchart</i>	56
b. Pembuatan <i>Storyboard</i>	57
c. Penyusunan soal.....	57
d. Pengumpulan gambar, <i>background</i> , suara, dan tombol.....	58
3. Tahap Pengembangan	58
B. Kelayakan Model	66
1. Validasi Media.....	66
a. Validasi Ahli Materi	66
b. Validasi Ahli Media.....	67
2. Revisi Media	69
a. Revisi Ahli Materi.....	69
b. Revisi Ahli Media.....	71

C. Efektivitas Model	72
D. Pembahasan Hasil penelitian.....	77
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	81
A. Simpulan	81
B. Implikasi.....	82
C. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN	88



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang berpengaruh dalam perkembangan dan kehidupan masyarakat. Negara dapat dikatakan maju apabila pendidikan warga negaranya sudah memadai, sehingga dapat mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi. Perkembangan dunia pada Abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segi kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran. Abad 21 merupakan abad pengetahuan, dimana informasi tersebar dan teknologi berkembang menjadi era digital yang canggih. Hal ini berdampak pada dunia pendidikan yang semakin bersaing.

Dalam menghadapi kemajuan teknologi, guru dan siswa di Abad 21 harus mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti perkembangan zaman, maka berbanding lurus dengan berkembangnya permasalahan teknologi di masyarakat yang membutuhkan penyelesaian pemikiran tingkat tinggi menyebabkan sangat pentingnya mengembangkan kemampuan dan pengetahuan untuk sukses di Abad 21.

Siswa perlu memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang dihadapi saat proses pembelajaran di era digital saat ini. Pendidikan harus mampu memfasilitasi kemampuan berpikir tingkat tinggi agar siswa dapat mengembangkan motivasi, inovasi, dan kreativitas siswa.

Kemampuan berpikir tinggi atau HOTS (*High Order Thinking Skill*) pada era digital tidak lepas dari pengaruh teknologi. Terlebih pada kompetensi profesional guru. Dengan adanya pengembangan media di era digital maka siswa mampu berpikir tinggi atau HOTS sehingga menimbulkan pembelajaran yang lebih terampil. Kemampuan berpikir tingkat tinggi seharusnya dibelajarkan kepada siswa agar memperoleh bekal untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan hidup ke depan yang tentunya lebih kompleks, siswa harus mampu menerapkan pengetahuan dan informasi yang diperoleh dalam situasi yang baru mengingat ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat dan memungkinkan siapa saja dapat memperoleh informasi secara cepat dan mudah dari berbagai sumber dan tempat manapun di dunia. Jika para siswa tidak dibekali dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi ini maka tidak akan mampu menghadapi tantangan akibat perubahan yang terjadi seiring berjalannya waktu. Namun apabila pembelajaran HOTS terus diajarkan kepada siswa, bukan tidak mungkin jika setiap tahunnya potensi siswa terus menerus mengalami peningkatan. Kemampuan HOTS mengajak siswa mampu meningkatkan kemampuan pembelajaran tingkat tinggi untuk memotivasi siswa agar proses pembelajaran berjalan dengan optimal diharapkan dapat bisa berpikir tingkat tinggi. Tidak hanya menghafal atau pun memahami tetapi siswa dapat mengeksplorasi dirinya dalam kehidupan sehari-hari dengan situasi yang lebih nyata.

Dalam dunia pembelajaran, guru bisa dikatakan profesional jika mampu mengembangkan media pembelajaran berupa video, *slide*, *flashcard*,

multimedia.. Berdasarkan observasi di SDN Cinere 2 Depok ditemukan fakta lapangan yaitu minimnya penggunaan media sebagai alat bantu yang sesuai dengan perkembangan zaman, beberapa guru jarang dan kurang kreatif menggunakan media yang bervariasi. Para guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku teks, *microsoft power point* dengan presentasi sederhana, serta mengandalkan media yang sudah ada seperti proyektor dan Komputer namun tidak dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak dikembangkan sehingga menjadi media yang monoton dan membosankan bagi siswa

Berkembangnya teknologi membuat siswa memiliki kecenderungan berhubungan dengan teknologi yang canggih seperti laptop ataupun Komputer. Penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi pada saat ini sangat mudah diikuti oleh siswa. Salah satu media pembelajaran yang sesuai di era digital untuk pengembangan HOTS adalah media pembelajaran multimedia berupa *Adobe Flash CS6* karena akan menunjang siswa untuk terfokus dengan pembelajaran dan pengembangan materi. Secara fungsional, dengan *Adobe Flash CS6* guru lebih fleksibel dalam proses pembuatannya dan dari segi penggunaannya, siswa lebih interaktif dalam pembelajaran. *Adobe Flash CS6* termasuk ke dalam media berbasis komputer.

Namun berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas V di SDN Cinere 2 Depok diperoleh informasi bahwa pembelajaran di kelas belum melibatkan teknologi seperti media *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran. Padahal fasilitas alat teknologi sudah tersedia dengan baik namun belum sepenuhnya

dimaksimalkan dalam pembelajaran. guru lebih mengenal media pembelajaran konvensional (belum berkaitan dengan IT). Sesungguhnya pembelajaran yang menggunakan media berbasis teknologi tentu lebih menarik dan berkesan bagi siswa dari pada pembelajaran yang dilakukan secara konvensional. Kesulitan siswa dalam memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satunya dengan menggunakan media *Adobe Flash CS6* banyak keuntungan yang diperoleh, yakni media yang dihasilkan dapat dibuat sesuai keinginan, karena mampu memadukan animasi, suara, gambar, grafik, audio, video dalam satu media yang menjadikan media pembelajaran yang dikembangkan bervariasi, tidak membosankan, menarik, dan memudahkan siswa memahami materi. Keuntungan lain pengembangan multimedia ini lebih fleksibel karena dapat dikembangkan sesuai keinginan pembuat, dan dapat digunakan berulang-ulang karena berupa *soft file* komputer.

Salah satu bidang ilmu yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). IPA merupakan pembelajaran yang berhubungan langsung dengan alam dan berbagai fenomena serta permasalahan di era digital saat ini. Dengan mempelajari IPA siswa tidak hanya berlatih untuk memiliki keterampilan, namun juga kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir tingkat tinggi inilah yang dapat membantu siswa menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang akan dihadapi di era digital saat ini maupun yang akan datang.

Pemilihan media *Adobe Flash CS6* dalam penelitian ini didasarkan pada materi yang lebih nyata dan diamati secara langsung dengan panca indra karena peristiwa Suhu dan Kalor terjadi pada kehidupan sehari-hari. Media yang dikembangkan dengan berbasis HOTS memberikan inovasi baru kepada guru dan siswa melalui pengetahuan-pengetahuan adanya perkembangan teknologi yang maju saat ini. Dari berbagai uraian di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis HOTS Melalui *Adobe Flash CS6* Pada Materi Suhu dan Kalor Kelas V**”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian tentang mengembangkan media pembelajaran melalui *Adobe Flash CS6* berbasis HOTS pada materi suhu dan kalor kelas V.

C. Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis HOTS melalui *Adobe Flash CS6* pada materi suhu dan kalor kelas V SD ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis HOTS melalui *Adobe Flash CS6* pada materi suhu dan kalor kelas V SD ?

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Suhu dan Kalor dan memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif, termotivasi, dan materi mudah dipahami.

2. Bagi guru

Memberikan inovasi yang lebih beragam dalam membuat media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran berjalan efektif dan menarik sesuai dengan harapan.

3. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran sebagai salah satu komponen untuk menjadi calon guru yang profesional dalam mengolah media pembelajaran agar berkualitas dan dapat membentuk siswa sebagai penggunanya minimal sesuai dengan standar kompetensi lulusan yang telah ditetapkan.

4. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan sekolah dalam menentukan media pembelajaran yang efektif yang dapat membentuk motivasi siswa memiliki kreativitas yang unggul, dan juga memberikan inovasi guru untuk selalu memperkaya media pembelajaran dengan membuat dan mengembangkannya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). Buku Pegangan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi. In *Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1.
<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Febrianto, A. (2018). *Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Untuk Mempelajari Ilmu*. 2018(Senadi).
- Hamzah, A. (2019). *METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif Dan Kuantitatif (1st ed.)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN (1st ed., Vol. 1)*.
- Jannah, M., & Julianto. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 25479.

K, I. (2015). *MEMBUAT METODE PEMBELAJARAN DENGAN ADOBE FLASH*

CS6 (E. Risanto, ed.). Yogyakarta: ANDI.

Kamarudin, M. Y., Yusof, N. M. R. N., Ahmad, H. Y., & Ghan, K. A. (2016).

Inculcation of Higher Order Thinking Skills (HOTS) in Arabic Language Teaching at Malaysian Primary Schools. *Creative Education*, 07(02), 307–314. <https://doi.org/10.4236/ce.2016.72030>

Nugroho, R. A. (2018). *HOTS(Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi)* (T. Y.

Kurniawati, ed.). Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Pratomo, A. (2019). *Media Interaktif Berbasis Android* (F. A. Irawan, ed.).

Retrieved from

[https://books.google.co.id/books?id=JV_MDwAAQBAJ&pg=PA5&dq=adobe+flash+merupakan&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiikN_ByafqAhWk4nMBHQ26BbQQ6AEwAXoECAAQAg#v=onepage&q=adobe flash merupakan&f=false](https://books.google.co.id/books?id=JV_MDwAAQBAJ&pg=PA5&dq=adobe+flash+merupakan&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiikN_ByafqAhWk4nMBHQ26BbQQ6AEwAXoECAAQAg#v=onepage&q=adobe%20flash%20merupakan&f=false)

Putri, R. S. (2019). *Skripsi : Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi sistem koloid di sma negeri 2 banda aceh*. Banda Aceh :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY.

Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL*

ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK (T. Rokhmawan, ed.). Retrieved from

<https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=model+addie&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjwxsfszgsPqAhWXWXOK>

HVzdCq4Q6AEwAHoECAIQAg#v=onepage&q=model addie&f=false

Saputra, H. (2016). *Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global Penguatan Mutu pembelajaran dengan Penerapan HOTS (High Order Thinking Skills)*. Bandung: CV.SMILE's Publishing.

Satrianawati. (2018). *MEDIA DAN SUMBER BELAJAR* (1st ed.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=23NRDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=media+dan+sumber+belajar&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjs8cuVp4fqAhUOb30KHYwPDS8Q6AEIMDAB#v=onepage&q=media dan sumber belajar&f=false>

Setiawati, W., Asmira, O., Ariyana, Y., Bestary, R., & Pudjiastuti, A. (2019). *Buku Penilaian Berorientasi Higer Order Thinkings Skills (HOTS)*. In *Dirjen GTK Kemendikbud* (Vol. 53). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran* (1st ed.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=kQ1SDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=pengertian+belajar&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjuple-8qXqAhWf7HMBHcUMBMAQ6AEwAnoECAQQAg#v=onepage&q=pengertian belajar&f=false>

Sugiyono. (2018). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (21st ed.). Bandung: Alfabeta.

Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian*

Pengembangan (1st ed.; Mulyadi, ed.). Retrieved from

[https://books.google.co.id/books?id=-](https://books.google.co.id/books?id=-RInDwAAQBAJ&pg=PA15&dq=model+addie&hl=id&sa=X&ved=2ahUK)

[RInDwAAQBAJ&pg=PA15&dq=model+addie&hl=id&sa=X&ved=2ahUK](https://books.google.co.id/books?id=-RInDwAAQBAJ&pg=PA15&dq=model+addie&hl=id&sa=X&ved=2ahUK)

[EwjwxsfzgsPqAhWXWX0KHVzdCq4Q6AEwB3oECAkQAg](https://books.google.co.id/books?id=-RInDwAAQBAJ&pg=PA15&dq=model+addie&hl=id&sa=X&ved=2ahUK)

Ulya, H., & Rofian. (2019). Pengembangan Media Story Telling Berbasis

Montase Sederhana Sebagai Suplemen Bahan Ajar Developmnet of Story

Telling Media Based Simple Montage for Supplement Teaching Materials

Theme. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5, 140–149.

Widada, & Wulansari, B. (2019). *CARA MUDAH MEMBUAT MEDIA*

PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL

CS6 (1st ed.). Yogyakarta: Gava Media.

Widodo, T., & Kadarwati, S. (2013). HIGHER ORDER THINKING BERBASIS

PEMECAHAN MASALAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL

BELAJAR BERORIENTASI PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA Tri.

Cakrawala Pendidikan, 32(1), 161–171.

Winarno, E. (2019). *Skripsi : “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis*

Adobe Flash CS6.” Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.