

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GALERI BUDAYA  
PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DAN SUKU DI JAWA  
TIMUR SISWA KELAS IV SDN KRATON**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

**NUR LILLAH HIDAYATI**

NPM : 19.1.01.10.0071

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2023**

Skripsi Oleh :

**NUR LILLAH HIDAYATI**

NPM 19.1.01.10.0071

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GALERI BUDAYA**

**PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DAN SUKU DI JAWA**

**TIMUR SISWA KELAS IV SDN KRATON**

Telah disetujui untuk diajukan kepada

Panitia Ujian Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 5 Juli 2023

Pembimbing I



Wahyudi, M.Sn.  
NIDN . 0705069001

Pembimbing II



Sutrisno Samari, S.Pd., M.Pd.  
NIDN / 0713037304

Skripsi Oleh :

**NUR LILLAH HIDAYATI**

NPM 19.1.01.10.0071

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GALERI BUDAYA  
PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DAN SUKU DI JAWA  
TIMUR SISWA KELAS IV SDN KRATON**

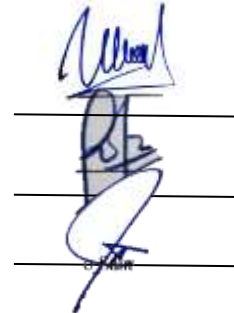
Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Wahyudi, M.Sn.
2. Penguji I : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.
3. Penguji II : Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. MUMUN NURMILAWATI, M.Pd.

NIP. 19680906 1994 03 2001

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Nur Lillah Hidayati

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tanggal Lahir : Kediri, 16 Juni 1999

NPM : 19.1.01.10.0071

Fak/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 5 Juli 2023

Yang Menyatakan

**Nur Lillah Hidayati**

NPM. 19.1.01.10.0071

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan, apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”. (Qs. Al-Insyirah 94:5-8)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi Ini Saya Persembahkan Untuk Ayahnda Budiono Dan Ibunda Sri Utami ,  
Keluarga Tercinta, Dosen, Sahabat, Teman, Almameterku Dan

Untuk Semua Pihak Yang Telah Bertanya :

“Sudah Bab Berapa?”, “Kapan Nih Sidang?”, “Kapan Nyusul?”. “Yuk Wisuda  
Bareng” Dan Lain Sejenisnya.

Kalian adalah alasan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

**DAN SECARA KHUSUS SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN JUGA  
UNTUK “PENDAMPING HIDUP SAYA” (KELAK).**

## ABSTRAK

**Nur Lillah Hidayati**, Pengembangan Multimedia Interaktif Galeri Budaya Pada Materi Keberagaman Budaya Dan Suku Di Jawa Timur Siswa Kelas IV SDN Kraton, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Multimedia Interaktif, Galeri Budaya*

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi di kelas IV SDN Kraton materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur, ditemukan bahwa guru jarang menggunakan media yang bervariasi dan kurang menarik bagi siswa.

Rumusan masalah (1) Bagaimana kevalidan desain pengembangan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo?

(2) Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo?

(3) Bagaimana keefektifan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo?

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian ini adalah guru dan 16 siswa kelas IV SDN Kraton .

Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur telah memenuhi kriteria dengan kesimpulan bahwa (1) hasil validasi materi dan media didapatkan presentase 91%. (2) hasil respon guru pada multimedia interaktif galeri budaya dinyatakan sangat baik karena diperoleh presentase 86%, yang menunjukkan multimedia interaktif sangat baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian hasil respon siswa pada multimedia interaktif galeri budaya juga dinyatakan sangat baik karena diperoleh presentase 96%, yang menunjukkan multimedia interaktif galeri budaya juga dinyatakan sangat baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. (3) keefektifan multimedia interaktif galeri budaya dinyatakan sangat efektif dalam pembelajaran karena hasil peningkatan belajar siswa pada post-test yaitu 82,1%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif galeri budaya sudah valid, praktis dan sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Galeri Budaya Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Keberagaman Budaya dan Suku di Jawa Timur Siswa Kelas IV SDN Kraton” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan motivasi dan dorongan agar terselesaikannya skripsi ini;
4. Wahyudi, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini;
5. Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini;

6. Para Dosen PGSD yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan;
7. Towiyah, S.Pd selaku kepala sekolah SDN Kraton yang telah memberikan izin penelitian;
8. Bapak/ibu guru wali kelas IV SDN Kraton yang telah memberikan izin serta dukungan selama melakukan penelitian;
9. Kepada Ayahanda Budiono Dan Ibunda Sri Utami, yang selalu memberikan dukungannya sepenuh hati, kasih sayang, do'a, nasihat, serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis;
10. Sahabat dan teman-teman saya yang sudah kebersamai saya selama 4 tahun di bangku perkuliahan;
11. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2019 yang selalu memberi semangat; dan
12. Semua pihak yang telah membantu proses kelancaran penyusunan skripsi
13. “Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan, apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”. (Qs. Al-Insyirah 94:5-8)

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, Juli 2023

Yang Menyatakan

**Nur Lillah Hidayati**  
NPM. 19.1.01.10.0071



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Pengembangan.....	6
BAB II .....	7
LANDASAN TEORI .....	7
A. Media Pembelajaran .....	7
1. Fungsi Media Pembelajaran .....	8
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	8
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	10
B. Multimedia Interaktif.....	12
1. Pengertian Multimedia Interaktif .....	12
2. Kelebihan Multimedia Interaktif .....	13
C. Galeri Budaya .....	14
1. Pengertian Galeri Budaya.....	14
2. Penggunaan Media Galeri Budaya Dalam Pembelajaran.....	16
D. Kompetensi Dasar IPS di Kelas IV SD .....	17
E. Materi Keberagaman Budaya dan Suku di Jawa Timur .....	17

1. Keberagaman Budaya di Jawa Timur.....	17
2. Keberagaman Suku Di Jawa Timur.....	25
F. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	27
G. Kerangka Berpikir .....	30
<b>BAB III.....</b>	<b>31</b>
<b>METODE PENGEMBANGAN.....</b>	<b>31</b>
A. Metode Pengembangan.....	31
B. Prosedur Pengembangan.....	32
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	36
D. Validasi Model/Produk.....	36
E. Uji Coba Model/Produk.....	37
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
G. Teknik Analisis Data .....	45
1. Tahapan – Tahapan Analisis Data.....	45
2. Norma Pengujian .....	50
<b>BAB IV.....</b>	<b>51</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	51
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	51
2. Tahap Design (Desain atau perancangan).....	53
3. Tahap Development (Pengembangan) .....	53
4. Tahap Implementation (Implementasi) .....	57
5. Tahap Evaluation (evaluasi).....	58
B. Analisis Data.....	58
C. Pembahasan .....	67
<b>BAB V.....</b>	<b>71</b>
<b>SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>71</b>
A. Simpulan .....	71
B. Implikasi .....	72
C. Saran-saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>74</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar .....	17
Tabel 3.2 Angket Validasi Multimedia Interaktif .....	39
Tabel 3.3 Angket Validasi Materi .....	40
Tabel 4.3 Kisi-Kisi Soal .....	41
Tabel 3.5 Angket Validasi Respon Guru .....	42
Tabel 3.6 Angket Validasi Respon Siswa .....	43
Tabel 3.7 Skor penilaian multimedia interaktif.....	46
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Materi Dan Media .....	47
Tabel 3.9 Skor Penilaian Respon Guru dan Siswa.....	48
Tabel 3.10 Kriteria Respon Guru dan Siswa.....	49
Tabel 4.1 Desain Multimedia Interaktif Galeri Budaya.....	54
Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi .....	59
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media.....	60
Tabel 4.4 Rekapitulasi Presentase Kevalidan .....	62
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru Kelas (Kepraktisan) .....	62
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa .....	64
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Luas .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagian Alur Kerangka Berpikir .....	30
Gambar 3.1 Model Pengembangan .....	32

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Pengajuan Judul .....	77
Lampiran 2	Berita Acara Kemajuan Pembimbing.....	78
Lampiran 3	Lembar Angket Kebutuhan .....	79
Lampiran 4	Lembar Angket Validasi Ahli Materi .....	81
Lampiran 5	Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	83
Lampiran 6	Perangkat Pembelajaran .....	85
Lampiran 7	Lembar Angket Validasi Perangkat Pembelajaran .....	104
Lampiran 8	Lembar Angket Respon Guru .....	110
Lampiran 9	Lembar Angket Respon Siswa .....	113
Lampiran 10	Lembar Hasil Post-test Siswa.....	115
Lampiran 11	Surat Pengantar/Izin Penelitian .....	117
Lampiran 12	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	118
Lampiran 13	Surat Pemanfaatan Produk .....	119
Lampiran 14	Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	120

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan kemajuan bangsa Indonesia. Pendidikan sangat penting dikembangkan, karena pendidikan dapat mempermudah manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menjadikan anak bangsa yang berkualitas. Pendidikan lebih identik dengan adanya interaksi antara guru dan siswa. Menurut Sukmadinata (2017:1) bahwa “Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat. Didalam lingkungan keluarga interaksi pendidikan terjadi pada orang tua sebagai pendidik dan anak sebagai peserta didik. Pendidikan dilingkungan sekolah guru sebagai pendidik. Sedangkan dilingkungan masyarakat terjadi berbagai bentuk interaksi pendidikan dari formal sampai nonformal.” Sedangkan menurut Amos dan Grace (2017:3) “Pendidikan adalah suatu proses kegiatan peserta didik untuk mengenal lebih dalam bahwa ia memiliki potensi yang ada didalam dirinya sendiri.”

Berdasarkan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 1:

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.

Pendidikan sangat penting untuk terus dikembangkan karena pendidikan mencetak generasi bangsa yang berkualitas dan mampu mengikuti serta menghadapi segala perubahan teknologi yang terjadi. Maka guru berperan sebagai fasilitator harus menyediakan media pembelajaran yang efektif untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dirancang oleh guru untuk kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat media komunikasi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Menurut Silalahi (2020) “Media pembelajaran akan membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Pada saat saya melaksanakan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SDN Kraton Mojo, bapak dan ibu guru SDN Kraton Mojo belum memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dengan baik. Saya juga mengamati bahwa bapak dan ibu guru SDN Kraton Mojo jarang menggunakan media pembelajaran, karena keterbatasan bahan dan kurangnya wawasan yang dimilikinya.

Guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi (Agustini, 2016). Tidak semua guru mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (Shalikhah, 2018). Saat proses pembelajaran baik luring maupun daring guru belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal. Sedangkan proses belajar mengajar dilakukan tatap muka guru cenderung menggunakan media buku paket tematik saja. Penggunaan media ini

membuat guru terbatas dalam menyampaikan materi pelajaran terutama materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur pada mata pelajaran IPS. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran tidak melibatkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif. Menurut (Saputro, 2016) “Media pembelajaran interaktif berperan positif dalam meningkatkan pemahaman siswa saat proses pembelajaran .” siswa dapat memperoleh pengalaman belajar baru sehingga dapat membentuk pengetahuannya sendiri. Sedangkan menurut kumalasari (2018) “Salah satu alternatif media pembelajaran untuk menjadikan proses belajar mengajar menjadi berkualitas dan efisien yaitu dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.” Penggunaan multimedia interaktif di harapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPS dengan materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur.

Berdasarkan hasil observasi melalui data angket kebutuhan guru dan siswa dapat ditemukan bahwa permasalahan dalam mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik seperti buku paket tematik sehingga siswa mengalami kesulitan. Dalam pembelajaran IPS capaian tujuan pembelajarannya adalah siswa dituntut untuk mengetahui macam-macam budaya dan suku di Jawa Timur. Materi ini harus dikuasai oleh siswa dalam waktu satu semester saja, sehingga siswa merasa kurang memahami dan merasa bosan jika hanya memahami atau membaca melalui buku paket.



Dalam menyikapi permasalahan yang ditemukan oleh peneliti tersebut yaitu suatu pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) agar menjadi lebih efektif dan berkualitas. Serta dengan melihat kebutuhan guru dan peserta didik, maka peneliti mengembangkan media dalam pembelajaran IPS dengan materi pokok keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur yaitu menggunakan multimedia interaktif galeri budaya. Dengan adanya multimedia interaktif galeri budaya ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan siswa terkait materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur.

Multimedia interaktif galeri budaya memiliki keunggulan yaitu memiliki fitur penambahan character berbagai macam kuis, materi, petunjuk, gambar, video pembelajaran, animasi bergerak dan tombol aktif. Sehingga produk yang dihasilkan terlihat lebih interaktif, efektif dan berkualitas. Produk ini memiliki layar kerja berupa scane dari slide yang memiliki fitur cukup lengkap, meliputi audio, gambar, video, dan character. Sehingga dapat menyajikan materi pelajaran IPS dengan menarik dan interaktif. Media ini dapat digunakan pada Smartphone sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar kapan dan dimana saja dengan tampilan yang menarik dan tidak membosankan. Multimedia interaktif galeri budaya ini dikembangkan untuk siswa kelas IV SDN Kraton Mojo materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur. Dengan adanya pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru ketika menyampaikan materi serta dapat memudahkan siswa menerima materi yang disampaikan.

Berdasarkan deskripsi di atas, diambil judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Galeri Budaya Pada Materi Keberagaman Budaya Dan Suku Di Jawa Timur Siswa Kelas IV SDN Kraton Mojo

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat di definisikan permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran
2. Kurangnya media yang tersedia
3. Peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran
4. Guru masih menggunakan metode ceramah
5. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih belum optimal.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian pengembangan ini, meliputi :

- a. Bagaimana kevalidan desain pengembangan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo?
- b. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo?

- c. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo?

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini meliputi:

1. Mengembangkan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo.
2. Menguji kepraktisan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo.
3. Menguji keefektifan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Agustina, I., Astuti, D., Sumarni, R. A., & Bhakti, Y. B. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis. *Abdimas Dewantara*, 2(2), 107–114.
- Argaheni, Niken Bayu, dkk. ( 2021). Modul Praktik Sistem Teknologi Informasi. Jawa barat: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Basori, M.(2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2):76.
- Cahyadi, Robby. 2019. “Kearifan Lokal Festival Sewu Gandrung Banyuwangi Sebagai Penunjang Literasi Budaya”. *Jurnal Seminar Prosiding SENASBASA (Seminar Nasional Bahasa dan Sastra)*. Halaman 59 – 66.
- Dariharto. 2009. *Kesenian Gandrung Banyuwangi*. Banyuwangi: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Banyuwangi.
- Gunawan, Imam dan Tri Sulistyoningrum, Rina. *Menggali Nilai-Nilai Keunggulan Lokal Kesenian Reog Ponorogo Guna Mengembangkan Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar*. Madiun. 2013
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS Volume 15, Nomor 2 Hal 197-208*
- Haryono, Timbul. (2011). Keris Dalam Sistem Budaya Masyarakat Jawa Tradisional Ditinjau Dari Pendekatan Arkeologi. In Waluyo Wijayatno & Unggul Sudrajat (Eds.), *Keris Dalam Perspektif Keilmuan*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan
- Indriyanti, N. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang*

- Majid, Abdul. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Radmila, S. (2011). *Kearifan Lokal: Benteng Kerukunan*. Jakarta: PT Gading Inti Prima
- Sartini. (2010). Menggali Kearifan Lokal. *Jurnal Filsafat*, Agustus 2004, Jilid 37 (2) Observasi. 8 (1).
- Sugiyono. 2013. *Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, H.S. 2014. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Edisi pertama Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, dkk. 2015. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widyaprakosa Simanhadi. 1994. *Masyarakat Tengger, Latar Belakang Daerah Taman Nasional Bromo*. Yogyakarta: Kanisius
- Yodi Kurniadi. 2009. *Adat Istiadat Masyarakat Jawa Timur*. Bandung: PT Sarana Panca Karya Nusa.