

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI PENINGGALAN
SEJARAH BERCORAK HINDU-BUDDHA DI JAWA TIMUR
KELAS IV SDN TAROKAN 3**

SKRIPSI

Diajukan Untuk memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Prodi PGSD



OLEH :

TRYAS AINUN NIZA

NPM: 2114060282

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

TRYAS AINUN NIZA

NPM: 2114060282

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* PADA MATERI PENINGGALAN SEJARAH BERCORAK
HINDU-BUDDHADI JAWA TIMUR KELAS IV SDN TAROKAN 3**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

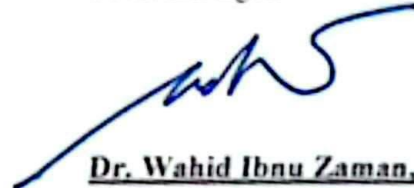
Tanggal: 14 Juli 2025

Pembimbing I



Dr. Karimatus Saidah, M.Pd
NIDN. 0710039103

Pembimbing II



Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
NIDN. 0713078602

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

TRYAS AINUN NIZA

NPM: 2114060282

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* PADA MATERI PENINGGALAN SEJARAH BERCORAK
HINDU-BUDDHADI JAWA TIMUR KELAS IV SDN TAROKAN 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia
Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN
PGRI Kediri

Pada tanggal: 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd
2. Penguji I : Kharisma Eka Putri, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd


Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

LEMBAR MOTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah: 286)

“Hatiku tenang mengetahui apa yang melewatkan ku tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkan ku”

(Umar bin Khattab)

“Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi dan tidak ada mimpi yang patut diremehkan. Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang kau harapkan”

(Maudy Ayunda)

“Orang lain gak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories* nya aja. Berjuanglah untuk diri sendiri meskipun gak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini”

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Tryas Ainun Niza
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/09 Maret 2003
NPM : 2114060282
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 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, 22 Juni 2025

 Yang Menyatakan
Tryas Ainun Niza
NPM. 2114060282

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Peninggalan Sejarah Bercorak Hindu-Buddha di Jawa Timur Kelas IV SDN Tarokan 3”. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan serta motivasi kepada mahasiswa didik.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kepala Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Karimatus Saidah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu penulis berupa bimbingan, arahan, masukan, ilmu dan pengalamannya kepada penulis selama berjalannya pengerjaan tugas akhir ini.
5. Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu penulis berupa bimbingan, arahan, masukan, ilmu dan pengalamannya kepada penulis selama berjalannya pengerjaan tugas akhir ini.
6. Kepada seluruh Pihak SDN Tarokan 3 yang membantu berjalannya penelitian yang penulis lakukan.
7. Kepada orang tua tercinta, Bapak Sumijan dan Ibu Yuliani. Terimakasih penulis ucapkan atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan. Meskipun Bapak dan Ibu tidak sempat merasakan Pendidikan di bangku perkuliahan. Namun, selalu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan, mengusahakan, memberikan dukungan baik secara moral maupun finansial.

Segala bentuk perjuangan, keringat, dan kerja keras yang Bapak dan Ibuk curahkan telah menjadi landasan kuat bagi penulis untuk melangkah sejauh ini. Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menempuh Pendidikan ini tidak lepas dari prioritas yang selalu Bapak dan Ibuk berikan, yakni mengutamakan Pendidikan dan kebahagiaan anak-anak di atas segalanya. Semoga capaian ini dapat menjadi wujud kecil dari balas budi dan kebanggaan untuk Bapak dan Ibuk, serta menjadi motivasi bagi penulis untuk terus melangkah lebih baik di masa depan.

8. Kepada kedua kakak laki-laki penulis, yang selalu menjadi panutan dan motivasi, terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan atas segala dukungan, semangat, serta perhatian yang telah diberikan selama ini.
9. Kepada seseorang yang selalu setia menemani dan mendukung penulis, terima kasih atas kehadiran, kesabaran, dan segala semangat yang tak pernah henti diberikan. Di setiap langkah, doa, dan dukunganmu menjadi kekuatan tersendiri bagi penulis untuk terus berjuang. Semoga segala harapan dan perjalanan ini bisa kita lewati bersama, hingga menjadi cerita indah yang kita kenang selamanya.
10. Kepada seluruh teman-teman angkatan 2021, terima kasih atas setiap kebersamaan, dukungan, tawa, dan perjuangan yang telah dilalui bersama. Setiap proses, suka duka, hingga tantangan selama ini menjadi bagian berharga dalam perjalanan kita. Semoga kebersamaan ini selalu menjadi kenangan indah, dan apa yang telah kita perjuangkan bersama dapat menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik.

Kediri, 22 Juni 2025



Tryas Ainun Niza
NPM. 2114060282

RINGKASAN

Tryas Ainun Niza Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Peninggalan Sejarah Bercorak Hindu-Buddha di Jawa Timur Kelas IV SDN Tarokan 3.

Kata Kunci : Pengembangan, multimedia interaktif, *Problem Based Learning*

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran yang berlangsung di kelas IV SDN Tarokan 3 masih bersifat model konvensional, yaitu didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks yang minim ilustrasi maupun unsur visual pendukung. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik, kurangnya partisipasi aktif selama pembelajaran, serta kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Hal ini juga tercermin dari data hasil belajar peserta didik yang menunjukkan bahwa 70% peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif untuk menciptakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mengkaji validitas, kepraktisan, serta keefektifan media tersebut dalam pembelajaran sejarah, khususnya materi peninggalan Hindu-Buddha di Jawa Timur.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: *Analysis* (analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik), *Design* (perancangan media dan konten berbasis PBL), *Development* (pengembangan media animasi interaktif), *Implementation* (penerapan di kelas melalui uji coba terbatas dan luas), dan *Evaluation* (penilaian efektivitas dan revisi produk). Teknik penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi observasi terhadap aktivitas pembelajaran, wawancara dengan guru, penyebaran angket kepada guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar melalui *pre-test* dan *post-test*. Data dianalisis secara kualitatif untuk menelaah respon, kebutuhan, dan proses pengembangan media, serta secara kuantitatif untuk menilai validitas, kepraktisan, dan keefektifan berdasarkan skor dan uji statistik. Subjek penelitian meliputi satu orang guru dan 41 peserta didik kelas IV SDN Tarokan 3.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat validitas sebesar 93% dari ahli materi dan media, tergolong sangat valid. Pada uji coba terbatas yang melibatkan 10 peserta didik, respon peserta didik terhadap media mencapai 90% yang termasuk kategori sangat baik, sedangkan respon guru terhadap kepraktisan media mencapai 86% yang termasuk kedalam kategori sangat praktis. Hasil *pre-test* peserta didik pada uji terbatas menunjukkan rata-rata 47,3, meningkat menjadi 86 pada *post-test*. Pada uji coba luas yang melibatkan 31 peserta didik, respon peserta didik terhadap media mencapai 93% yang termasuk kategori sangat baik, dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 45 yang meningkat menjadi 81,6 pada *post-test*. Hasil uji statistik *Paired Sample t-Test* pada kedua uji coba menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang menandakan terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR MOTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
PRAKATA	vi
RINGKASAN.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Pengembangan	7
E. Manfaat Pengembangan	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Multimedia Interaktif	9
1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	9
2. Karakteristik Multimedia Interaktif	10
3. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif	10
B. Model PBL.....	11
1. Pengertian Model PBL.....	11
2. Tujuan Model PBL	12
3. Langkah-langkah Model PBL	13
4. Kelebihan dan Kekurangan Model PBL	14
C. Karakteristik Peserta didik Kelas 4 Sekolah Dasar.....	15
1. Perkembangan Kognitif	15
2. Perkembangan Sosial Emosi	16
3. Perkembangan Fisik.....	16
D. IPS dalam Kurikulum Merdeka	17

1. Hakikat IPS dalam Kurikulum Merdeka.....	17
2. Capaian Pembelajaran (CP) Pada Fase B (Kelas IV) Sekolah Dasar	18
E. Materi Peninggalan Sejarah Bercorak Hindu-Buddha di Jawa Timur.....	19
1. Peninggalan Sejarah Bercorak Hindu-Buddha di Jawa Timur.....	19
2. Macam-macam Peninggalan Sejarah Bercorak Hindu-Buddha di Jawa Timur.....	19
3. Ciri-ciri dan Fungsi Peninggalan Sejarah Bercorak Hindu-Buddha	27
F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	29
G. Kerangka Berfikir.....	35
BAB III METODE PENGEMBANGAN	37
A. Model Pengembangan	37
B. Prosedur Pengembangan	38
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	38
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	38
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	39
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	40
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	41
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	41
D. Validasi Model/Produk.....	41
E. Uji Coba Model/Produk	42
1. Desain Uji Coba.....	42
2. Subjek Uji Coba.....	43
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	43
G. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	53
1. Analisis.....	53
2. Desain	54
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	55
B. Hasil Uji Coba.....	60
1. Uji Coba Terbatas.....	60
2. Uji Coba Luas.....	64
C. Analisis Data.....	66
1. Validitas.....	66

2. Kepraktisan	67
3. Keefektifan	67
D. Revisi Produk.....	69
1. Saran Ahli Media.....	69
2. Saran Ahli Materi	69
3. Saran Respon Guru	73
4. Saran Uji Terbatas	73
5. Saran Uji Luas	74
E. Kajian Produk Akhir	74
1. Analisis Validitas.....	75
2. Analisis Kepraktisan	76
3. Analisis Keefektifan	76
BAB V PENUTUP (KESIMPULAN DAN SARAN)	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Sintaks Model Pembelajaran PBL.....	13
Tabel 2. 2 Capaian Pembelajaran	18
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu.....	29
Tabel 3. 2 Angket Validasi Media.....	44
Tabel 3. 3 Angket Validasi Materi	45
Tabel 3. 4 Angket Validasi Respon Guru	46
Tabel 3. 5 Angket Respon Peserta didik.....	47
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Soal Pre-test dan Post-test	48
Tabel 3. 7 Skala Likert.....	49
Tabel 3. 8 Kriteria Validitas Media dan Materi	50
Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan Media.....	51
Tabel 3. 10 Skor Respon Peserta didik	51
Tabel 3. 11 Kriteria Respon Peserta didik	52
Tabel 4. 1 Desain Awal Media.....	54
Tabel 4. 2 Hasil Angket Validasi Ahli Media	58
Tabel 4. 3 Hasil Angket Validasi Materi	59
Tabel 4. 4 Data Nilai Pre-test dan Post-test	62
Tabel 4. 5 Hasil Respon Peserta didik Pada Uji Coba Terbatas.....	62
Tabel 4. 6 Hasil Respon Guru	63
Tabel 4. 7 Hasil Tes Pada Uji Coba Luas	65
Tabel 4. 8 Hasil Respon Peserta didik Pada Uji Coba Luas	66
Tabel 4. 9 Hasil Revisi Saran dari Ahli Materi	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Candi Penataran di Blitar, Jawa Timur	20
Gambar 2. 2 Candi Jawi di Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur	21
Gambar 2. 3 Prasasti Sukabumi Kediri, Jawa Timur.....	24
Gambar 2. 4 Candi Jago Malang, Jawa Timur	25
Gambar 2. 5 Candi Brahu Mojokerto, Jawa Timur	26
Gambar 2. 6 Arca Buddha Tidur Mojokerto, Jawa Timur.....	27
Gambar 2. 7 Kerangka Berfikir	36
Gambar 3. 1 Bagan Langkah Model ADDIE (Branch, 2009).....	37
Gambar 4. 1 Hasil Uji-T Pada Skala Luas	68
Gambar 4. 2 Saran dari Ahli Media.....	69
Gambar 4. 3 Saran dari Ahli Materi	69
Gambar 4. 4 Saran Respon Guru	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran I Lembar Pengajuan Judul Skripsi	88
Lampiran II Berita Acara Kemajuan Bimbingan	90
Lampiran III Surat Izin Penelitian	92
Lampiran IV Surat Keterangan Pemanfaatan Produk (Produk)	93
Lampiran V Hasil Validasi Ahli Media	94
Lampiran VI Hasil Validasi Ahli Materi	98
Lampiran VII Angket Respon Guru	102
Lampiran VIII Angket Respon Peserta didik	105
Lampiran IX Modul Ajar	107
Lampiran X Lembar Penilaian	110
Lampiran XI Bahan Ajar	111
Lampiran XII Soal Pre-test dan Kunci Jawaban	120
Lampiran XIII Soal Post-test dan Kunci Jawaban	124
Lampiran XIV Lembar Pre-test Peserta didik	128
Lampiran XV Lembar Post-test Peserta didik	132
Lampiran XVI Dokumentasi Kegiatan Penelitian	136
Lampiran XVII Hasil Cek Plagiasi Skripsi	137
Lampiran XVIII Undangan Ujian Skripsi	138
Lampiran XIX Berita Acara Ujian Skripsi	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Dalam pengajaran IPS di sekolah, pendidikan IPS tidak hanya memberikan pengetahuan intelektual kepada peserta didik, tetapi juga mengembangkan keterampilan hidup dalam masyarakat, bangsa, dan negara dengan berbagai karakteristik. Mata pelajaran IPS mencakup berbagai bidang seperti ekonomi, politik, sosial, budaya, sejarah, dan lainnya (Regiani et al., 2023). Tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menurut National Council for the Social Studies (NCSS), adalah untuk membantu peserta didik menjadi warga negara yang berpengetahuan, memiliki sikap yang baik, dan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan demokratis (Wulandari et al., 2023).

Pembelajaran IPS dalam kurikulum merdeka digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan tujuan mendorong anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial secara holistik. Pembelajaran IPS memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik (Nurdiana Sari et al., 2023). Tujuan utama IPS di tingkat sekolah dasar adalah membantu peserta didik memahami dan mengenali diri mereka sebagai bagian dari masyarakat dan lingkungan sekitar, baik dari segi sosial maupun budaya. Lingkungan sekitar peserta didik memainkan peran penting dalam membentuk kepribadian mereka. Oleh karena itu, pendidikan IPS sangat relevan karena dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam berbagai aspek sosial, budaya, dan lainnya, yang pada akhirnya dapat mendorong perkembangan pribadi peserta didik menjadi lebih baik dalam setiap aspek kehidupannya (Nabila et al., 2024).

Menurut Ilham dalam (Wulandari et al., 2023) menemukan fakta bahwa proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang hanya berpusat pada guru membuat pembelajaran menjadi tidak efektif, dan guru kesulitan mencapai tujuan pembelajaran pada setiap topik Ilmu Pengetahuan

Sosial yang diajarkan. Akibatnya, hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS rendah, karena pemahaman yang didapatkan peserta didik hanya bersifat hafalan. Hal ini membuat peserta didik menganggap bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial membosankan. Pembelajaran IPS seringkali melibatkan konsep-konsep kompleks yang sulit dipahami peserta didik jika menggunakan model pembelajaran tradisional (Mina Listiana et al., 2024).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN Tarokan 3, ditemukan beberapa permasalahan diantaranya: 1) Sumber belajar peserta didik terbatas pada buku dimana buku tersebut terlalu banyak penyajian materi dalam bentuk tulisan dan tampilannya kurang menarik sehingga mengakibatkan peserta didik kurang tertarik untuk belajar. 2) LCD/Proyektor yang disediakan sekolah belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran di kelas karena kreativitas guru masih terbatas. 3) Minimnya variasi model pembelajaran yang diterapkan, yang cenderung berfokus pada model konvensional seperti ceramah dan hafalan, menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan dengan Bapak Dimas Satrio Wibowo, S.Pd. selaku wali kelas IV SDN Tarokan 3 diketahui bahwa pembelajaran di kelas IV telah menggunakan Kurikulum Merdeka. Namun, media pembelajaran yang digunakan, khususnya pada mata pelajaran IPS, masih terbatas dan kurang bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan menerima pembelajaran, terutama pada materi peninggalan sejarah. Berdasarkan data yang diperoleh dari guru kelas, diketahui bahwa rata-rata nilai peserta didik pada bab yang memuat materi peninggalan sejarah masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu sebesar 75. Dari 41 peserta didik, hanya 12 peserta didik (29,27%) yang memperoleh nilai di atas KKTP, sedangkan 29 peserta didik lainnya (70,73%) memperoleh nilai di bawah KKTP. Meskipun saat ini mata pelajaran IPS telah tergabung ke dalam IPAS pada Kurikulum Merdeka, guru masih melakukan penilaian berdasarkan topik pembelajaran, termasuk pada materi peninggalan sejarah. Oleh karena itu,

data hasil belajar ini relevan untuk digunakan sebagai dasar dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih tepat sasaran.

Menurut (Rakhmanto, Y., 2018) pada materi peninggalan sejarah, objek yang akan dipelajari yaitu mengenai seputar benda peninggalan dan tokoh-tokoh sejarah pada masa itu. Studi mengenai objek tersebut belum sepenuhnya tersedia dalam buku peserta didik. Selain itu, jika guru menggunakan model karya wisata dengan mengunjungi langsung setiap objek yang dipelajari, tentu akan memerlukan banyak biaya, waktu, dan tenaga. Oleh karena itu, tanpa penggunaan media pembelajaran, peserta didik akan kesulitan memahami materi dengan baik. Penggunaan media dalam pembelajaran ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengamati obyek-obyek tersebut secara tidak langsung.

Sebagai upaya untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada, maka diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga bisa merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran di sekolah dasar tentunya harus menarik agar peserta didik lebih semangat untuk belajar, karena peserta didik sekolah dasar cenderung lebih suka bermain daripada belajar. Oleh karena itu, media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang disampaikan bisa diterima dengan baik oleh peserta didik sekolah dasar (Alverina et al., 2019). Untuk meningkatkan antusiasme peserta didik, diperlukan media pembelajaran yang baru dan menarik, seperti media pembelajaran berbasis digital (Apriliani et al., 2021).

Bentuk kriteria media pembelajaran yang dibutuhkan di SDN Tarokan 3 yaitu akan dikaitkan dengan hasil observasi yang sudah dipaparkan. Yang pertama yaitu di SDN Tarokan 3 memerlukan penggunaan media visual, menarik dan interaktif, hal ini relevan dengan hasil observasi yang mana peserta didik terlihat kurang memperhatikan pada saat proses KBM (Kegiatan belajar mengajar). Yang kedua yaitu di SDN Tarokan 3 memerlukan pemanfaatan fasilitas digital yang mana akan memudahkan untuk diakses dan digunakan oleh guru tanpa memerlukan pelatihan teknis yang rumit, hal ini relevan dengan hasil

observasi mengenai para guru disana masih kurang memanfaatkan fasilitas seperti LCD/Proyektor. Yang ketiga yaitu di SDN Tarokan 3 memerlukan media pembelajaran yang mendukung model pembelajaran seperti model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) atau model pembelajaran yang berbasis masalah, yang nantinya akan membuat peserta didik aktif mencari solusi dari sebuah soal yang disampaikan melalui media. Hal ini relevan dengan hasil observasi mengenai kurangnya variasi model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik. Yang terakhir yaitu disana memerlukan media yang menyediakan sumber belajar tambahan di luar buku LKS (Lembar Kerja Peserta didik) lalu materi ditampilkan secara ringkas dalam format animasi. Hal ini relevan dengan hasil observasi mengenai sumber belajar terbatas pada buku LKS dan juga pada buku LKS tampilannya kurang menarik.

Salah satu bentuk media yaitu media pembelajaran berbasis digital dengan tujuan meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Puspitarini & Hanif., 2019). Salah satu media pembelajaran digital yang bisa menarik minat peserta didik dalam belajar adalah dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *PowToon*. Media multimedia berbasis *PowToon* merupakan perangkat lunak berbasis web yang digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi, seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih dinamis, serta memiliki pengaturan timeline yang sangat mudah digunakan (Rahma Ilahi & Desyandri, 2020).

Multimedia interaktif *PowToon* termasuk dalam media audio-visual, yang dilengkapi dengan fitur animasi yang menarik. Pada dasarnya, *PowToon* mirip dengan *PowerPoint*, tetapi penyajiannya lebih hidup karena menggabungkan media audio dan visual, sehingga membuat peserta didik tidak cepat bosan. Manfaat media *PowToon* dalam pembelajaran antara lain adalah kemudahan penggunaan aplikasinya yang tidak memerlukan langkah-langkah rumit. *PowToon* dirancang sesederhana mungkin tanpa mengorbankan kualitas bagi penggunanya. Penyajian dalam media *PowToon* ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, kapan pun dan di mana pun. *PowToon* menyajikan materi yang interaktif, dengan video yang tidak memakan durasi

lama, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh terhadap pembelajaran (Rahmawati, 2022).

Agar peserta didik dapat terlibat aktif maka penggunaan multimedia interaktif *PowToon* ini menggunakan model pembelajaran PBL. Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan masalah-masalah di sekitar peserta didik sebagai titik awal proses pembelajaran. Masalah tersebut kemudian dianalisis oleh peserta didik secara berkelompok dengan tujuan melatih mereka berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami materi pelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan sosial mereka (Rahmadani & Taufina, 2020). Adapun kelebihan model pembelajaran PBL yaitu: (1) Kemampuan memecahkan masalah nyata, (2) Kemandirian dalam membangun pengetahuan, (3) Fokus pada masalah relevan, (4) Penggunaan sumber pengetahuan yang beragam, (5) Mengatasi kesulitan belajar (Anjelina Putri et al., 2018).

Sejalan dengan pemanfaatan model PBL tersebut, media yang dikembangkan adalah video animasi *PowToon*, yang menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang visual dan menarik (Qurrotaini et al., 2020). Meskipun disajikan dalam format video, media ini dirancang dengan pendekatan interaktif melalui pendekatan PBL. Interaktivitas yang dimaksud bukan hanya terbatas pada interaksi fisik seperti klik atau navigasi, tetapi juga mencakup interaksi kognitif dan afektif. Hal ini berarti peserta didik terlibat aktif dalam menganalisis masalah yang disajikan, menjawab pertanyaan pemicu, berdiskusi dalam kelompok, serta merumuskan solusi untuk permasalahan yang terdapat dalam video. Oleh karena itu, multimedia yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga mampu mengaktifkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, selaras dengan karakteristik multimedia interaktif berbasis PBL.

Terkait dengan pengembangan media pembelajaran, beberapa penelitian terdahulu juga telah dilakukan, di antaranya adalah penelitian pengembangan yang dilakukan (Raihanati et al., 2020) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *PowToon* berbasis kontekstual sangat

layak digunakan karena dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran karena media ajar dengan menggunakan video animasi mampu mempermudah guru dalam menjelaskan materi terhadap anak didik. Dan guru tidak perlu untuk membuat media dalam ukuran besar supaya dapat menjangkau satu kelas. Selain itu dalam penelitian yang dilakukan (Putri & Reinita, 2022) menunjukkan bahwa pengembangan media video *PowToon* berbasis model PBL sangat praktis digunakan karena dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik untuk memecahkan masalah dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik untuk memecahkan masalah baik secara individu maupun kelompok. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh (Basori, 2016) juga menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas V dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian tersebut menekankan pentingnya aspek pemrograman dan tampilan visual dalam menunjang efektivitas penyampaian materi kepada peserta didik.

Berdasarkan tinjauan latar belakang serta evaluasi dari observasi serta wawancara dengan guru kelas IV di SDN Tarokan 3, peneliti akan melakukan kajian melalui penelitian *Research and Development (R&D)* dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PBL Pada Materi Peninggalan Sejarah Bercorak Hindu-Buddha di Jawa Timur Kelas IV SDN Tarokan 3.

B. Batasan Masalah

Beberapa permasalahan telah ditemukan berdasarkan kajian latar belakang dan hasil identifikasi masalah yang ada. Namun, tidak semua masalah akan dibahas dalam penelitian ini. Penelitian ini difokuskan secara khusus pada penerapan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* dalam pembelajaran materi peninggalan sejarah bercorak Hindu-Buddha di Jawa Timur kepada peserta didik kelas IV SDN Tarokan 3.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana validitas pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL pada materi peninggalan sejarah bercorak Hindu-Buddha di Jawa Timur kelas IV SDN Tarokan 3?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL pada materi peninggalan sejarah bercorak Hindu-Buddha di Jawa Timur kelas IV SDN Tarokan 3?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL pada materi peninggalan sejarah bercorak Hindu-Buddha di Jawa Timur kelas IV SDN Tarokan 3?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL pada materi peninggalan sejarah bercorak Hindu-Buddha di Jawa Timur kelas IV SDN Tarokan 3.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL pada materi peninggalan sejarah bercorak Hindu-Buddha di Jawa Timur kelas IV SDN Tarokan 3.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL pada materi peninggalan sejarah bercorak Hindu-Buddha di Jawa Timur kelas IV SDN Tarokan 3.

E. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya terkait penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan multimedia interaktif. Penelitian ini juga diharapkan menjadi salah satu referensi dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran yang kontekstual dan bermakna pada materi peninggalan sejarah bercorak Hindu-Buddha di Jawa Timur untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Hal temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, diantaranya:

a. Bagi para peserta didik kelas IV sekolah dasar

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman, ketertarikan, dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi peninggalan sejarah bercorak Hindu-Buddha melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis PBL.

b. Bagi para guru

Penelitian ini dapat menjadi alternatif solusi dalam pelaksanaan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan, serta mendorong peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran IPS.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini menjadi sarana pengembangan kompetensi sebagai calon pendidik profesional yang mampu merancang media pembelajaran kreatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

d. Bagi pembaca

Penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis PBL, serta memberikan gambaran penerapan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitama, S. (2023). Analisis keharmonisan antara agama Hindu dan Buddha pada Candi Jawi. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 7(3), 330–345. <https://doi.org/10.37329/jpah.v7i3.2461>
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan minat belajar IPAS berbantuan media gambar pada peserta didik sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Atmaja, F. (2023). Kisah tersembunyi di relief patung Buddha tidur terbesar di Indonesia. Retrieved from <https://mojokerto.disway.id/read/209/kisah-tersembunyi-di-relief-patung-buddha-tidur-terbesar-di-indonesia>
- Ahmad Daffa, R., Arimbawa, A. A. G. R., & Sidiyawati, L. (2024). Relief Candi Jago sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni batik lukis dengan karakter subkultur black metal. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(6), 623–642. <https://doi.org/10.17977/um064v4i62024p623-642>
- Akbar, S. (2015). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Alverina, C., Rahman Hakim, Z., & Taufik, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Powtoon pada mata pelajaran IPS. *SEJ (School Education Journal)*, 9(3), 266–272.
- Anjelina Putri, A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018). Pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas III SD. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 21–32. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129–145. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Basori, M. (2016). Pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sekolah dasar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2).
- Basri, M. H., Aka, K. A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran montase berbentuk flip chart dengan menggunakan strategi story telling

- bagi peserta didik sekolah dasar. *AL-ASASIYYA: Journal of Basic Education*, 7(1), 33–45.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Duwika, K. (2019). Pengembangan multimedia interaktif model hybrid bernuansa karakter Bali “Cupak - Gerantang” pada pembelajaran teknik animasi 2 dimensi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 3, 301–307.
- Halifah, S., & Frazila, A. F. (2024). Pengembangan cerita bergambar berbasis pendidikan karakter untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyyah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 142–152.
- Hasdi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan buku ajar geografi desa–kota menggunakan model ADDIE. *Educatio*, 11(1), 90–105.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran Problem Based Learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Husnah, A., Fitriani, A., Patricya, F., Handayani, T. P., & Marini, A. (2023). Analisis materi IPS dalam pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7–12 tahun dalam pembelajaran matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Khasanah, U., Widagdo, A., & Setiyorini, K. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Rowosari 02 Kota Semarang pada materi sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media pop up book. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 1171–1183.

- Kurnia, I., & Laila, A. (2018). Exploring the values of the local wisdom of Kediri through Harinjing and Ceker inscription. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 42, p. 00123). EDP Sciences. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200123>
- Kustandi, S., & Darmawan, D. (2013). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Listiana, M., Herlinawati, M., & Supyadi, M. R. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi animasi dan simulasi interaktif pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(1), 29–35. <https://doi.org/10.33222/jlp.v9i1.3547>
- Mahyudin, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran Canva mata pelajaran PAI & BP Fase C–Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(4), 169–177.
- Manurung, P. (2021). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mudinillah, A. (2019). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif pada pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 4(2), 248–258.
- Muyasyaroh, U. (2015). Perkembangan makna Candi Bentar di Jawa Timur abad 14–16. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 3(2), 153–161.
- Nabila, G., Hanim, W., Hasanah, & Uswatun. (2024). Media Ludo Kebhinekaan pada pembelajaran IPS keberagaman budaya (Studi analisis kebutuhan pada peserta didik kelas IV sekolah dasar). *Azkiya: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 9, 35–52. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v9i1.8308>
- Nugraha, M. S. L., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). Pengembangan multimedia peredaran darah manusia pembelajaran tema 4 subtema 1 “Peredaran darahku sehat” pada peserta didik kelas V SD. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2020: Transformasi Pendidikan Sebagai Upaya Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDGs) di Era Society 5.0*, 33–44.

- Nurdiana Sari, W., Faizin, A., Muria Kudus, U., & Hidayatul Mubtadiin, M. (2023). Pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 954–960.
- Nurjanah, A., Dalifa, D., & Noperman, F. N. (2020). Analisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe mind mapping terhadap hasil belajar peserta didik SD. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 258–264. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.3.2.258-264>
- Pratiwi, N. I., & Kasriman, K. (2022). Pengembangan media video animasi interaktif pada mata pelajaran IPA kelas IV materi bentuk dan fungsi bagian tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7257–7264. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>
- Purwaningtyas, W. D. D., & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan modul elektronik berbasis online dengan program Edmodo. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 121–129.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Putri, A., & Reinita, R. (2022). Pengembangan media video Powtoon pada pembelajaran tematik terpadu berbasis model Problem Based Learning (PBL) di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.52060/mp.v7i1.692>
- Putu, N., & Damayanthi, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional*, 9986(September).
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sudi, V. H., & Nurmalia, L. (2020, December). Efektivitas penggunaan media video berbasis PowToon dalam pembelajaran daring. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Rahayu, S. T., Saputra, D. S., & Susilo, S. V. (2019, October). Pentingnya model problem based learning dalam pembelajaran matematika peserta didik sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 448–454).

- Rahma Ilahi, L., & Desyandri. (2020). Pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis Powtoon di kelas III sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058–1077.
- Rahmadani, A., & Prasetya, D. (2021). Makna akulturasi Hindu Buddha pada arsitektur Candi Plaosan. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 61–71.
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis model Problem Based Learning (PBL) bagi peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>
- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan dan kekurangan Powtoon sebagai media pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- Raihanati, L., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran audio visual Powtoon berbasis kontekstual pada mata pelajaran IPS kelas IV. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(2), 1–10. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i2.823>
- Rakhmanto, Y. (2018). Pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk peserta didik kelas V SD. *Basic Education*, 7(35), 3–436.
- Regiani, E., Amaliyah, S., & Rustini, T. (2023). Analisis problematika pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Arcamanik 02 Bandung. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 3257–3261.
- Riduwan. (2010). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifai, A., Islam, S. D., & Firdaus, A. (2020). Problem Based Learning dalam pembelajaran IPA. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 2139–2144.
- Riyanti, M., & Jarmita, N. (2021). Pengembangan media animasi pembelajaran berbasis Powtoon pada materi unsur-unsur bangun datar. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 13(1), 73–88.
- Rosidah, C. T. (2018). Penerapan model problem based learning untuk menumbuhkembangkan *higher order thinking skill* peserta didik sekolah dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 62–71.

- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.
- Sari, B. K. (2017). *Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw*.
- Sari, S. M., & Ganing, N. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran Powtoon berbasis problem based learning pada materi ekosistem muatan IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 288–298. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848>
- Setyorini, V. A. J. (2015). Pengembangan multimedia interaktif untuk menumbuhkan motivasi peserta didik SMK bidang keahlian bisnis dan manajemen pada pembelajaran akuntansi. *Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma*.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan media pop-up book berbasis budaya lokal keberagaman budaya bangsaku peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Gentala Kependidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>
- Sujiono, S. (2020). Analisis kajian nilai kependidikan dalam cerita rakyat Raden Wijaya di Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto. *Purwadita*, 3(2), 43-50.
- Sularsa, A., & Prihatmanto, A. S. (2015). Evaluasi user experiences produk iDigital Museum dengan menggunakan UEQ. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 56–62.
- Susanti, L. R., Fatihah, H., Mariyani, M., Hidayanti, M., & Oktarina, T. (2024). Analisis Peninggalan Keagamaan Hindu-Buddha di Kedatuan Sriwijaya: Perspektif Sosio-Kultural. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Kependidikan*, 8(1), 160-172.
- Sutadi, S. (2023). Asketisme Buddha dalam tokoh Bubuksah di relief Pendopo Candi Panataran. *Jurnal Agama Buddha dan Ilmu Pengetahuan*, 9(1), 01–10. <https://doi.org/10.53565/abip.v9i1.708>
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran IPA pada materi keseimbangan lingkungan dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman untuk menumbuhkan sikap peduli

- lingkungan. *BIOEDUKASI (Jurnal Kependidikan Biologi)*, 12(2), 163.
<https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Trianingsih, R. (2018). *Aplikasi pembelajaran kontekstual sekolah dasar abad 21*.
 Banyuwangi: LPPM IAI Ibrahimy Genteng Press.
- Wahyuni, S. (2021). Akulturasi budaya Hindu-Buddha dalam arsitektur candi di
 Indonesia. *Jurnal Kependidikan Sejarah Indonesia*, 9, 105–112.
- Wena, M. (2020). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Suatu tinjauan
 konseptual operasional*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik
 Ibrahim.
- Wicaksono, D. C., & Nurhayati, F. (2013). Survey kemampuan motorik peserta
 didik Sekolah Dasar Muhammadiyah kelas IV se-Kecamatan Taman
 Sidoarjo tahun ajaran 2012–2013. *Jurnal Kependidikan Olahraga dan
 Kesehatan*, 1(1), 98–103.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada
 pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dasar*,
 8(2), 2100–2112.
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan
 media pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis IPS peserta didik
 sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>.