

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ANDROID* PADA
MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS IV SD NEGERI 1 BAJULAN**

SKRIPSI

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



OLEH :

LUSI ANDRIANI
NPM: 2114060094

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

LUSI ANDRIANI
NPM: 2114060094

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ANDROID* PADA
MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS IV SD NEGERI 1 BAJULAN**

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

Tanggal : 16 Juli 2025

Pembimbing I



Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0719109101

Pembimbing II



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0708087703

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

LUSI ANDRIANI

NPM: 2114060094

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ANDROID* PADA
MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS IV SD NEGERI 1 BAJULAN**

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

Pada Tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|------------------------------------|
| 1. Ketua | : Kharisma Eka Putri, S.Pd., M. Pd |
| 2. Penguji I | : Nurita Primasatya, S.Pd., M.Pd |
| 3. Penguji II | : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I, M.Pd |



Mengetahui,
Dekan FKIP



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Lusi Andriani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 29 Maret 2002
NPM : 2114060094
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.



MOTTO

“Maka, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”.

(Q.S Al-Insyirah:5-6)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari kebajikan yang dikerjakannya dan dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya”.

(Q.S Al-Baqarah:286)

“Bila esok nanti kau sudah lebih baik, jangan lupa masa-masa sulitmu. Ceritakan Kembali pada dunia, cara merubah peluh jadi senyuman”.

(Andmesh Kamaleng)

“Hari ini mungkin adalah hasil dari doa dan peluh kemarin. Dan bila esok aku menjadi lebih baik, kisah ini akan tetap kuingat untuk kubagikan sebagai bukti bahwa usaha tak pernah mengkhianati hasil”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil Aalamin, sujud serta syukur kepada Allah SWT. Terimakasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Tiada lembar paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti ucapan terima kasih untuk:

1. Kedua orang tua tersayang, Bapak Juwadi dan Ibu Terima kasih 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, serta memprioritaskan pendidikan dan kebahagiaan anak-anaknya. Perjalanan hidup sebagai satu keluarga utuh memang tidak mudah, tetapi segala hal yang telah dilalui memberikan penulis pelajaran yang sangat berharga tentang arti menjadi seorang perempuan yang kuat, bertanggung jawab, selalu berjuang dan mandiri. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat membuat Bapak dan Ibu lebih bangga karena telah berhasil menjadikan anak perempuan pertama ini menyandang gelar Sarjana Pendidikan seperti yang diharapkan. Besar harapan penulis semoga Bapak dan Ibu sehat selalu, panjang umur, dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penulis raih di masa yang akan datang.
2. Dosen pembimbing, Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd., dan Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd. Terima kasih telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, kritik, dan arahan yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman-teman seperjuangan, saudara-saudaraku yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih sudah memberikan doa serta dukungan yang terbaik.
4. Terakhir tidak lupa, kepada diri saya sendiri. terima kasih "Lusi Andriani" sudah memilih untuk bertahan, mau berjuang untuk tetap ada hingga saat ini serta menjadi perempuan yang kuat dan ikhlas atas segala perjalanan hidup yang mengecewakan dan menyakitkan itu dengan adanya skripsi ini telah berhasil membuktikan bahwa kamu bisa menyandang gelar SPD tepat waktu dan menjadi tekad maupun acuan untuk terus melakukan hal lebih membanggakan lainnya. Bagaimanapun kehidupan selanjutnya, hargai dirimu, rayakan dirimu, berbahagialah atas segala proses yang berhasil dilalui untuk masa depan yang lebih baik dan cerah.

RINGKASAN

Lusi Andriani : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Pada Materi Keragaman Budaya di Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Bajulan, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2025.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Keragaman Budaya di Indonesia.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dengan wawancara guru kelas IV serta hasil angket dari guru dan siswa kelas IV, bahwa dalam proses pembelajaran yang terjadi di ruang kelas terdapat permasalahan dalam hal penggunaan media pembelajaran. Dalam pembelajaran guru cenderung hanya menggunakan buku paket sebagai sarana dalam mengajar. Dampak dari masalah tersebut adalah sebagian besar siswa kurang memahami isi materi pembelajaran terutama pada materi keragaman budaya di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan keefektifan dari pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* pada materi keragaman budaya di Indonesia untuk peserta didik kelas IV di SDN 1 Bajulan.

Peneliti ini menggunakan metode *Research And Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara guru, angket respon guru, angket respon siswa, angket validator materi dan validator media, serta menggunakan *Post-test* dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri 1 Bajulan. Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas, kepraktisan, keefektifan produk pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android*.

Produk yang dikembangkan yaitu Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Untuk peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Bajulan. Media pembelajaran ini sudah divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media, hasilnya sudah memenuhi kriteria validitas. Berdasarkan validasi ahli materi memperoleh skor 96%, sedangkan validasi ahli media memperoleh skor 91%. Sehingga dari dua validasi ahli materi dan validasi ahli media termasuk dalam kriteria "Sangat Valid". Hasil uji kepraktisan dari angket respon guru memperoleh skor 94%, angket respon siswa uji coba terbatas memperoleh skor 91,66%, sehingga masuk dalam kriteria "Sangat Praktis" dan dapat dinyatakan bahwa Multimedia Interaktif Berbasis *Android* praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta praktis untuk diterapkan tanpa perbaikan. Hasil uji keefektifan nilai *post-test* siswa dengan ketuntasan belajar klasikal diperoleh 94,44% dari keseluruhan siswa mencapai nilai di atas KKM dengan 17 siswa berhasil memperoleh nilai tuntas. Ini menunjukkan bahwa media "Sangat Efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi keragaman budaya di Indonesia.

Simpulan dari hasil penelitian ini bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Pada Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Bajulan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Pada Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 1 Bajulan "ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih 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. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing ke I yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini.
5. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing ke II yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini.
6. Erwin Putera Permana, S.Pd., M.Pd., selaku validator ahli materi.
7. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, S.Pd., M.Pd., selaku validator ahli media.
8. Sunaryo, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Bajulan.
9. Pamuji, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 4 Bajulan.
10. Nanik Andriani, S.Pd., selaku guru kelas IV SD Negeri 4 Bajulan.
11. Dhelly Nur Ahsan, S.Pd.SD. selaku guru kelas IV SD Negeri 4 Bajulan.
12. Teristimewa untuk kedua orang tua saya, Bapak Juwadi dan Ibu Sumiati yang telah memberikan semangat, motivasi, perhatian, dan dukungan bagi penulis.
13. Teman-teman yang sudah kebersamaan saya selama 4 tahun
14. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah banyak memberi bantuan menyelesaikan skripsi ini.

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, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 16 Juli 2025

Mahasiswa



LUSI ANDRIANI

NPM : 2114060094

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. BATASAN MASALAH.....	5
C. RUMUSAN MASALAH.....	6
D. TUJUAN PENELITIAN	6
E. MANFAAT PENELITIAN	7
1. Teoritis	7
2. Praktis	7
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
A. KAJIAN HASIL PENELITIAN TERDAHULU	8
B. LANDASAN TEORI	10
1. Pembelajaran IPAS di SD	10
2. Media Pembelajaran.....	11
3. Multimedia.....	17
4. Multimedia Interaktif.....	20
5. Android	23
6. Aplikasi Microsoft Office PowerPoint	25

7. Perangkat Lunak Pembuatan Aplikasi	27
8. Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS)	29
C. KERANGKA BERFIKIR	33
BAB III.....	35
METODE PENELITIAN.....	35
A. MODEL/ PENDEKATAN PENGEMBANGAN	35
B. PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	37
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	37
2. Desain (<i>Design</i>)	38
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	38
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	39
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	39
C. DESAIN PENGEMBANGAN.....	40
D. TEMPAT DAN WAKTU PENGEMBANGAN	41
1. Tempat Pengembangan.....	41
2. Waktu Pengembangan	41
E. Instrumen Penelitian	42
1. Analisis Kebutuhan.....	43
2. Validitas	46
3. Kepraktisan	49
4. Keefektifan.....	51
F. Teknik Pengumpulan Data	51
G. Teknik Analisis Data.....	52
1. Tahap-tahap Analisis Data	52
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	57
1. Metode	57
2. Uji Coba	57
3. Validasi Produk.....	58
BAB IV.....	59
HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. DATA PRODUK HASIL PENGEMBANGAN.....	59
1. Analisis	59
2. Desain	65

3. Pengembangan	72
4. Implementasi	80
5. Evaluasi	81
B. Data Uji Coba	82
1. Uji Coba Terbatas	82
2. Uji Coba Luas	85
C. Analisis Data	86
1. Analisis Kebutuhan	86
2. Analisis Data Validitas	87
3. Analisis Data Kepraktisan	89
4. Analisis Data Keefektifan	90
D. Revisi Produk	92
1. Validator	92
2. Pengguna (Guru Kelas IV)	93
E. Kajian Produk Akhir	93
1. Deskripsi Produk Akhir	93
2. Prinsip-prinsip	94
3. Kelemahan Produk	94
4. Keunggulan Produk	95
BAB V	96
PENUTUP	96
A. Simpulan	96
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Wawancara Guru.....	43
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru	44
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	45
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	46
Tabel 3. 5 Pilihan Jawaban Untuk Lembar Validasi Materi	47
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	47
Tabel 3. 7 Pilihan Jawaban Untuk Lembar Validasi Media	48
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	49
Tabel 3. 9 Pilihan Jawaban Untuk Lembar Angket Guru Kelas.....	50
Tabel 3. 10 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	50
Tabel 3. 11 Kisi-kisi Soal Tes.....	51
Tabel 3. 12 Teknik Pengumpulan Data.....	52
Tabel 3. 13 Kriteria Validitas.....	53
Tabel 3. 14 Kriteria Kepraktisan.....	54
Tabel 3. 15 Kriteria Keefektifan	56
Tabel 4. 1 Angket Kebutuhan Guru.....	60
Tabel 4. 2 Angket Kebutuhan Siswa.....	61
Tabel 4. 3 Hasil Wawancara Guru Kelas IV.....	63
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	78
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media	79
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Guru Kelas IV.....	83
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Siswa Kelas IV	84
Tabel 4. 8 Hasil Nilai Post-test Uji Coba Luas.....	85
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	88
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Respon Guru dan Respon Siswa pada Uji Terbatas	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir	34
Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE Model	36
Gambar 4. 1 Halaman Cover Media	69
Gambar 4. 2 Halaman ke 2 Media	69
Gambar 4. 3 Menu Media	70
Gambar 4. 4 Halaman Petunjuk Pegunaan	70
Gambar 4. 5 Halaman Profil Pengembang	71
Gambar 4. 6 Halaman CP&TP.....	71
Gambar 4. 7 Halaman Materi.....	71
Gambar 4. 8 Halaman Kuis Seru	72
Gambar 4. 9 Halaman Kesimpulan Media.....	72
Gambar 4. 10 Tampilan Cover Media	74
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Menu Media	74
Gambar 4. 12 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media	75
Gambar 4. 13 Tampilan Profil Pengembang Media	75
Gambar 4. 14 Tampilan CP & TP pada Media.....	75
Gambar 4. 15 Tampilan Materi pada Media.....	76
Gambar 4. 16 Tampilan Kuis Seru	76
Gambar 4. 17 Tampilan Kesimpulan pada Media	76
Gambar 4. 18 file Powerpoint Setelah di Publish Ke Ispiring Suite 11.....	77
Gambar 4. 19 Tampilan format HTML ke Website 2 Apk Builder Pro.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	105
Lampiran 2 Berita Acara Skripsi	108
Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi Materi	111
Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Media	113
Lampiran 5 Surat Permohonan Guru	115
Lampiran 6 Lembar Validasi Materi.....	117
Lampiran 7 Lembar Validasi Media	122
Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran	127
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Guru.....	167
Lampiran 10 Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas	172
Lampiran 11 Hasil Soal Evaluasi Siswa Uji Terbatas	175
Lampiran 12 Hasil Soal Evaluasi Siswa Uji Luas	180
Lampiran 13 Surat Pengantar/Izin Penelitian	185
Lampiran 14 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	187
Lampiran 15 Surat Pemanfaatan Produk	189
Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	191
Lampiran 17 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	194
Lampiran 18 Bukti Cek Plagiasi	196

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam Kurikulum Merdeka. Ini adalah mata pelajaran baru yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial, dan hanya ditawarkan di sekolah dasar. Kedua bidang, ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial, digabungkan di sekolah dasar sesuai dengan Keputusan Kepala BKSAP Nomor 033/H/KR/2022 tentang hasil belajar mata pelajaran IPAS, seiring dengan perkembangan isu-isu kemanusiaan yang terus berkembang seiring waktu. Masalah yang dihadapi saat ini tidak sama dengan yang ada sepuluh tahun atau bahkan seratus tahun yang lalu. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang untuk menghadapi tantangan baru. Akibatnya, pola pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) harus diubah agar generasi mendatang dapat menghadapi dan mengatasi tantangan yang menanti mereka di masa depan (Masrifa et al., 2023)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang ilmu yang mempelajari fenomena hidup dan tak hidup di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai individu dan entitas sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan ditandai sebagai organisasi logis dan sistematis dari berbagai jenis informasi yang mempertimbangkan hubungan sebab-akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016) dalam (Masrifa et al., 2023)

IPAS adalah mata pelajaran yang berfokus pada ilmu pengetahuan, teknologi, dan studi sosial, dengan subtopik seperti alam dan lingkungan, geografi, sejarah, pemerintahan, dan budaya sosial. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengajarkan pengetahuan dan kesadaran tentang lingkungan, kehidupan sosial, dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, serta untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Dewi et al., 2023)

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 sebagaimana dikutip dalam Trianto (2010) dan Farda dkk. (2024) mengenai standar konten, ruang lingkup materi sains sekolah dasar/MI meliputi: (1) Makhluh hidup dan proses kehidupan, yang mencakup manusia, hewan, tumbuhan, serta interaksi

mereka dengan lingkungan dan kesehatan. (2) Benda, bahan, sifat, dan aplikasinya, termasuk zat padat, cair, dan gas. (3) Energi dan transformasinya: gaya, suara, panas, magnetisme, listrik, cahaya, dan mesin sederhana. (4) Bumi dan alam semesta, yang mencakup tanah, sistem tata surya, dan entitas langit lainnya. Empat jenis bahan ajar sains untuk sekolah dasar/MI disajikan secara spiral, artinya setiap bahan ajar disajikan di semua tingkatan kelas tetapi dengan tingkat detail yang berbeda-beda. Cakupan materi semakin luas seiring dengan peningkatan tingkatan kelas. Sementara itu, E. Mulyasa (2006) dalam Farda dkk. (2024) mendefinisikan pembelajaran ilmu sosial sebagai: (1) Manusia, tempat, dan lingkungan. (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan. (3) Sistem sosial-budaya. (4) Aktivitas ekonomi dan kesejahteraan. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 6 Mei 2024, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di SD Negeri 1 Bajulan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 6 Mei 2024, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di SD Negeri 1 Bajulan. Pada kegiatan wawancara, guru menyatakan bahwa setelah diterapkannya Kurikulum Merdeka ada salah satu mata pelajaran yang nilainya masih kurang atau di bawah rata-rata, yaitu pada mata Pelajaran IPAS. Kemudian dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru dan pengisian angket oleh siswa kelas 4 SD Negeri 1 Bajulan hanya ada 2 kelas yang menerapkan Kurikulum Merdeka, yaitu kelas 1 dan kelas 4 yang dimana kurikulum ini diterapkan mulai dari tahun 2022 hingga saat ini. Kemudian untuk sumber belajar di sekolah tersebut masih menggunakan buku sebagai sumber belajar yang paling banyak digunakan, sedangkan saat ini banyak sekali sumber belajar yang dapat digunakan untuk menunjang pemahaman siswa, mulai dari teknologi. Penggunaan teknologi pada sekolah tersebut juga sangat minim, seharusnya penggunaan buku saja tidak dipermasalahkan dalam belajar siswa selagi siswa mampu dan paham akan materi yang disampaikan, akan tetapi penggunaan teknologi akan lebih memaksimalkan hasil belajar siswa.

Kemudian hasil dari keseluruhan angket yang telah diisi siswa kelas 4 yang mana sebesar 100% dari 22 siswa menyatakan belum pernah menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran lain namun hanya berupa media berbentuk benda konkret yang disediakan oleh sekolah. Sedangkan untuk mata pelajaran pada materi keragaman budaya di Indonesia belum pernah menggunakan media dalam

menunjang proses pembelajaran berlangsung. Kemudian 100% dari 22 siswa menyatakan belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis *Android*.

Integrasi teknologi dalam Kurikulum Merdeka merupakan langkah strategis dalam menciptakan pendidikan yang relevan, inklusif, dan adaptif di era digital. Konsep Merdeka Belajar memberdayakan siswa untuk mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran, sementara teknologi memberikan sarana dan dukungan untuk mewujudkan pendekatan tersebut dengan lebih efektif (Liriwati, 2023).

Kemajuan terbaru dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap sistem pendidikan. Dampak ini terlihat jelas dalam berbagai inisiatif untuk mengubah sistem pendidikan dan pembelajaran. Pembelajaran multimedia merupakan salah satu bentuk reformasi pendidikan yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Pembelajaran multimedia memiliki potensi untuk membuat proses mengajar dan belajar menjadi lebih menarik (Madona et al., 2023).

Di era digital saat ini, Kurikulum Merdeka memberikan akses kepada siswa terhadap berbagai informasi dan materi yang tersedia secara online melalui situs web atau aplikasi. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menyadari kebutuhan saat ini untuk memanfaatkan teknologi guna memperluas jangkauan dan distribusi kebijakan, serta mengoptimalkan implementasi Kurikulum Merdeka melalui proses pembelajaran yang dibedakan (Nita dan Amar, 2022). Sebagai hasilnya, dapat disimpulkan bahwa hampir semua informasi dan materi dalam Kurikulum Merdeka saat ini tersedia secara online, baik melalui situs web maupun aplikasi.

Pada era saat ini siswa sekolah dasar sudah banyak yang telah memiliki atau diberikan *Handphone* oleh orang tua, hal tersebut dilatarbelakangi dari munculnya Pandemi Covid-19 yang telah terjadi pada tanggal 02 Maret 2020 yang mengakibatkan pembelajaran dilakukan secara daring dengan menggunakan *Handphone*. Hal inilah yang membuat siswa diberi kepercayaan oleh orang tua untuk mengoperasikan *Handphone* sebagai sarana atau alat untuk belajar di rumah masing-masing secara mandiri, sehingga pembelajaran mendadak berganti yang pada awalnya menggunakan kurikulum 2013, setelah adanya pandemi sekolah diberi 3 opsi yaitu menggunakan Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat yaitu

kurikulum 2013 yang telah disederhanakan, kemudian yang ketiga Kurikulum Prototype. Namun hal ini tidak berlangsung lama, seiring berjalannya waktu kurikulum di ubah menjadi Kurikulum Merdeka yang di gunakan saat ini dan merupakan kurikulum yang sederhana untuk menyesuaikan kebutuhan siswa.

Mukin dari segi media pembelajaran sangat berpengaruh untuk mata pelajaran yang memiliki nilai kurang seperti pada mata pelajaran IPAS tersebut. Karena media pembelajaran merupakan alat atau sarana sebagai penunjang dari segi pemahaman siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada mata Pelajaran IPAS memuat banyak sekali materi mulai dari IPS dan IPA yang digabung menjadi satu. Keragaman budaya merupakan salah satu materi yang cocok diterapkan sebagai bahan penerapan materi menggunakan media karena pada materi tersebut belum adanya media yang cukup mendukung sebagai sarana pembelajaran untuk menunjang pembelajaran yang maksimal untuk siswa. Kemudian pada hasil wawancara guru menyatakan belum pernah menggunakan multimedia interaktif yang berbasis *Android*. Guru juga belum pernah melakukan pembelajaran dengan siswa menggunakan *Handphone* secara individu dan mengakses langsung ke sumber internet secara bersama-sama.

Untuk menyikapi permasalahan yang tertera di atas, perlu dikembangkan multimedia interaktif berbasis *android* yang bisa menarik daya tarik siswa untuk lebih semangat belajar. Multimedia interaktif memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran menurut Swara (2020) dalam Afifah et al., (2023) Secara khusus: (1) Sistem pembelajaran yang lebih dinamis dan inovatif. (2) Untuk mencapai terobosan dalam pembelajaran, pendidik harus terus-menerus berinovasi dan kreatif. (3) Menggabungkan video atau visual animasi, musik, audio, gambar, dan teks untuk membentuk kesatuan yang saling mendukung dan melengkapi, yang mencapai tujuan pembelajaran. (4) Motivasi siswa yang meningkat mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. (5) Materi dapat divisualisasikan secara efektif, yang sebelumnya sulit dijelaskan menggunakan metode ceramah tradisional atau alat bantu pengajaran konvensional. (6) Mengembangkan kemampuan anak-anak untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri.

Maka dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* ini sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap materi pembelajaran pada materi keragaman budaya di Indonesia.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Norma pada tahun 2022 tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Materi Sistem Peredaran Darah Terintegrasi Keislaman. Multimedia interaktif dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli materi, media dan tafsir. Adapun penilaian dari ahli materi mendapatkan persentase rata-rata sebesar 97,80% dengan kriteria “sangat valid”. Penilaian dari ahli media mendapat persentase rata-rata sebesar 93,74% dengan kriteria “sangat valid”. Penilaian dari ahli tafsir mendapat persentase rata-rata sebesar 94,44% dan masuk kriteria sangat valid”. Multimedia interaktif dinyatakan efektif dilihat dari besarnya pengaruh produk terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui uji *effect size* sebesar 2,61 dengan kriteria besar. Multimedia interaktif dinyatakan praktis berdasarkan angket kepraktisan pengguna guru dan siswa. Hasil angket kepraktisan produk pengguna guru dalam uji lapangan memperoleh rata-rata persentase sebesar 81,81% dengan kriteria “sangat praktis”. Hasil angket kepraktisan produk pengguna siswa dalam uji lapangan memperoleh rata-rata persentase sebesar 86% dengan kriteria sangat praktis”.

Penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti ini hadir dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif yang didalamnya mempunyai penjelasan materi yang detail seperti berupa animasi, kemudian video serta gambar yang berwarna dan menarik siswa. Kemudian ada soal kuis pada *powerpoint* tersebut. Setelah desain *powerpoint* tersebut selesai akan di ekstrak ke dalam bentuk *android* menggunakan *ispring Suite 11*.

Penelitian ini lebih fokus dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* untuk menambah motivasi dalam belajar siswa dan semangat belajar serta dapat melaksanakan literasi budaya di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti mengambil sebuah judul penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* pada Materi Keragaman Budaya untuk Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Bajulan”**.

B. BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi.

1. Media pembelajaran ini dikembangkan dalam mata pelajaran IPAS pada materi keragaman budaya di Indonesia fokus pada materi mendeskripsikan macam

macam dan contoh dari keragaman budaya di Indonesia terkhusus pada pulau Jawa.

2. Media yang dikembangkan berupa Multimedia Interaktif Berbasis *Android*.
3. Pembuatan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* dilakukan untuk diterapkan pada materi IPAS mengenai materi keragaman budaya di Indonesia.
4. Penelitian ini dilakukan di kelas IV semester 2 tahun ajaran 2025 di SD Negeri 1 Bajulan.

C. RUMUSAN MASALAH

Berikut beberapa rumusan masalah mengenai multimedia interaktif berbasis *Android* sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bajulan, di antaranya:

1. Bagaimana validitas dari multimedia interaktif berbasis *android* pada materi keragaman budaya di Indonesia pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bajulan?
2. Bagaimana kepraktisan dari multimedia interaktif berbasis *android* pada materi keragaman budaya di Indonesia pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bajulan?
3. Bagaimana keefektifan dari multimedia interaktif berbasis *android* pada materi keragaman budaya di Indonesia pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bajulan?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berikut beberapa tujuan penelitian mengenai multimedia interaktif berbasis *android* sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bajulan, di antaranya:

1. Menguji validitas dari multimedia interaktif berbasis *android* pada materi keragaman budaya di Indonesia pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bajulan.
2. Menguji kepraktisan dari multimedia interaktif berbasis *android* pada materi keragaman budaya di Indonesia pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bajulan.

3. Menguji keefektifan dari multimedia interaktif berbasis *android* pada materi keragaman budaya di Indonesia pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bajulan.

E. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini dirancang untuk memberikan wawasan tentang peran media pembelajaran, khususnya dalam menggambarkan kemampuan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar siswa dan peran guru dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan yang ada, khususnya dalam topik mata pelajaran IPAS.

2. Praktis

a. Bagi Guru

Diperkirakan bahwa penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan guru tentang cara menggunakan multimedia interaktif berbasis *Android* dan penggunaan media dalam proses pembelajaran, sehingga memotivasi siswa untuk belajar dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih beragam.

b. Bagi Sekolah

Sebagai faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan bahan pembelajaran untuk proses pembelajaran, serta untuk mengembangkan pengetahuan dan sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Bahan ini dapat digunakan untuk mengevaluasi kualitas pembelajaran dan pendidikan di sekolah saat ini dan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., Mughni, R. M., & Wijayama, B. (2023). *INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATA PELAJARAN IPAS*. Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=n-3PEAAAQBAJ>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80.
- Akbar, M. R., Ningtyas, S., Aziz, F., Rini, F., Putra, I. N. A. S., & Adhicandra, I. (2023). *MULTIMEDIA : Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Akbar, M. R., Ningtyas, S., Aziz, F., Rini, F., Putra, I. N. A. S., Adhicandra, I., Novita, R., Metra, R., & Junaidi, S. (2023). *MULTIMEDIA: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alfian, M., Tuasikal, A. R., & Iswandi, K. (2024). Desain dan Produksi Media Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Interaktif. *JIEP: Journal of Islamic Education Papua*, 1(2), 143–160.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2022). Persepsi Guru Sekolah Dasar tentang Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merseka. *JPGSD*, 11(9), 1841–1854.
- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018a). Keragaman budaya Indonesia sumber inspirasi inovasi industri kreatif. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 1(1).
- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018b). Keragaman budaya Indonesia sumber inspirasi inovasi industri kreatif. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 1, 292–301.
- Apriati, L., Mulawarman, W. G., & Ilyas, M. (2021). Pengembangan bahan ajar menyimak berbasis multimedia interaktif pada pelajaran tematik dengan tema “indahnyanya kebersamaan” untuk siswa kelas iv sekolah dasar. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 13–22.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238.

- Dewi, D. P., Sismulyasih, N., Putri, D. S., Afni, N., Irvan, M. F., & Wijayama, B. (2023). *PEMAIN BIT IPAS Pengembangan Media Interaktif Berbasis IT IPAS*. Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=suXPEAAAQBAJ>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Haliza, N., Hajari, V., Khairi, U. A., Jayadi, M. D., & Nurbaiti, N. (2022). Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint Yang Menjadi Penunjang Dalam Bidang Pendidikan dan Perusahaan. *JIEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen*, 2(2), 2803–2811.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34–41.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Huda, A., & Ardi, N. (n.d.). *TEKNIK MULTIMEDIA DAN ANIMASI*. UNP PRESS. <https://books.google.co.id/books?id=59ZbEAAAQBAJ>
- Imron, M. J. (2019). Dampak Multimedia bagi Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, 4(1), 122–145.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Lestari, A. S. (2013). Pembelajaran multimedia. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(2), 84–98.
- Liriwati, F. Y. (2023). Revolusi digital dan merdeka belajar: Meningkatkan daya saing siswa di era teknologi. *Journal Innovation In Education*, 1(3), 221–231.
- Madona, A. S., Pebriyenni, P., Dasfitri, E., Yuza, A., & Rosyid, F. E. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Nasional Berbasis Multimedia Interaktif: Respon Guru dan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu pada

- Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2), 329–347.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180–187.
- Makhrus, M., Harjono, A., Syukur, A., Bahri, S., & Muntari, M. (2018). Identifikasi kesiapan LKPD guru terhadap keterampilan abad 21 pada pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(2).
- Marisa, U., Yulianti, Y., & Hakim, A. R. (2020). Pengembangan e-modul berbasis karakter peduli lingkungan di masa pandemi COVID-19. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(1), 323–330.
- Masrifa, A., Munirah, S., Cahyani, A. R., Fauziyah, D. H., & Wijayama, B. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=7OnPEAAQBAJ>
- Maulida, U. (2022). Pengembangan modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- McGriff, S. J. (2000). *Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model*. Instructional Systems, College of Education, Penn State University
- Miftah, M. (2022). *Peran, fungsi, dan pemanfaatan media pembelajaran*. Feniks Muda Sejahtera.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8–18.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pratomo, A., & PRESS, P. (2019). *Media Interaktif Berbasis Android*. POLIBAN PRESS. https://books.google.co.id/books?id=JV_MDwAAQBAJ
- Puspitasari, A. D., Hidayat, R. A., & Pritasari, A. C. (2021). MINIATURE MAP OF THE INDONESIAN COLOMINATION PERIOD AS A MEDIUM OF ELEMENTARY LEARNING IN CLASS V THEME 7 SUB THEME 1: Array. *CITRA: International Journal of Community Service, Informatics, Technology, Research in Education, Art and Humanities*, 1(2), 1–12.

- PUTRI, K. E. K. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Android pada Materi Model-Model Pembelajaran Terpadu. *PROSIDING SEMDIKJAR II*.
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai alternatif media pembelajaran materi karakteristik geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121.
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam meningkatkan keaksaraan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399–3409.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.
- Rusydiyah, E. F. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis game 2d flash pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana untuk siswa kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 83–91.
- Setiawan, P. R., Syaifullah, M., & Putra, P. P. (2021). Sistem Pemesanan Menu Pada Restoran Berbasis Android. *IT Journal Research and Development*, 5(2), 193–203.
- Shoumi, A. Z. (2019). Peran multimedia dalam pendidikan pada aplikasi ruang guru. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 2–23.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukariada, I. K., Putra, I. G. J. E., & Purnama, I. N. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN MEDIA UNITY 3D STUDI KASUS SD NEGERI 4 PADANGKERTA. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(1), 910–917.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–jenis media dalam pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1–16.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Widoyoko, E. P. (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wijana, M., Muhyidin, Y., & Wibowo, A. (2021). Pelatihan Aplikasi Microsoft Office PowerPoint untuk Metode Pembelajaran. *Jurnal AbdiMU: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 48–52.