

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
GIMKIT DENGAN PENDEKATAN STEAM UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH  
MENULIS TEKS EKSPLANASI SISWA KELAS V SDN  
KECAMATAN PAKEL**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
pada Prodi PGSD



OLEH:

**SAIFUL AFANDI**  
NPM: 2114060259

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2025**

Skripsi oleh:

**SAIFUL AFANDI**  
NPM: 2114060259

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GIMKIT  
DENGAN PENDEKATAN STEAM UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MENULIS TEKS  
EKSPANASI SISWA KELAS V SDN KECAMATAN PAKEL**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada  
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi  
PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 17 Maret 2025

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



**Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.**  
NIDN. 0710059001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

**SAIFUL AFANDI**  
NPM: 2114060259

Judul:

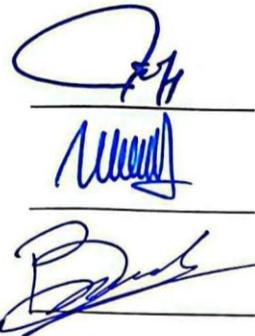
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GIMKIT  
DENGAN PENDEKATAN STEAM UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MENULIS TEKS  
EKSPLANASI SISWA KELAS V SDN KECAMATAN PAKEL**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal: 18 Juli 2025

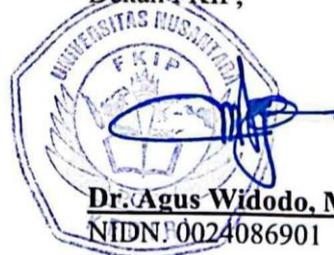
**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
2. Penguji I : Wahyudi, M.Sn.
3. Penguji II : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.



Mengetahui  
Dekan FKIP,



**Dr. Agus Widodo, M.Pd.**  
NIDN: 0024086901

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Saiful Afandi  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Tempat/ Tanggal Lahir : Tulungagung, 26 Oktober 2002  
NPM : 2114060259  
Fakultas/ 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 yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Maret 2025

Mahasiswa,



**Saiful Afandi**

NPM: 2114060259

## **MOTTO**

"Setiap kegagalan adalah pelajaran yang akan mengantarmu lebih dekat pada kesuksesan. Coba lagi dan jangan pernah menyerah."

(Rosidin)

"Lebih baik berani salah daripada terjebak dalam ketakutan. Kesalahan adalah bagian dari perjalanan dan dari situ kamu akan belajar dan tumbuh."

(Nanik Apriani, S.Pd.SD.)

"Jangan terburu-buru mengejar hasil karena segala sesuatu butuh waktu. Semua yang kamu impikan akan tercapai selama kamu berusaha dan terus berproses."

(Aziz Ichwan Rosadi, S.Pd.)

“Pelajari, praktekkkan, dan evaluasikan”

(Saiful Afandi)

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan penulis nikmat yang luar biasa berupa kesehatan, kekuatan, dan kemudahan dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan pada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Rosidin dan Ibu Nanik Apriani, orang tua yang telah memberikan dukungan dan semangat tanpa henti sepanjang perjalanan pendidikan. Terima kasih atas segala pengorbanan, perhatian, dan doa yang telah Bapak dan Ibu berikan sehingga dapat selalu menjadi kekuatan untuk terus maju.
2. Aziz Ichwan Rosadi, kakak yang selalu memberikan motivasi dan inspirasi. Terima kasih atas dukungan dan semangat yang tidak pernah surut, serta kebersamaan yang selalu menguatkan dalam setiap langkah.
3. Ibu Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd. dan Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran, perhatian, dan ilmu yang telah disampaikan dengan penuh dedikasi.
4. Teman-teman, yang selalu memberikan dukungan baik melalui kata-kata penyemangat, bantuan, maupun kebersamaan yang tak ternilai. Terima kasih atas setiap tawa, cerita, dan semangat yang kalian berikan.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, doa, dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapat balasan yang setimpal.

## ABSTRAK

**Saiful Afandi:** Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gimkit dengan Pendekatan STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas V SDN Kecamatan Pakel. Skripsi, PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri 2025.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, Pemecahan Masalah, Teks Eksplanasi.

Rendahnya keterampilan dan pemahaman teks eksplanasi siswa di sekolah dasar berdampak pada kemampuan pemecahan masalah. Siswa harus dibekali dengan kemampuan pemahaman teks eksplanasi dengan memadukan kecanggihan teknologi yang berupa media pembelajaran game.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) kevalidan, 2) keefektifan, dan 3) kepraktisan multimedia interaktif berbasis gimkit. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE melalui lima tahapan yaitu 1) *analysis*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implementation*, dan 5) *evaluation*. Penelitian ini dilakukan di lima SDN Kecamatan Pakel yang dengan subjek coba sebanyak 100 siswa.

Teknik pengumpulan data berupa 1) angket validasi oleh ahli materi dan ahli media, 2) *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol, dan 3) angket kepraktisan siswa dan guru sebagai pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) uji kevalidan produk memperoleh nilai 90,8% dengan kriteria sangat valid, 2) uji keefektifan produk dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol yang dilakukan dengan uji-t (T Test) memperoleh nilai signifikan 2-tailed 0,001 (sig. 2-tailed < 0,05) sehingga terdapat pengaruh dalam menggunakan multimedia interaktif berbasis gimkit, dan 3) hasil uji kepraktisan produk memperoleh nilai 93,4% dengan kriteria sangat praktis.

Dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis gimkit ini telah memenuhi kriteria sangat valid digunakan, terbukti efektif, dan sangat praktis dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah menulis teks eksplanasi siswa Kelas V SDN Kecamatan Pakel.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gimkit dengan Pendekatan STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas V SDN Kecamatan Pakel” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam setiap langkah penyelesaian pendidikan ini.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) yang senantiasa memberikan dukungan dan kebijakan yang mempermudah jalannya pendidikan ini.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD sekaligus Dosen Pembimbing Akademik (DPA) dan dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran konstruktif yang sangat membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. selaku validator media pembelajaran multimedia interaktif berbasis gimkit yang telah memberikan masukan yang sangat bermanfaat terkait pengembangan media pembelajaran ini.
6. Rian Damariswara, M.Pd. selaku validator materi dalam media pembelajaran multimedia interaktif berbasis gimkit yang telah memberikan bantuan dalam validasi materi untuk keperluan penelitian ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen Prodi PGSD yang telah memberikan pengetahuan, bimbingan, dan dukungan selama masa studi di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
8. Kepala Sekolah beserta guru-guru SDN 1 Pakel, SDN 1 Bangunmulyo, SDN 2 Bangunmulyo, SDN 1 Tamban, dan SDN 2 Tamban yang telah memberikan izin dan kerjasama dalam pelaksanaan penelitian ini serta memberikan dukungan dalam penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.
9. Siswa kelas V SDN 1 Pakel, SDN 1 Bangunmulyo, SDN 2 Bangunmulyo, SDN 1 Tamban, dan SDN 2 Tamban yang telah berpartisipasi dalam penggunaan media pembelajaran dan memberikan umpan balik yang sangat berharga bagi pengembangan penelitian ini.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan, doa, dan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan maupun bagi para pembaca yang tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan. Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada kita semua.

Kediri, 17 Maret 2025



**Saiful Afandi**  
NPM: 2114060259

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Pengembangan .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Teori .....	8
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.....	8
2. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.....	10
3. Teks Eksplanasi.....	11
4. Karakteristik Siswa SD .....	12
5. Media Pembelajaran.....	13
6. Multimedia Interaktif .....	14
7. Permainan Gimkit .....	16
8. Pembelajaran STEAM.....	17
B. Kajian Hasil Peneliti Terdahulu.....	19

C. Kerangka Berpikir.....	21
BAB III METODE PENGEMBANGAN .....	22
A. Model Pengembangan.....	22
B. Prosedur Pengembangan .....	23
C. Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian .....	25
D. Uji Coba Produk.....	26
E. Validasi Produk.....	28
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	28
G. Teknik Analisis Data.....	33
H. Norma Pengujian.....	38
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN .....	39
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	39
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	39
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan .....	42
3. Desain Awal ( <i>Draft</i> ) Model .....	42
B. Pengujian Model Skala Kecil.....	44
1. Uji Validasi Ahli .....	44
2. Uji Coba Lapangan (Skala Kecil) .....	46
3. Desain Model Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	48
C. Pengujian Model Skala Besar .....	49
1. Deskripsi Uji Coba Skala Besar .....	49
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Skala Besar .....	49
3. Model Hipotetik .....	51
D. Validasi Model.....	52
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	52
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	53
3. Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan Media .....	53
4. Desain Akhir Media .....	54
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	57
1. Spesifikasi Media .....	57
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media .....	59
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media.....	60

BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN.....	62
A. Simpulan .....	62
B. Implikasi.....	62
C. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA .....	65
LAMPIRAN.....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	25
Tabel 3.2 Desain Uji Coba Skala Kecil .....	26
Tabel 3.3 Desain Uji Coba Skala Luas .....	26
Tabel 3.4 Subjek Uji Coba Skala Kecil .....	27
Tabel 3.5 Subjek Uji Coba Skala Besar.....	27
Tabel 3.6 Jenis, Instrumen, dan Responden Penelitian.....	28
Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Wawancara Guru dan Angket Guru.....	29
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	30
Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Ahli Materi .....	31
Tabel 3.10 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	31
Tabel 3.11 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	32
Tabel 3.12 Kisi-kisi Angket Siswa dan Guru.....	33
Tabel 3.13 Skala Penilaian Angket Kebutuhan.....	34
Tabel 3.14 Kriteria Kebutuhan Media .....	34
Tabel 3.15 Skala Penilaian Angket Validasi.....	35
Tabel 3.16 Kriteria Kevalidan.....	36
Tabel 3.17 Kriteria Keputusan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas.....	36
Tabel 3.18 Kriteria Keputusan Uji-t (T Test).....	36
Tabel 3.19 Skala Penilaian Angket Kepraktisan.....	37
Tabel 3.20 Kriteria Kepraktisan.....	38
Tabel 4.1 Hasil Angket <i>Need Assesment</i> oleh Guru dan Siswa.....	40
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Guru .....	41
Tabel 4.3 Desain Awal Media.....	43
Tabel 4.4 Hasil Uji Kevalidan.....	45
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Skala Kecil.....	46
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Skala Kecil .....	47
Tabel 4.7 Hasil Uji-t (T Test) Skala Kecil .....	47
Tabel 4.8 Hasil Uji Kepraktisan Skala Kecil .....	47
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Skala Besar .....	50
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas Skala Besar.....	50

Tabel 4.11 Hasil Uji-t (T Test) Skala Besar.....	50
Tabel 4.12 Hasil Uji Kepraktisan Skala Besar.....	51
Tabel 4.13 Desain Akhir Media.....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	21
Gambar 3.1 Model ADDIE.....	22
Gambar 4.1 Komentar Ahli Materi .....	44
Gambar 4.2 Komentar Ahli Media.....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul .....	70
Lampiran 2 Angket <i>Need Assesment</i> Siswa .....	72
Lampiran 3 Angket <i>Need Assesment</i> Guru .....	74
Lampiran 4 Lembar Wawancara Guru.....	76
Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Materi .....	77
Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Media.....	80
Lampiran 7 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	83
Lampiran 8 Angket Kepraktisan Siswa.....	86
Lampiran 9 Angket Kepraktisan Guru .....	88
Lampiran 10 Hasil <i>Need Assesment</i> Siswa .....	90
Lampiran 11 Hasil <i>Need Assesment</i> Guru.....	92
Lampiran 12 Hasil Wawancara Guru.....	93
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Materi.....	95
Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Media .....	98
Lampiran 16 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	101
Lampiran 17 Hasil Kepraktisan Siswa.....	103
Lampiran 18 Hasil Kepraktisan Guru .....	105
Lampiran 19 Perangkat Pembelajaran .....	106
Lampiran 20 Surat Keterangan Penelitian .....	135
Lampiran 21 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk .....	140
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian.....	145
Lampiran 23 Berita Acara Bimbingan .....	147
Lampiran 24 Bukti Plagiasi.....	148

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diajarkan mulai kelas satu sampai kelas enam. Pembelajaran bahasa Indonesia berperan penting dalam mendukung aktivitas belajar siswa. Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, berarti belajar bahasa Indonesia disebut juga proses belajar berkomunikasi (Ali, 2020). Sekolah dasar sebagai tahap awal pendidikan, seharusnya mampu membangun fondasi yang kokoh bagi jenjang pendidikan berikutnya. Kemampuan berkomunikasi bahasa Indonesia membantu setiap siswa beradaptasi dengan lingkungan fisik maupun sosial (Putri, 2020).

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar berfungsi sebagai sarana untuk mengajarkan komunikasi siswa. Namun kenyataannya, kemampuan siswa dalam berkomunikasi masih tergolong rendah. Banyak rencana pembelajaran bahasa Indonesia yang telah disusun tidak terlaksana dengan efektif, disebabkan oleh bentuk kegiatan pembelajaran yang kurang efektif (Casmudi & Prasetya, 2021). Aktivitas pembelajaran sangat penting dilakukan dengan baik sesuai rancangan yang sudah dibuat sehingga siswa memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan pada mata pelajaran bahasa Indonesia secara maksimal. Melalui pembelajaran tersebut, siswa dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa sehingga siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat dan benar sesuai dengan tujuan, fungsi, dan manfaatnya (Ali, 2020).

Bahasa Indonesia berperan penting sebagai alat untuk menyampaikan materi dari berbagai sumber kompetensi kepada siswa. Ruang lingkup materi pokok bahasa Indonesia meliputi tingkatan kompetensi, kompetensi yang ingin dicapai, dan cakupan materi yang diajarkan (Kusuma, 2020). Bahasa Indonesia terdiri dari empat komponen, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Wandini et al., 2021). Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, siswa perlu terlibat aktif dalam kegiatan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kenyataannya, keterampilan berbahasa siswa masih tergolong rendah. Keterampilan ini sering diajarkan secara terpisah sehingga dapat mengurangi motivasi siswa untuk belajar.

Ketika siswa tidak memahami pentingnya keterampilan berbahasa, siswa cenderung kehilangan motivasi untuk belajar (Suparya, 2021). Oleh karena itu, pengajaran keterampilan berbahasa penting diajarkan kepada siswa. Selain itu, guru perlu memberikan motivasi yang kuat agar siswa menyadari pentingnya keterampilan tersebut pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Siswa sekolah dasar perlu diajarkan dengan cara yang terintegrasi melalui kegiatan pembelajaran bahasa yang kompleks dan bermakna (Putri, 2020).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 1 sampai 7 Mei 2024 di SDN Kecamatan Pakel, sekolah memiliki fasilitas teknologi yang cukup memadai, seperti LCD proyektor, laptop, dan koneksi wifi untuk mendukung proses pembelajaran. Akan tetapi, guru kurang memanfaatkan fasilitas tersebut dengan optimal. Guru perlu memilih media belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa agar siswa mampu melakukan pembelajaran dengan antusias, semangat, dan senang (Jannah et al., 2020). Namun, siswa masih kesulitan dalam menangkap informasi materi karena media yang digunakan guru monoton dan tidak melibatkan kegiatan bermain sehingga pembelajaran terasa membosankan dan tidak nyaman. Kondisi ini ditemukan saat kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Kecamatan Pakel, khususnya pada materi menulis teks eksplanasi. Pada pembelajaran tersebut, guru kurang mampu memilih pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tidak memanfaatkan teknologi secara optimal sehingga mengakibatkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas V.

Teks eksplanasi merupakan teks yang disusun untuk menjelaskan atau menganalisis terjadinya atau munculnya fenomena sehari-hari (Darmawati, 2019). Dalam hal ini, guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media belajar yang tepat untuk menarik perhatian siswa dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk memecahkan permasalahan pada kegiatan menulis teks eksplanasi. Media digunakan sebagai alat bantu mengajar karena mampu memberikan peningkatan motivasi belajar siswa dan membantu memvisualisasikan isi materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif (Jannah et al., 2020). Dalam hal ini, guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam memilih serta memanfaatkan media belajar.

Era digital ditandai dengan maraknya perangkat teknologi yang saat ini berkembang secara pesat (Rubiantica et al., 2021). Perkembangan teknologi di era digital ini memiliki pengaruh pada bidang pendidikan (Maharani et al., 2023). Adanya *smart phone* yang terhubung dengan internet membuat segala sesuatu dapat diakses dengan mudah, termasuk pada proses pembelajaran (Sitompul, 2022). Namun, perkembangan teknologi menimbulkan tantangan bagi guru dalam menerapkan berbagai perangkat teknologi pada pembelajaran. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengoperasikan dan mengolah teknologi dalam aspek pembelajaran yang interaktif (Sulistyarini & Fatonah, 2022). Guru perlu menyajikan proses pembelajaran berbasis digital yang dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar (Windawati & Koeswanti, 2021). Inovasi pembelajaran merupakan solusi yang perlu dirancang dan diterapkan oleh guru untuk memaksimalkan penggunaan teknologi (Mahendra et al., 2020). Inovasi pembelajaran harus dapat memfasilitasi perkembangan siswa, yaitu dengan membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan (Jannah et al., 2020).

Multimedia merupakan suatu teknologi yang bisa digunakan untuk mendukung dan memperkaya proses belajar siswa (Ginting, 2021). Dengan menggunakan multimedia, siswa dapat terlibat aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif (Jannah et al., 2020). Multimedia memiliki manfaat untuk memberikan kemudahan dalam penyampaian materi, mengatasi terbatasnya ruang dan waktu, dan mampu mengatasi sikap tidak aktif siswa dalam pembelajaran (Windawati & Koeswanti, 2021). Namun kenyataannya, penggunaan multimedia masih sering terabaikan karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan multimedia. Siswa memiliki kendala dalam memahami isi materi pembelajaran karena guru belum memanfaatkan multimedia secara maksimal dan materi yang diajarkan kurang diimplementasikan dengan kontekstual dalam ranah kehidupan siswa. Akibatnya, siswa merasa proses belajar menjadi membosankan (Habib et al., 2020). Perlu upaya untuk membuat suatu pembelajaran yang menarik dan inovatif, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia (Rachmawati et al., 2023). Penggunaan multimedia disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan

memberikan dukungan pendekatan cara mengajar yang diterapkan (Wahyudi et al., 2023).

Dalam melakukan proses pembelajaran, perlu diterapkan sebuah pendekatan, salah satunya menggunakan pendekatan STEAM (Sa'ida, 2021). Pendekatan STEAM adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan hubungan antara pengetahuan dan keterampilan dalam bidang *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics* untuk menyikapi dan menyelesaikan masalah secara integratif (Rodiana, 2022). Pendekatan STEAM dapat diterapkan dengan mengkolaborasikan hubungan antar ilmu pengetahuan dan kehidupan sehari-hari dengan mengintegrasikan komponen-komponen yang ada dalam materi pembelajaran (Wahyuningsih et al., 2020). Namun, pendekatan STEAM masih tergolong rendah sehingga siswa kurang mampu memecahkan suatu permasalahan. Hal tersebut dikarenakan kurangnya inovasi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM. Proses pembelajaran masih menitikberatkan pada kemampuan dasar dan belum berfokus pada penerapan yang menghubungkan konsep permasalahan sehari-hari (Akmal & Asikin, 2022). Oleh karena itu, penerapan pendekatan STEAM dalam proses pembelajaran sangat penting karena memiliki keunggulan dalam memberikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan melibatkan berbagai aspek perkembangan dalam pembelajaran (Sa'ida, 2021).

Penggunaan game dalam pembelajaran merupakan hal yang inovatif karena siswa mendapatkan model pengajaran yang berbeda. Game edukasi digital merupakan media yang memanfaatkan teknologi agar siswa dapat dengan mudah mempelajari isi materi dengan menyenangkan dan tampilan yang menarik (Jayanti et al., 2021). Saat ini game edukasi digital mudah diakses oleh siswa dan guru melalui layanan internet, yang mampu membuat pembelajaran lebih fleksibel dan interaktif (Fatimah et al., 2023). Namun, pemilihan dan penggunaan game edukasi digital dalam proses pembelajaran masih rendah. Pemanfaatan teknologi pembelajaran dengan menggunakan game edukasi digital belum sepenuhnya dilakukan sebagai bagian dari proses belajar karena guru berpendapat bahwa penggunaannya merepotkan dan membutuhkan waktu banyak (Rohmatin, 2023). Game edukasi digital dirancang untuk menstimulasi pemecahan masalah sehingga

siswa dapat memperoleh esensi atau pengetahuan yang berguna untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran (Sulistiyawati et al., 2021).

Gimkit menjadi salah satu game edukasi digital yang dapat digunakan untuk membantu siswa meninjau materi secara kolaboratif dan siswa dapat lebih tertarik untuk belajar. Gimkit digunakan untuk membantu siswa terbiasa mengerjakan soal-soal berbasis teknologi sehingga kemampuan pemahaman siswa terhadap isi materi yang telah disampaikan guru dapat meningkat dengan adanya kebiasaan tersebut (Nabilah et al., 2023). Dengan menggunakan gimkit, pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif sehingga proses belajar tidak terasa membosankan (Hasanah et al., 2023).

Pada perkembangan teknologi era saat ini, media menjadi alat yang efektif dalam menunjang proses belajar siswa. Media yang digunakan guru masih monoton, tidak melibatkan permainan, dan pendekatan kurang sesuai dengan karakteristik siswa dan perkembangan teknologi saat ini. Maka dari itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan di atas. Multimedia interaktif berbasis gimkit dengan pendekatan STEAM ini menjadi salah satu alternatif yang mampu menjawab permasalahan di atas.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Kegiatan belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak terlaksana dengan baik sesuai rancangan yang dibuat sehingga kemampuan komunikasi bahasa Indonesia siswa rendah.
2. Siswa kurang mendapat motivasi tentang pentingnya keterampilan bahasa Indonesia sehingga keterampilan bahasa Indonesia siswa rendah.
3. Perkembangan teknologi saat ini membuat guru dituntut untuk mampu menerapkan penggunaan teknologi pada pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran masih sering terabaikan sehingga siswa memiliki kendala ketika mempelajari materi yang dijelaskan guru.

5. Media yang diterapkan dalam proses belajar masih kurang menarik sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang nyaman selama kegiatan belajar.
6. Isi materi pada media pembelajaran kurang berkaitan dengan ranah kehidupan siswa sehingga siswa kesulitan mempelajari isi materi.
7. Proses belajar tidak melibatkan permainan sehingga proses belajar terasa jenuh dan kurang menarik.
8. Pemilihan pendekatan yang digunakan guru kurang menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan pemanfaatan teknologi sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah pada siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dibatasi masalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media ini adalah multimedia interaktif berbasis gimkit untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah menulis teks eksplanasi pada siswa kelas V sekolah dasar.
2. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Kecamatan Pakel.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis gimkit dengan pendekatan STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah menulis teks eksplanasi siswa kelas V SDN Kecamatan Pakel?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis gimkit dengan pendekatan STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah menulis teks eksplanasi siswa kelas V SDN Kecamatan Pakel?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis gimkit dengan pendekatan STEAM untuk meningkatkan kemampuan

pemecahan masalah menulis teks eksplanasi siswa kelas V SDN Kecamatan Pakel?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditentukan tujuan pengembangan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis gimkit dengan pendekatan STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah menulis teks eksplanasi siswa kelas V SDN Kecamatan Pakel.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis gimkit dengan pendekatan STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah menulis teks eksplanasi siswa kelas V SDN Kecamatan Pakel.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis gimkit dengan pendekatan STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah menulis teks eksplanasi siswa kelas V SDN Kecamatan Pakel.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini memiliki manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharap mampu memperluas pengalaman dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis gimkit.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Guru**

Guru diharapkan mampu memperoleh pengetahuan baru dan strategi pendekatan pembelajaran yang efektif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif berbasis gimkit dapat

membantu mengajarkan materi menulis teks eksplanasi kepada siswa secara interaktif dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran multimedia interaktif berbasis gimkit, siswa mampu memahami materi menulis teks eksplanasi secara interaktif, visual, dan menyenangkan. Media ini dapat memfasilitasi siswa dalam meningkatkan pemahaman materi, keaktifan belajar, dan penggunaan teknologi dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Y., & Desyandri. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Macromedia Flash 8 Berbasis Pendekatan Steam Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(2), 294–308.
- Akmal, F. F., & Asikin, M. (2022). Kelayakan Bahan Ajar Inovatif Berbasis STEAM pada Materi Segiempat dan Segitiga. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 512–519.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenai Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 426–432.
- Aprianty, D., Somakim, & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1–13.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 575–585.
- Ayurachmawati, P., Syaflin, S. L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal pada Muatan Materi IPA di SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 941–949.
- Casmudi, & Prasetya, K. H. (2021). Kondisi Riel Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Negeri Balikpapan (Tinjauan Implementasi Dan Problematika). *Jurnal Basataka (JBT)*, 4(2), 189–198.
- Darmawati, U. (2019). *Eksplanasi*. PT Aksara Sinergi Media.
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149–157.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48.
- Fatimah, S., Lailia, S. A., Seftiana, A. F., Ayu, S., & Rista, V. N. (2023). Mengintegrasikan Teknologi Digital dalam Pembelajaran di MI/SD pada Era Revolusi Industri 5.0. *Journal of Research and Multidisciplinary*, 01(02), 82–89.

- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). Pengaruh Pembelajaran STEAM Berbasis PBJL (Project Based Learning) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Berpikir Kritis. *Journal of Education*, 3(1), 7.
- Ginting, D. (2021). *Teori dan Praktek Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Media Nusa Creative.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *JARTIKA : Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35.
- Hasanah, N., Sugiarto, A. A. A., Mareta, E., Endang, A. T., & Hasanah, U. (2023). Implementasi TIK Untuk Guru SD Yang Inovatif. *Journal of Community Service and Society Empowerment*, 2(01), 86–99.
- Hayati, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1809–1815.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100.
- Izzah, L., Bahar, H., & Puteri, G. (2020). Pengaruh Animasi Dalam Aplikasi Powtoon Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi. *Jurnal UMJ: Universitas Muhamadiyah Jakarta*, 2(04), 1–7.
- Jannah, I. N., Hariyanti, D. P. D., & Prasetyo, S. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54–59.
- Jayanti, D., Septiani, J. I., Sayekti, I. C., Prasajo, I., & Yuliana, I. (2021). Pengenalan Game Edukasi sebagai Digital Learning Culture pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 184–193.
- Kusuma, Y. (2020). Analisis Komunikatif Peserta Didik Pada Pokok Materi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *DAWUH: Islamic Communication Journal*, 1(3), 102–112.
- Lestari, A. A., Mulyana, E. H., & Muiz, D. A. (2020). Analisis Unsur Engineering Pada Pengembangan Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 1(4), 211.
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 133–142.
- Maharani, F. L., Laila, A., & Damariswara, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 212–227.
- Mahendra, Y. M., Laila, A., & Santi, N. N. (2020). Pengembangan Media Audio

- untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup dan Pelestariannya. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 5(1), 119–132.
- Mailida, Y., Wandini, R. R., & Rahmah, M. F. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Social Science Research*, 3(2), 5608–5615.
- Mauza, M. S. P., Sofiyana, M. S., & Rosyida, D. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Steam Terintegrasi Knisley Terhadap Literasi Numerasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani*, 13(2), 44–45.
- Munthe, D. A. Y., Hasibuan, T. P., Sukma, D. P., Irfani, S. Y., & Deliyanti, Y. (2023). Analisis Kemampuan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(2), 48–56.
- Nabilah, D. F., Faradita, M. N., & Mirnawati, L. B. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Aplikasi Gimkit Untuk Pembelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka Di Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 5726–5744.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227.
- Nengseh, I. F., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Media Ebook Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1598–1607.
- Pamungkas, D., Nugroho, A. A., & Sustaminawhanti, J. (2023). Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Snowbrawl untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 2812–2822.
- Parniati, W., Hadi, Y. A., Hamdi, Z., & Husni, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis STEAM pada Pembelajaran Tematik Integratif di Kelas IV MI NW Ajan Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6170–6176.
- Pratiwi, A. C., Daud, F., Taiyeb, A. M., Ismail, Junda, M., & Marzuki, N. I. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah. *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 72–76.
- Purba, P., Rahayu, A., & Murniningsih, M. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 136–152.
- Putri, F. N. (2020). Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 16.
- 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, Y. N. P., Mukmin, B. A., & Imron, I. F. (2023). Kevalidan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Gambar Animasi pada Materi Energi Alternatif Siswa Kelas IV SDN Manggis 2. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2), 6111–6120.
- Rahmadhani, W., Sardjijo, & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757.
- Rodiana, S. O. (2022). INFUTPEDIA: Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Sebagai Alternatif Pemecahan Masalah di Indonesia. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 151–160.
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88.
- Rubiantica, R., Sutomo, M., & Suhardi, A. A. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 7(3), 98–104.
- Rustiawanti, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membaca Pemahaman Materi Ekstenofik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pancar Pendidikan Anak Cerdas Dan Pinter*, 5(2), 161–165.
- Sa'ida, N. (2021). Implementasi Model Pembelajaran STEAM pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 123–128.
- Setiawan, E., & Krisnamurti, C. N. (2023). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII DI SMP N 1 YOGYAKARTA. *Kognisi: Jurnal Ilmu Keguruan*, 1(1), 66–72.
- Siregar, T. (2023). Tahapan Model Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960.
- Sudaryana, B., & Agusiady, R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Grub Penerbitan CV Budi Utama.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan game edukasi Kahoot! dalam menunjang pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57.
- Sulistyarni, W., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Pemahaman Literasi Digital dan

Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Guru Era Digital Learning. *Educational Learning and Innovation*, 2(1), 98–116.

- Suparya, I. K. (2021). Penerapan Pendekatan Whole Language dalam Kemampuan Berbahasa Indonensia Siswa Sekolah Dasar. *Wacana Akademik: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 121–129.
- Wahyudi, Yahya, M. D., Jenuri, J., Susilo, C. B., Suwarma, D. M., & Veza, O. (2023). Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal on Education*, 6(1), 25–34.
- Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Rasmani, U. E. E., Hafidah, R., Pudyaningtyas, A. R., & Syamsuddin, M. M. (2020). STEAM Learning in Early Childhood Education: A Literature Review. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 4(1), 33.
- Wandini, R. R., Siregar, T. R. A., & Iskandar, W. (2021). Analisis Materi Pokok Bahasa Indonesia Kelas V MI/SD Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills). *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 156–166.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.