

**PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DAN  
KEARIFAN LOKAL PADA MATERI TEKS NONFIKSI KELAS IV**

**LAPORAN PENELITIAN**

Diajukan untuk memenuhi capaian MBKM-PPAM-Penelitian/Riset

Pada Prodi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH :

**LIA DWI HARTATI**

NPM. 18.1.01.10.0015

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2022

**LEMBAR PENGESAHAN**

Laporan Penelitian oleh:

**Lia Dwi Hartati**

NPM. 18.1.01.10.0015

Judul:

**PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DAN  
KEARIFAN LOKAL PADA MATERI TEKS NONFIKSI KELAS IV**

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Diajukan Guna Memenuhi Capaian PPAM  
Penelitian/Riset

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Dosen Pembimbing



**Rian Damariswara, M.Pd**

NIDN. 0728129001

Menyetujui,

Ketua Jurusan/Prodi,



**Kukuh Andri Aka, M.Pd**

NIDN. 0713118901

## **Kata Pengantar**

Puji Syukur kami Panjatkan kehadiran Allah Tuhan yang Maha Kuasa, karena Hanya atas perkenanya tugas penyusunan penelitian ini dapat diselesaikan.

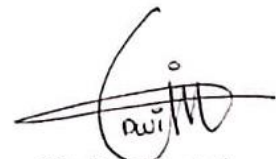
Penyusunan laporan penelitian ini merupakan bagian dari rencana penelitian yang dilakukan di MI Assalafiyah Pule sebagai salah satu luaran dari penelitian riset.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memotivasi untuk menyelesaikan laporan penelitian ini.
5. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan sepenuh hati.
6. Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan laporan penelitian ini.

Disadari bahwa laporan penelitian ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran – saran, dari berbagai pihak sangat diarpakan.

Kediri, 2 Juni 2022



**Lia Dwi Hartati**

NPM. 18.1.01.10.0015

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>ABSTRAK</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batas Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
A. Kajian Teori .....	7
B. Kajian terdahulu .....	17
C. Kerangka Berpikir.....	18
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b> .....	19
A. Subjek dan Setting Penelitian .....	19
B. Prosedur Penelitian .....	19
C. Teknisk Pengumpulan Data .....	26
D. Teknik Analisa Data .....	26
E. Rencana Jadwal Penelitian.....	27
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	30
A. Gambaran Selintas Setting Penelitian .....	30
B. Deskripsi Temuan Penelitian .....	30
C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan.....	36

D. Kendala dan Keterbatasan.....	42
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>43</b>
A. Simpulan .....	43
B. Saran .....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>46</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Teknik Pengumpulan Data .....	26
<b>Tabel 3.2</b> Rencana Jadwal Penelitian.....	28
<b>Tabel 4.1</b> Perolehan Nilai Siklus I dan Persentase .....	36
<b>Tabel 4.2</b> Perolehan Nilai Siklus I dan Persentase Siklus I.....	39
<b>Tabel 3.5</b> Perbandingan Rata-rata dan Persentase Nilai Siklus I sampai Siklus II .....	41

## DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK

<b>Gambar 2.1</b> Skema Kerangka Berfikir.....	18
<b>Grafik 4.1</b> Nilai Evaluasi Siswa Siklus I.....	37
<b>Grafik 4.2</b> Persentase Ketuntasan Hasil Evaluasi Siklus I.....	37
<b>Grafik 4.3</b> Nilai Evaluasi Siswa Siklus II.....	39
<b>Grafik 4.4</b> Persentase Ketuntasan Hasil Evaluasi Siklus II.....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus Pembelajaran .....	48
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	54
Lampiran 3. Handout .....	59
Lampiran 4. Lembar Kegiatan Peserta Didik .....	72
Lampiran 5. Evaluasi-Instrumen Penilaian .....	104
Lampiran 6. Soal Evaluasi.....	109
Lampiran 7. Media Pembelajaran.....	123
Lampiran 8. SK Tim Peneliti Riset Keilmuan.....	125
Lampiran 9. Surat Pernyataan Kesiediaan Mitra SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri.....	132
Lampiran 10. Surat Pernyataan Kesiediaan Mitra SDN 1 Bendo .....	132
Lampiran 11. Surat Pernyataan Kesiediaan Mitra MI Assalafiyah Pule .....	133
Lampiran 12. Permohonan Izin Penelitian di SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri .....	134
Lampiran 13. Permohonan Izin Penelitian SDN 1 Bendo.....	136
Lampiran 14. Permohonan Izin Penelitian MI Assalafiyah Pule .....	138
Lampiran 15. Rekap Penilaian Pengetahuan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri.....	140
Lampiran 16. Rekap Penilaian Pengetahuan SDN 1 Bendo.....	145
Lampiran 17. Rekap Penilaian Pengetahuan MI Assalafiyah Pule .....	146
Lampiran 18. Proposal Usul Penelitian Riset Keilmuan .....	147
Lampiran 19. Lembar Validasi Ahli Media.....	196
Lampiran 20. Lembar Validasi Ahli Materi .....	201
Lampiran 21. Hasil Wawancara Guru Terkait Analisis Kebutuhan Siswa SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri .....	206
Lampiran 22. Hasil Wawancara Guru Terkait Analisis Kebutuhan Siswa SDN 1 Bendo.....	209
Lampiran 23. Hasil Wawancara Guru Terkait Analisis Kebutuhan Siswa MI Assalafiyah Pule .....	210
Lampiran 24. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri.....	212



Lampiran 25. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa SDN 1 Bendo.....	223
Lampiran 26. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa MI Assalafiyah Pule .....	243
Lampiran 27. Hasil Angket Respon Guru SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri .....	267
Lampiran 28. Hasil Angket Respon Guru SDN 1 Bendo.....	268
Lampiran 29. Hasil Angket Respon Guru MI Assalafiyah Pule .....	269
Lampiran 30. Hasil Angket Respon Siswa SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri .....	270
Lampiran 31. Hasil Angket Respon Siswa SDN 1 Bendo .....	282
Lampiran 32. Hasil Angket Respon Siswa MI Assalafiyah Pule .....	302
Lampiran 33. Prototipe Produk Penelitian .....	324
Lampiran 34. Buku Pedoman Penggunaan Aplikasi .....	327
Lampiran 35. Hasil Analisis Perhitungan Pretest dan Post Test .....	329
Lampiran 36. Dokumentasi Kegiatan .....	332

### **Abstract**

This research is motivated by the incomplete understanding of students in non-fiction text material because a teacher only uses the lecture method in delivering the material. The purpose of this study was to determine the increase in student learning outcomes in non-fiction text material using interactive media non-fiction texts in Kediri Raya. The method used in this research is Classroom Action Research with 2 cycles of learning with the stages of planning, implementing action, observing, and reflecting. The results of this study have shown an increase in student learning outcomes in the first cycle with an average of 83.18 and the percentage of completeness in the first cycle of 86.36% and this increased in the second cycle obtained an average of 94.54 and the percentage of completeness in the second cycle value is 100%. Thus, it can be concluded that learning non-fiction text stories through interactive media of non-fiction texts in Kediri Raya can improve the learning outcomes of fourth grade students of MI Assalafiyah Pule Kediri.

Keywords: Learning outcomes, non-fiction texts, interactive media non-fiction texts of Kediri Raya.

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum tuntasnya pemahaman siswa pada materi teks non fiksi karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks non fiksi menggunakan media interaktif teks non fiksi Kediri Raya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan pembelajaran 2 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian ini telah menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 83,18 dan ketuntasan presentase pada nilai siklus I sebesar 86,36% dan hal ini meningkat pada siklus II diperoleh rata-rata 94,54 dan ketuntasan presentase pada nilai siklus II sebesar 100%. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran cerita teks non fiksi melalui media interaktif teks non fiksi Kediri Raya dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Assalafiyah Pule Kediri.

Kata kunci : Hasil belajar, teks non fiksi, media interaktif teks non fiksi Kediri Raya.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah sampai dengan perguruan tinggi. Menurut (Chaer, 2014) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri dengan fungsi utama bahasa sebagai alat komunikasi antar manusia. Oleh karena itu siswa sejak sekolah dasar dituntut mampu belajar berbahasa dengan baik.

Salah satu keterampilan yang diharapkan siswa dari sekolah dasar dapat memiliki ketrampilan berbahasa yang baik, karena bahasa merupakan modal terpenting bagi manusia. Dalam pengajaran bahasa Indonesia, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa, keterampilan ini, antara lain: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek berbahasa ini saling terkait antara satu dengan yang lainnya. Maka dari itu dalam mengikuti proses pembelajaran harus memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia diperlukan suatu keterampilan yang memadai. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia guru juga harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat.

Guru dalam mendesain pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat untuk siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Menurut (Arsyad, 2012) media pembelajaran adalah alat yang membawa pesan-pesan atau informasi berupa ide, gagasan atau pendapat yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran penting karena dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Muslih, 2016) media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid. Dengan pembelajaran bahasa Indonesia ini, dengan penggunaan media

pembelajaran bisa membantu siswa berangan-angan bahwa mereka akan membayangkan dirinya sedang berada di dalam ruang lingkup masyarakat atau kehidupan sehari-hari mereka, karena materi yang dipelajari dalam Bahasa Indonesia ini tentang teks nonfiksi.

Salah satu materi bahasa Indonesia yaitu teks nonfiksi kearifan lokal yang terdapat pada KD 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi. Non-Fiksi adalah setiap karya informatif (seringkali berupa cerita) yang pengarangnya dengan itikad baik bertanggung jawab atas kebenaran atau akurasi dari peristiwa, orang atau informasi yang disajikan. Jadi teks non fiksi adalah teks yang berisi fakta, realita, atau hal-hal yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari seperti contohnya biografi, sejarah, laporan, artikel, skripsi, tesis, desertasi, makalah, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara Guru di Madrasah Ibtidaiyah Assalafiyah Pule masih menggunakan metode ceramah dan buku teks cerita diluar kearifan lokal sebagai pedoman pembelajaran dari pada dengan menggunakan media pembelajaran ketika sedang memaparkan materi yang disampaikan. Akibatnya siswa akan jenuh jika pembelajaran terlalu monoton. Siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Assalafiyah Pule dalam mempelajari materi teks nonfiksi. Oleh karena itu diperlukan suatu alternatif dengan mengajar menggunakan metode yang menyenangkan misalnya dengan media pembelajaran yang menarik dan tepat untuk kelancaran pembelajaran sehingga dapat memberikan perubahan yang lebih baik dalam menguasai materi teks nonfiksi. Untuk mengoptimalkan kemampuan siswa pada materi tersebut, guru mempunyai peran penting. Dalam pembelajaran guru dapat menggunakan strategi belajar, teknik, model, pendekatan, metode ataupun media dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan media interaktif berbasis android hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam pemahaman saat pembelajaran. Menurut Rian (2021) Pembelajaran berbasis android tidak boleh sembarang perlu beberapa kondisi agar pembelajaran berbasis android efektif diterapkan. Penggunaan media pada tingkat dasar merupakan hal yang penting, mengingat bahwa usia siswa sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. (Dian Andesta Bujuri, 2018) berpendapat bahwa tahap perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar, yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahap operasional konkret, pada tahap ini siswa telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis di sekitarnya atau dengan kata lain siswa mulai berfikir logis terhadap obyek yang konkret, sehingga

penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berfikir siswa secara mandiri.

Aplikasi Teks Non Fiksi Kearifan Lokal Kediri Raya, merupakan aplikasi yang digunakan untuk tujuan pembelajaran terkait salah satu materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar pada tema 7. Indahnya Keragaman di Negeriku, Subtema 2. Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku, Pembelajaran ke-1. Tujuan pengembangan aplikasi ini sebagai wadah untuk mempermudah dan menarik minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar dan untuk menyeimbangi kemajuan teknologi pada era modern ini.

Pembelajaran di era revolusi industri 4.0 menuntut guru mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Teknologi yang semakin maju dan berkembang sudah tentu akan berpengaruh di dunia pendidikan termasuk dalam hal pembelajaran (Septra Nery, n.d.). Gawai dengan sistem operasi android saat ini hampir dimiliki oleh setiap siswa, pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian UNICEF di Indonesia pada tahun 2013 bahwa kepemilikan Smartphone di Indonesia terus mengalami kenaikan (Handayani & Rahayu, 2020). Hal ini menjadi landasan pemikiran peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android.

Multimedia interaktif berbasis android Teks Non fiksi Kearifan Lokal Kediri Raya yang dirancang dengan menggunakan aplikasi Engine Construct 2. Menurut Karimatus dan Rian, (2021) Multimedia merupakan gabungan yang terintegrasi dari berbagai media (format file) berupa teks, gambar vektor atau bitmap, grafik, suara, animasi, video, interaksi, atau lainnya yang dikemas menjadi file digital (terkomputerisasi) dan digunakan untuk mengirim pesan ke publik, sedangkan yang dimaksud dengan interaktif adalah komunikasi dua arah atau lebih oleh komponen-komponen komunikasi. Aplikasi ini yang dihasilkan dapat digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV MI/SD. Media ini dapat digunakan secara klasikal di dalam kelas maupun digunakan sebagai media belajar mandiri oleh siswa. Sehingga penggunaan produk tidak terbatas untuk digunakan di dalam kelas saja akan tetapi dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

Aplikasi Teks nonfiksi Kediri Raya ini berisi tentang kearifan lokal yang ada di Kediri Raya yaitu antara lain Kediri, Blitar, Tulungagung, Trenggalek, dan Nganjuk. Dalam aplikasi ini terdapat penjelasan materi teks non fiksi dari setiap kearifan lokal di Kediri Raya, selain itu aplikasi ini juga dilengkapi kuis di setiap materinya, aplikasi ini dibuat semenarik mungkin dengan memadukan gambar ilustrasi yang akan memudahkan siswa dalam memahami materi teks non fiksi setiap daerah. Aplikasi dapat digunakan pada smartphone maupun gadget, aplikasi dapat diunduh di aplikasi google Play Store, setelah terinstal aplikasi Teks Non Fiksi Kearifan Lokal Kediri Raya siap digunakan.

Multimedia Interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini sejalan dengan penelitian (Sutarno & Mukhidin, n.d.) dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung” bahwa dengan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan prinsip teknologi pembelajaran minat siswa dalam belajar semakin meningkat, proses belajarpun dirasakan menarik. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian (Nanda Faradita, n.d.) dengan judul “Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SDN Tawang Sari” dapat dikatakan bahwa peran penggunaan multimedia dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik ingin melakukan kajian dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengambil judul “Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Android dan Kearifan Lokal pada Materi Teks Nonfiksi Kelas IV”. Dilakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi teks nonfiksi dengan menggunakan media aplikasi Teks Nonfiksi Kearifan Lokal Kediri Raya.

## **B. Batasan Masalah**

Batasan masalah merupakan suatu hal yang cukup penting dalam sebuah penelitian, karena adanya batasan masalah sebuah penelitian dapat lebih terarah. Agar masalah yang dibahas dapat lebih terarah dan tidak keluar jalur dari permasalahan yang telah direncanakan. Maka peneliti hanya membatasi diantaranya sebagai berikut :

1. Faktor penelitian untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks nonfiksi.

2. Materi yang diajarkan untuk perbaikan pembelajaran adalah pada materi teks nonfiksi.
3. Dilakukan di MI Assalafiyah pule kabupaten Kediri pada siswa kelas 4 dengan jumlah 22 siswa pada tahun ajaran 2021/2022.
4. Perbaikan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis android teks nonfiksi kearifan lokal kediri raya.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks nonfiksi melalui media interaktif berbasis android teks nonfiksi kearifan lokal kediri raya saat siklus I?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks nonfiksi melalui media interaktif berbasis android teks nonfiksi kearifan lokal kediri raya saat siklus II?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks nonfiksi melalui media interaktif berbasis android teks nonfiksi kearifan lokal kediri raya saat siklus I.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks nonfiksi melalui media interaktif berbasis android teks nonfiksi kearifan lokal kediri raya saat siklus II.

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia Pada materi teks nonfiksi dengan menggunakan media interaktif berbasis android teks nonfiksi kearifan lokal kediri raya.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi Siswa

- Siswa manpu menyelesaikan persoalan Bahasa Indonesia teks nonfiksi dengan mudah dipahami.

Hasil belajar siswa meningkat dengan bantuan media interaktif berbasis android teks nonfiksi kearifan lokal kediri raya dengan mudah.

- Siswa tidak jenuh dan senang saat mengerjakan atau menyelesaikan materi teks nonfiksi.
- b. Manfaat bagi Guru
- Guru dapat mengajar dengan efektif karena berbantuan media interaktif berbasis android teks nonfiksi kearifan lokal kediri raya materi teks nonfiksi.
  - Guru dapat berusaha meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media interaktif berbasis android teks nonfiksi kearifan lokal kediri raya materi teks nonfiksi.
- c. Manfaat bagi Peneliti
- Peneliti dapat mengetahui hasil belajar siswa saat menggunakan media interaktif berbasis android teks nonfiksi kearifan lokal kediri raya materi teks nonfiksi.
  - Bagi peneliti lain hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis.
- d. Manfaat bagi sekolah

Dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai evaluasi dalam kediatan pembelajaran untuk memberikan peningkatan kualitas pembelajaran yang tentunya lebih baik dengan melihat peningkatan hasil belajar siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2012). *Media Pembelajaran* .
- Chaer, A. & A. L. (2014). *Perkenalan Awal* (Rineka Cipta).
- Damariswara, R., & Saidah, K. (2021). Kepraktisan Aplikasi Android Materi Dongeng Kelas 3 SD Berbasis Kearifan Lokal dan Permainan Bahasa. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 6(2), 197–207. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15252>
- Dian Andesta Bujuri. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. 3(7).
- Fitriati, R. . & H. T. (2011). Entrepreneurial Skills and Characteristics Analysis on the Graduates of the Department of Administrative Sciences, FISIP Universitas Indonesia. *Jurnal Ilmu Administrasi Dan Organisasi*, 17(3).
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ISPRING DAN APK BUILDER UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS X MATERI PROYEKSI VEKTOR. *M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Iswari, M., Kasiyati, K., Zulmiyetri, Z., & Ardisal, A. (2017). Bimbingan Teknis Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Artikel pada Guru-Guru Sekolah dasar di SD N 17 Limau Manis Padang. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 5(3), 156–162. <https://doi.org/10.29210/119700>
- Mureiningsih, E. S. (n.d.). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF*.
- Muslih. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Lembaga Pendidikan Non-Formal TPQ. *Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*.
- Nanda Faradita, M. (2018). *PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR IPA DI SD TAWANGSARI*.
- Purwandari, A. . & W. D. T. (2017). Eksperimen model pembelajaran teams games tournament (tgt) berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar materi perkalian dan pembagian siswa kelas ii sdn saptorenggo . *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163–170.
- Saidah, K., & Damariswara, R. (2021). Development of Interactive Folklore Based on Android Oriented to Local Wisdom to Improve Reading Comprehension of Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 8(2), 276. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v8i2.7035>
- Septra Nery, R. (2021). *iSpring Untuk Materi Penyajian Data Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*.
- Sumardi, O. : (2019). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA PGRI 4 PALEMBANG. In *Jurnal Neraca* (Vol. 3, Issue 1).
- Sutarno, E., & Mukhidin, (2013). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGUKURAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN*

*KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SMP DI KOTA BANDUNG.*

- Sutrisno, V. L. P. & S. B. T. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111–120.
- Sutrisno, V. L. P. & S. B. T. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111–120.
- Rukin, S. P. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. Pustaka Abadi.
- Sundayana, Rostina. 2014. Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. (2012). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta : Pustaka Belajar