



**PORTOFOLIO  
PROGRAM PENGEMBANGAN AKADEMIK  
MAHASISWA (PPAM)**

**Disusun oleh :**

**Nama Mahasiswa : Dyah Ajeng Candrawaty**  
**NPM : 18.1.01.10.0037**  
**Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
**Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Dosen Pembimbing : Rian Damariswara, M.Pd.**  
**Moda PPAM : Riset Keilmuan**  
**Semester : Genap 2022/2023**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

Setelah menelaah dokumen portofolio Program Pengembangan Akademik Mahasiswa (PPAM) yang disusun oleh :

Nama Mahasiswa : Dyah Ajeng Candrawaty  
NPM : 18.1.01.10.0037  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : FKIP (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan)  
Moda PPAM : Riset Keilmuan  
Jangka Waktu Pelaksanaan : Ferbuari - Mei  
Dokumen Formal Penetapan : SK Universitas Nusantara PGRI Kediri Nomor 1336 tentang Penetapan Tim Peneliti Hibah Riset Keilmuan Tahun Akademik 2021/2022

dinyatakan disetujui untuk ajukan dalam rekognisi akademik.

Kediri, 2 Juni 2022

Dosen Pembimbing,

Penyusun,



**Rian Damariswara, M.Pd.**  
NIDN. 0728129001



**Dyah Ajeng Candrawaty**  
NPM 18.1.01.10.0037

Kaprodi,

Pembimbing Praktisi/Lapangan



**Ahmad Muniib Muqorroba, S.Pd.**  
NIP. -

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah, karena atas berkat rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan portofolio program pengembangan akademik mahasiswa (PPAM) Mengajar di Sekolah.

Dalam penyelesaian portofolio ini, penulis mendapat banyak bantuan, masukan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, melalui kesempatan ini kami menyampaikan terima kasih yang tulus kepada beberapa pihak sebagai berikut.

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP PGSD UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Rian Damariswara, M.Pd. Selaku dosen pembimbing lapangan;
5. Ahmad Muniib Muqorrobbah, S.Pd. selaku kepala Sekolah SD Laboratorium UN PGRI Kediri;
6. Bapak/ibu guru SD Laboratorium UN PGRI Kediri;
7. Siswa- siswi SD Laboratorium UN PGRI Kediri;
8. Orang tua dan semua pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
9. Rekan mahasiswa program Mengajar di Sekolah Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penulis menyadari bahwa portofolio ini masih jauh dari sempurna dan perlu perbaikan lebih lanjut. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Semoga portofolio ini sangat bermanfaat untuk berbagai pihak, khususnya dalam dunia pendidikan.

Kediri, 2 Juni 2022



**Dvah Ajeng Candrawaty**  
NPM. 18.1.01.10.0037

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>A. CAPAIAN PPAM .....</b>	<b>1</b>
1. Luaran I .....	2
2. Luaran II .....	334
3. Luaran III .....	346
4. Luaran IV .....	362
5. Luaran V .....	375
6. Luaran VI .....	378
<b>B. LEMBAR PENILAIAN PORTOFOLIO .....</b>	<b>380</b>
1. Penilaian Portofolio oleh Diri Sendiri .....	380
2. Penilaian Portofolio oleh Teman Sejawat .....	382
3. Penilaian Portofolio oleh Pembimbing Lapangan/Praktisi .....	387
4. Penilaian Portofolio oleh Dosen Pembimbing .....	390
<b>C. SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>393</b>

# **A. CAPAIAN PPAM LUARAN I**

## **Laporan Penelitian**

**ANALISIS RESPON GURU DAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN  
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATERI NON  
FIKSI BERMUATAN KEARIFAN LOKAL KEDIRI RAYA**

**LAPORAN PENELITIAN**

Diajukan untuk memenuhi capaian MBKM-PPAM-Penelitian/Riset

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Oleh :

**DYAH AJENG CANDRAWATY**

NPM. 18.1.01.10.0037

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK  
INDONESIA  
UN PGRI KEDIRI**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

Laporan penelitian oleh :  
DYAH AJENG CANDRAWATY  
NPM. 18.1.01.10.0037

Judul :  
ANALISIS RESPON GURU DAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN  
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATERI NON FIKSI  
BERMUATAN KEARIFAN LOKAL KEDIRI RAYA

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Dilanjutkan  
Guna memenuhi Capaian PPAM\_Penelitian/Riset  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal :  
Dosen Pembimbing Lapangan

  
Rian Damariswara, M.Pd.  
NIDN. 0728129001

Dosen Ketua Jurusan/Prodi

  
Kuku Andri Aka, M.Pd.  
NIDN. 0713118901

## KATA PENGANTAR

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

Penyusunan laporan penelitian ini merupakan bagian dari rencana penelitian yang dilakukan di SD Laboratorium UN PGRI Kediri sebagai salah satu luaran dari penelitian riset.

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

1. Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dosen pembimbing yang telah membimbing dan memotivasi untuk menyelesaikan laporan penelitian ini.
3. Kepala sekolah SD Laboratorium UN PGRI Kediri
4. Guru kelas IV dan siswa-siswi kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri
5. Upacapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat 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 diharapkan.

Kediri, 2 Juni 2022



**Dyah Ajeng Candrawaty**  
NPM. 18.1.01.10.0037



## DAFTAR ISI

HALAMAN AWAL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR TABEL .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR LAMPIRAN .....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN TEORI .....	7
A. Respon .....	7
B. Non Fiksi .....	8
C. Media Pembelajaran .....	10
D. Multimedia Interaktif .....	13
E. Kearifan Lokal .....	14
F. Kajian Penelitian Terdahulu .....	15
G. Kerangka Berpikir .....	17
BAB III METODE PENELITIAN .....	19
A. Pendekatan Penelitian .....	19
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	19
C. Subyek Penelitian .....	20
D. Teknik Pengumpulan Data .....	20
E. Teknik Analisis Data .....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	23
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	30
DAFTAR PUSTAKA .....	31

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Kepraktisan Dan Ketergunaan Instrumen .....	22
Tabel 2. Persentase Angket Respon Guru SD Laboratorium UN PGRI Kediri .....	23
Tabel 3. Persentase Angket Respon Guru SDN 1 Bendo .....	24
Tabel 4. Persentase Angket Respon Guru MI Assalafiyah Pule .....	25
Tabel 5. Persentase Angket Respon Siswa SD Laboratorium UN PGRI Kediri .....	26
Tabel 6. Persentase Angket Respon Siswa SDN 1 Bendo .....	27
Tabel 7. Persentase Angket Respon Siswa MI Assalafiyah Pule .....	28

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir .....	18
-----------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus Pembelajaran .....	34
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	41
Lampiran 3. Handout .....	47
Lampiran 4. Lembar Kegiatan Peserta Didik .....	60
Lampiran 5. Evaluasi – Instrumen Penilaian .....	92
Lampiran 6. Soal Evaluasi .....	98
Lampiran 7. Media Pembelajaran .....	113
Lampiran 8. SK Tim Riset Keilmuan .....	119
Lampiran 9. Surat Pernyataan Kesiediaan Mitra .....	125
Lampiran 10. Surat Permohonan Ijin Penelitian .....	128
Lampiran 11. Rekap Penilaian Pengetahuan .....	134
Lampiran 12. Proposal Program Riset Keilmuan .....	139
Lampiran 13. Angket Lembar Validasi Ahli Media .....	194
Lampiran 14. Angket Lembar Validasi Ahli Materi .....	199
Lampiran 15. Angket Wawancara Guru Terkait Analisis Kebutuhan Siswa .....	204
Lampiran 16. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa .....	210
Lampiran 17. Lembar Angket Respon Guru terhadap Multimedia Interaktif ...	265
Lampiran 18. Lembar Angket Respon Siswa terhadap Multimedia Interaktif ..	268
Lampiran 19. Prototipe Produk .....	322
Lampiran 20. Buku Pedoman Penggunaan Aplikasi .....	324
Lampiran 21. Dokumentasi Kegiatan .....	326

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan sebagian usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dilakukan orang-orang yang diberikan tanggung jawab yang mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Oki dkk, 2017: 1). Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan perilaku sesuai dengan tujuan pendidikan, dimana pendidikan adalah bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia, sebab dengan pendidikan inilah manusia dapat hidup sesuai dengan tujuan dan fungsinya sebagai manusia. Untuk itu perlu upaya yang sungguh-sungguh dari berbagai pihak, keterlibatan semua pihak dalam pendidikan akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan.

Guru merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan karena guru bertatap langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran yang didalam proses kegiatannya terjadi pentrasferan ilmu pengetahuan serta penanaman nilai-nilai moral melalui bimbingan dari seorang pendidik. Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran itu sendiri merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Respon merupakan suatu tingkah laku yang dipengaruhi karena adanya tanggapan dan rangsangan dari lingkungan. Suatu respon akan muncul apabila melibatkan panca indra dalam mengamati dan memperhatikan suatu obyek pengamatan. terdapat faktor yang mempengaruhi adanya suatu respon yaitu pengalaman, proses belajar dan nilai kepribadian. Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa respon

dapat berupa persyaratan dalam bentuk pendapat yang dianggap baik memenuhi syarat secara rasional dapat dikemukakan sehingga dapat disimpulkan bahwa respon adalah kesan atau reaksi setelah kita mengamati aktifitas mengindra, menilai, objek terbentuknya sikap terhadap objek tersebut yang dapat berupa sikap positif atau negatif. Pembelajaran yang menarik membuat siswa lebih senang dan mudah menyerap ilmu yang terlihat dari respon siswa selama proses pembelajaran. Respon berarti sebuah reaksi atau tanggapan berupa penerimaan, penolakan, atau sikap acuh tak acuh terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator dalam pesannya.

Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan minat belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran didasarkan pada konsep bahwa belajar dapat ditempuh melalui berbagai cara, antara lain dengan mengalami secara langsung, dengan mengamati orang lain dan dengan membaca serta mendengar.

Perkembangan teknologi berjalan sangat cepat dan hampir menyeluruh. Salah satunya pada bidang pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi diharapkan mampu menjadikan pendidikan lebih maju dan berkembang. Salah satu penggunaan teknologi pada sistem pendidikan adalah pada pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan teknologi pada proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk dilaksanakan dikarenakan perkembangan era revolusi industri 4.0 yang menuntut pemanfaatan dan pengembangan teknologi pada setiap aspek kehidupan termasuk pada proses pembelajaran. Akan tetapi perkembangan teknologi kurang dimanfaatkan untuk menunjang pendidikan yang ada.

Saat ini dunia pendidikan dapat memanfaatkan perangkat lunak (*software*) untuk membuat aplikasi pembelajaran, salah satu perkembangan teknologi aplikasi pembelajaran yaitu pada perangkat bergerak (*mobile device*). Penggunaan teknologi pada proses pembelajaran memiliki dampak yang baik terhadap kualitas pembelajaran. (Hicks, 2011) banyak penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan teknologi pendidikan dapat meningkatkan berbagai kemampuan berpikir siswa seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif dan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan pengumpulan data di tiga SD yaitu SD Laboratorium UN PGRI Kediri, SDN 1 Bendo dan MI Assalafiyah Pule menunjukkan bahwa, terdapat kendala dalam menyampaikan materi teks non fiksi seperti kendala dalam mencontohkan materi, media yang digunakan berupa LKS dan buku paket. Oleh karena itu, diperlukan suatu alternatif yang tepat untuk kelancaran pembelajaran sehingga dapat memberikan perubahan yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Dan solusi dari kendala tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Media yang dikembangkan peneliti berupa multimedia interaktif berbasis android materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya.

Multimedia interaktif merupakan gabungan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak (*software*) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung. Multimedia berbasis android yang digunakan dalam media pembelajaran menjadikan pembelajaran menarik dari pada informasi konvensional berupa teks dengan menampilkan animasi, baik audio maupun visual. Dalam hal ini pengetahuan akan informasi sejarah lebih menarik dari pada membaca buku yang kadang sulit untuk menemukan topik sejarah yang ingin dicari. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Penggabungan

multimedia dengan mobile learning dirasa sangat cocok digunakan sebagai pembelajaran siswa.

Media yang dikembangkan peneliti yaitu multimedia interaktif berbasis android materi non fiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya. Non fiksi adalah karangan yang dibuat atas dasar fakta atau hal yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain non fiksi atau cerita non fiksi merupakan sebuah karangan yang berisikan kejadian-kejadian sebenarnya dan cerita non fiksi ini bersifat informatif. Bahasa dari cerita non fiksi yang biasanya digunakan menggunakan bahasa denotatif atau bahasa yang sebenarnya, jadi para pembaca bisa langsung memahami maksud dari cerita tersebut. Teks non fiksi dibuat dengan berdasarkan pengamatan dari data yang sebenarnya dan buku non fiksi sering dijadikan sumber informasi oleh pembacanya.

Kearifan lokal merupakan nilai budaya lokal yang dapat dimanfaatkan untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat yang arif dan bijaksana. (Sibarani, 2013) menyimpulkan bahwa kearifan lokal adalah pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) atau kecerdasan lokal (*local genius*) suatu masyarakat yang berasal dari nilai luhur tradisi budaya untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat dalam rangka mencapai kemajuan komunitas baik dalam penciptaan kedamaian maupun peningkatan kesejahteraan masyarakat. Kearifan lokal berupa pengetahuan lokal, keterampilan lokal, kecerdasan lokal, sumber daya lokal, norma etika lokal dan adat istiadat lokal. Sedangkan kearifan lokal yang diambil peneliti yaitu Kediri Raya meliputi Kota Kediri dengan kearifan lokal tahu takwa dan candi surowono, Blitar dengan kearifan lokal candi penataran dan batik tutur, Tulungagung dengan kearifan lokal upacara jamasan tombak kyai upas dan ayam lodho, Trenggalek dengan kearifan lokal upacara larung sembonyo dan alen-alen dan terakhir Nganjuk dengan kearifan lokal upacara siraman sedudo dan candi ngetos. Pemakaian multimedia dalam pembelajaran memberikan kelebihan tersendiri dari media lain sehingga menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, muncul permasalahan yaitu kendala dalam menyampaikan materi teks non fiksi seperti kendala dalam 1) Mencontohkan materi dan kadang materi tidak tersampaikan dengan baik, 2) Kurangnya variasi media pembelajaran, media yang digunakan berupa video pembelajaran, Power Point, LKS dan buku paket.

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat keterbatasan waktu, tenaga, data yang diperoleh dan pengetahuan penulis, maka dilakukan pembatasan permasalahan agar pembahasan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Pembatasan tersebut antara lain :

1. Peneliti hanya meneliti mengenai respon dari guru dan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis android materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya.
2. Penelitian ini dilakukan di tiga SD yaitu SD Laboratorium UN PGRI Kediri, SDN 1 Bendo dan MI Assalafiyah Pule dengan subyek penelitian siswa kelas IV.

## **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana respon guru setelah menggunakan media multimedia interaktif berbasis android materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya ?
2. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media multimedia interaktif berbasis android materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya ?

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon guru dan siswa di tiga SD yaitu SD Laboratorium UN PGRI Kediri, SDN 1 Bendo dan MI Assalafiyah Pule terhadap penggunaan multimedia interaktif

berbasis android materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat sebagai berikut :

### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai bahan referensi atau pendukung penelitian selanjutnya guna menambah wawasan dan informasi kepada pembaca tentang penggunaan multimedia berbasis android materi non fiksi.

### **2. Secara Praktis**

- a) Bagi siswa, siswa memperoleh pengalaman baru dalam belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa interaktif berbasis android materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya.
- b) Bagi peneliti, peneliti mendapat kesempatan langsung untuk menerapkan media yang dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan yang didapat.
- c) Bagi guru, guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti serta guru dapat memanfaatkan teknologi yang sudah ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran Ips (Ekonomi) Di Smp. *Jurnal Ecogen*, 1(2), 439-449.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Arlianti, A., Pangestika, R. R., & Ngazizah, N. (2021). Analisis respon dan keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran daring menggunakan zoom. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(2), 94-103.
- 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.
- Dasuki, S. A. (2017). Pembelajaran Menyusun Ikhtisar dari Dua Teks Nonfiksi dengan Menggunakan Metode Think Pair Share pada Siswa Kelas X SMA Negeri 15 Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018.
- Fatmala, D., & Yelianti, U. (2016). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android pada materi plantae untuk siswa SMA menggunakan Eclipse Galileo. *Biodik*, 2(1), 1-6.
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan sets untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681-689.
- Ginting, S. J. B. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia di SMP Negeri 1 Berastagi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I Unimed-2018* (Vol. 1, pp. 95-101). FBS Unimed Press.
- Hadijah, S. (2018). Analisis Respon Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Numeracy*, 5(2), 176-183.
- Khairiyah, U. (2019). Respon siswa terhadap media dakon matika materi KPK dan FPB pada siswa kelas IV di SD/MI Lamongan. *Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2), 197-204.

- Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1-11.
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media pembelajaran multimedia interaktif untuk anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93-100.
- Miranti, A., Lilik, L., Winarni, R., & Surya, A. (2021). Representasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal dalam Motif Batik Wahyu Ngawiyatan sebagai Muatan Pendidikan Senirupa di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(2), 546-560.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928-3939.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18.
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan lokal dalam perspektif budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan*, 5(1), 16-31.
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis model problem based learning (pbl) bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938-946.
- 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), 276-290.
- Saputra, H. N. (2019). Analisis respon guru dan siswa terhadap penerapan model siklus belajar hipotesis deduktif dalam pembelajaran kimia. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 278-299.
- Sari, W. A., & Nurgiyantoro, B. (2020). Validasi bahan ajar menulis teks nonfiksi berbasis pendekatan genre. *Jurnal Bahastra*, 4(1), 60-64.
- Sholichah, N., & Rukmi, A. S. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Flipbook terhadap Keterampilan Menulis Teks Nonfiksi Siswa Kelas IV Sdn di Kecamatan Lakarsantri Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3).
- Utami, R. (2019, February). Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Google Classroom pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika. In *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 2, pp. 498-502).

- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan software macromedia flash 8 sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785-793.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.