

**PENGEMBANGAN MEDIA “TEMAN BELAJAR” MATERI
METAMORFOSIS BERBASIS MACROMEDIA UNTUK
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

MOCH. RIZAL MA'ARIF
NPM: 18.1.01.10.0035

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2022**

Skripsi oleh:

MOCH. RIZAL MA'ARIF
NPM: 18.1.01.10.0035


Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA "TEMAN BELAJAR" MATERI
METAMORFOSIS BERBASIS MACROMEDIA UNTUK
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN**

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

Tanggal: 21 Juli 2022

Pembimbing 1



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
NIDN. 0710059001

Pembimbing 2



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

Skripsi Oleh :

MOCH. RIZAL MA'ARIF

NPM: 18.1.01.10.0035

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA "TEMAN BELAJAR" MATERI
METAMORFOSIS BERBASIS MACROMEDIA UNTUK SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

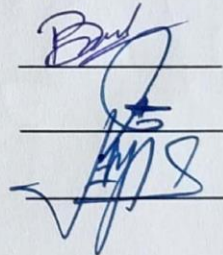
Program Studi PGSD UN PGRI Kediri

Pada tanggal:

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
2. Penguji I : Sutrisno Sahari, M.Pd
3. Penguji II : Kharisma Eka Putri, S.Pd. M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : MOCH. RIZAL MA'ARIF
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/ Tgl. Lahir : Kediri/ 21 Juli 2000
NPM : 18.1.01.10.0035
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-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri,

Yang menyatakan,



MOCH. RIZAL MA'ARIF
NPM. 18.1.01.10.0035

MOTTO :

Apapun yang sudah terjadi, biarlah terjadi

Waktu tidak bisa dikendalikan

Menyesali nasib juga tidak akan merubah keadaan

Masih ada banyak kemungkinan di esok hari

Masih ada banyak hal yang bisa terjadi

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada :

- Kedua orang tuaku yang telah mendidik, memberikan kasih sayangnya, yang telah membimbingku, mendoakanku, yang berkerja keras untuk membesarkanku dan selalu memberikan semangat.
- Day yang selalu memberikan semangat dan dukungan
- Teman – teman satu bimbingan (Yusril, Tyas, Bela, Betrik)
- Sahabat – sahabat (Arim, Verdian, Hasan, Rizky, Yusril)

ABSTRAK

Moch. Rizal Ma'arif: Pengembangan Media Teman Belajar Materi Metamorfosis Berbasis Macromedia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci : Media Teman Belajar, Materi Metamorfosis

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dan pengamatan, bahwa dalam pembelajaran guru belum menggunakan alat peraga atau media pembelajaran saat proses pembelajaran sehingga mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa kurang memahami konsep materi metamorfosis jadi hasil belajar siswa rata-rata masih dibawah KKM 85, hanya 10% siswa yang tuntas dari seluruh siswa. Dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah sebagai berikut (1) Bagaimanakah kevalidan produk multimedia interaktif TEMAN BELAJAR pada materi metamorfosis sebagai media pembelajaran di sekolah dasar (2) Bagaimanakah keefektifan produk multimedia interaktif TEMAN BELAJAR pada materi metamorfosis sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. (3) Bagaimanakah kepraktisan produk multimedia interaktif TEMAN BELAJAR pada materi metamorfosis sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Dari penelitian ini menyimpulkan hasil pengembangan media TEMAN BELAJAR menggunakan data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan mendapatkan hasil sebagai berikut, (1) Media Teman Belajar sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan dinyatakan valid, dengan presentase kevalidan ahli media 90% dan ahli materi 88% yang termasuk kriteria kevalidan yang valid boleh digunakan setelah revisi kecil, (2) kepraktisan media Teman Belajar dinyatakan praktis berdasarkan angket dari respon guru 96,66% dan angket respon siswa 90% yang termasuk kriteria yang sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. (3) keefektifan media Teman Belajar dinyatakan efektif berdasarkan *post test* memperoleh rata-rata 92,59% yang menyatakan bahwa media Teman Belajar yang dikembangkan sudah efektif berdasarkan hasil nilai di atas KKM yang telah di tentukan yaitu 85.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

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

1. Dr. Zainal Afandi M. Pd, selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Mumun Nurmiawati, M. Pd, selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M. Pd, selaku Ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I Prodi PGSD UN PGRI Kediri
5. Kharisma Eka Putri, S.Pd. M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II Prodi PGSD UN PGRI Kediri
6. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan banyak bekal ilmu pengetahuan serta pengalaman berharga yang tentunya sangat berguna bagi saya nanti.
7. Dra. Elmi Kurniatun, M.MPd selaku Kepala SDN Mrican 2 Kota Kediri yang telah memberikan izin penelitian di sekolah yang bersangkutan.
8. Segenap Bapak dan Ibu Guru SDN Mrican 2 Kota Kediri.
9. Siswa – siswi SDN Kepala SDN Mrican 2 Kota Kediri, terima kasih atas kerjasama selama penelitian berlangsung.
10. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan sepenuh hati.
11. Sahabat saya yang telah membantu dalam penyelesaian proposal ini.
12. Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat saya harapkan.

Kediri, 14 Juli 2021

Moch. Rizal Ma'arif

18.1.01.10.0035

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Media Pembelajaran	8
2. Multimedia Interaktif.....	15

3. Perkembangan Psikologi Anak.....	27
4. Materi.....	29
5. Penelitian Terdahulu.....	32
6. Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Model Pengembangan.....	36
B. Prosedur Pengembangan.....	37
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	40
D. Uji Coba Produk.....	40
E. Validasi Produk.....	41
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	42
G. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENGEMBANGAN.....	53
A. Hasil Pengembangan Media Teman Belajar.....	53
B. Validasi Media Teman Belajar.....	58
C. Kepraktisan Media Teman Belajar.....	65
D. Keefektifan Media Teman Belajar.....	68
E. Pembahasan.....	69
BAB V SIMPULAN, IMPLIKSI, DAN SARAN	71
A. Simpulan.....	71
B. Implikasi.....	73
C. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir.....	35
Tabel 3.1 Tahapan Model ADDIE (Pribadi,2009).....	36
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara.....	42
Tabel 3.3 Angket Validasi Media dalam Media Interaktif “Teman Belajar” Berbasis Macromedia	43
Tabel 3.4 Angket Validasi Materi dalam Media Interaktif “Teman Belajar” Berbasis Macromedia	44
Tabel 3.5 Angket Kepraktisan Media Interaktif “Teman Belajar” Berbasis Macromedia (Guru)	45
Tabel 3.6 Angket Kepraktisan Media Interaktif “Teman Belajar” Berbasis Macromedia (Siswa).....	46
Tabel 3.7 Kriteria Validitas.....	49
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Lembar Angket Siswa.....	51
Tabel 4.1 Hasil Angket Ahli Media Media Teman Belajar	64
Tabel 4.2 Hasil Angket Ahli Materi Media Teman Belajar	64
Tabel 4.3 Hasil Kepraktisan Produk (Guru) Media Teman Belajar	66
Tabel 4.4 Hasil Kepraktisan Produk (Siswa) Media Teman Belajar	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Start Page Macromedia	22
Gambar 2. 2 Gambar Menu Macromedia	23
Gambar 2. 3 Status Bar	24
Gambar 2. 4 Document Macromedia	25
Gambar 2. 5 Tools Macromedia.....	26
Gambar 3. 1 Sketsa Awal.....	39
Gambar 4.1 Sketsa Halaman Cover	54
Gambar 4. 2 Halaman Cover.....	55
Gambar 4. 3 Halaman KD.....	55
Gambar 4. 4 Halaman Indikator.....	56
Gambar 4. 5 Halaman Tujuan	56
Gambar 4. 6 Halaman Materi.....	57
Gambar 4. 7 Halaman Game.....	57
Gambar 4. 8 Halaman Soal	58
Gambar 4. 9 Sebelum Revisi.....	59
Gambar 4. 10 Sesudah Revisi	60
Gambar 4. 11 Sebelum Revisi.....	62
Gambar 4.12 Sesudah Revisi	62
Gambar 4.13 Sesudah Revisi	63
Gambar 4.14 Sesudah Revisi	63
Gambar 4.15 Sebelum Revisi.....	63
Gambar 4.16 Sesudah Revisi	63
Gambar 4.17 Diagram Hasil Tes Evaluasi.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Perangkat Pembelajaran	79
Angket Validasi Ahli Media	80
Angket Validasi Ahli Materi.....	81
Angket Respon Guru.....	82
Angket Respon Siswa	83
Hasil Tes Evaluasi.....	84
Lembar Pengajuan Judul	85
Surat Izin Penelitian	86
Surat Keterangan Penelitian di SD.....	87
Berita Acara Bimbingan Skripsi	88
Dokumentasi Kegiatan Penelitian	89
Hasil Cek Plagiasi	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam memajukan kehidupan masyarakat suatu bangsa. Karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan serta mengembangkan kualitas sumber daya manusia. (Menurut Undang – Undang No. 20 Tahun 2003) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses yang tidak boleh dilakukan dengan asal – asalan dan harus direncanakan sebaik mungkin ini dilakukan agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional terdapat dalam pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dapat dicapai dengan adanya perangkat pembelajaran yang menyenangkan yaitu multimedia interaktif. bahwa salah satu prinsip pelaksanaan kurikulum adalah melaksanakan kurikulum dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia serta media pembelajaran dan teknologi yang memadai. Berdasarkan hal tersebut, multimedia memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu dirasa perlu adanya pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran

Macromedia Flash adalah salah satu program software yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat nyata, sehingga dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Keunggulan Macromedia Flash 8 menurut (Dhani Yudiantoro 2002) dalam (Luqman Ali, 2013) antara lain: 1)Dapat membuat tombol interaktif dengan objek lain, 2)Dapat digunakan untuk membuat transparansi warna, 3)Mampu membuat animasi shape yang dapat berubah dari satu bentuk ke bentuk lain, 4)Dapat mengkonversi dan mem-publish file menjadi .swf, .html, .gif, .jpg, .exe, .mov. Salah satu mata pelajaran yang sering dikemas dalam bentuk media macromedia adalah IPA

Selama proses pembelajaran berlangsung, sumber belajar yang digunakan adalah buku pelajaran IPA saja belum ada media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung. Materi pembelajaran IPA di

sampaikan Dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Peran siswa dalam pembelajaran hanyalah mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru.

Kesulitan yang di alami oleh siswa kelas IV dalam mempelajari IPA menimbulkan dampak rendahnya motivasi belajar selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi bosan dan kurang tertarik dalam belajar IPA. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas tidak dapat berjalan dengan baik yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Permasalahan tersebut perlu segera di atasi salah satu caranya adalah memperbaiki rencana pembelajaran yaitu dengan memberikan tindakan berupa penggunaan media pembelajaran. Media pendidikan mempunyai dampak yang berarti bagi pencapaian siswa, jika media tersebut dipilih secara cermat dengan memrhitungkan ciri-ciri media dan karakteristik siwa serta diintegrasikan secara sistematis ke dalam instruksional. Media akan lebih efektif dan efisien penggunaannya sehingga dampaknya juga akan lebih besar pada siswa, jika para guru telah memperoleh latihan yang spesifik mengenai pemanfaatan media

Berdasarkan observasi selama kegiatan PLP di SDN Mrican 2 Kota Kediri. Peneliti menemukan beberapa permasalahan antara lain: masih sedikit media pembelajaran yang tersedia khususnya untuk materi metamorfosis, pembelajaran terkesan monoton dan membosankan, serta guru masih belum memaksimalkan penggunaan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif. Guru hanya memberikan video – video yang diperoleh di internet.

Selain itu, analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa bahwa untuk siswa sekolah dasar peserta didik sebanyak 58,8% menyukai media pembelajaran yang memiliki warna meriah, sebanyak 82,4 % menyukai jenis huruf yang tidak latin dan ukuran yang tidak terlalu kecil agar mudah dibaca, 70,6% menyukai karakter laki-laki yang lucu, serta sebanyak 76,5% menyukai gambar ilustrasi kartun terkait materi dan disertai video yang relistis.

Hasil belajar siswa yang diperoleh pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi metamorfosis sebanyak 15 siswa dari 31 siswa kelas IV memperoleh nilai di bawah KKM (75). Berdasarkan hasil belajar tersebut, dapat dikatakan jika tujuan pembelajaran IPA materi metamorfosis masih belum tercapai.

Dari permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis macromedia pada materi metamorfosis. Diharapkan media ini mampu mengatasi permasalahan yang ada. Serta bisa menambah minat belajar siswa. Kelebihan dari media ini yaitu, terdapat sebuah karakter. Tugas dari karakter tersebut antara lain, memberikan arahan tentang cara menggunakan media dan juga memberikan materi. Dimana, seolah – olah pengguna media memiliki teman selama menggunakan media tersebut. Maka peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA “TEMAN BELAJAR” MATERI METAMORFOSIS BERBASIS DIGITAL UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan terkait hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Mrican 2 Kota Kediri yang masih belum optimal antara lain:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal, media hanya menggunakan buku dan gambar yang terus-menerus sehingga hasil belajar pada materi metamorfosis memperoleh nilai di bawah KKM, oleh karena itu harus membuat variasi penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran IPA.
2. Selama ini dalam proses kegiatan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, sehingga guru harus membuat inovasi pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam memperoleh pengetahuan maupun informasi.
3. Siswa membutuhkan media yang menarik dan mendukung proses pembelajaran baik daring maupun tatap muka.
4. Siswa menyukai media pembelajaran yang memiliki warna meriah, dengan jenis huruf yang tidak latin dan ukuran yang tidak terlalu kecil agar mudah dibaca, memiliki karakter laki-laki yang lucu, serta memiliki gambar ilustrasi kartun terkait materi dan disertai video yang realistis.

C. Rumusan Masalah :

Berdasarkan dari latar belakang yang mendasari penelitian pengembangan, hal ini penulis jabarkan beberapa masalah tersebut sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kevalidan produk multimedia interaktif TEMAN BELAJAR pada materi metamorfosis sebagai media pembelajaran di sekolah dasar ?
2. Bagaimanakah keefektifan produk multimedia interaktif TEMAN BELAJAR pada materi metamorfosis sebagai media pembelajaran di sekolah dasar ?
3. Bagaimanakah kepraktisan produk multimedia interaktif TEMAN BELAJAR pada materi metamorfosis sebagai media pembelajaran di sekolah dasar ?

D. Tujuan Penelitian :

Dari penelitian pengembangan, dapat dituliskannya tujuan penelitian ialah untuk mendeskripsikan serta menganalisisnya yakni sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan produk multimedia interaktif TEMAN BELAJAR pada materi metamorfosis sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui keefektifan produk multimedia interaktif TEMAN BELAJAR pada materi metamorfosis sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan produk multimedia interaktif TEMAN BELAJAR pada materi metamorfosis sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, adapun manfaat tersebut antara lain :

1. Manfaat bagi guru yaitu, penggunaan media “TEMAN BELAJAR” dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa sehingga guru tidak merasa kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran.
2. Manfaat bagi siswa yaitu, dalam penggunaan media “TEMAN BELAJAR”, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Karena media ini disajikan lebih menarik. Apabila siswa tertarik dan termotivasi maka penjelasan dari guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. Manfaat bagi sekolah yaitu, terdapat pilihan media pembelajaran yang lebih bervariasi yang bisa digunakan oleh semua guru serta dapat digunakan sewaktu – waktu.
4. Manfaat bagi peneliti yaitu, peneliti mendapatkan pengalaman dalam pengembangan media, serta mendapatkan pengalaman dalam proses menerapkan media secara langsung yang kelak akan menjadi bekal sebagai calon guru.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan proposal pengembangan ini meliputi Bab I Pendahuluan, latar belakang masalah, indentifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaan penulisan, dan sistematika

penulisan. Bab II terdapat landasan teori, menguraikan kajian teoritik yang meliputi bahan ajar. Bab III Metode pengembangan, menjelaskan tentang model pengembangan, prosedur, subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Ali, L. (2013). *Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Macromedia Flash Player 8 di SMA Islam Diponegoro Wagir Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Amanda, S., Muharrami, L. K., Rosidi, I., & Ahied, M. (2018). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang berbasis SETS. *Natural Science Education Research*, 1(1), 57-64.
- Cahyani, A. (2017). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vd Sdn 13/I Muara Bulian. *Jurnal Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V d Sdn 13/I Muara Bulian*.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan *Pemahaman* Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 90-97.
- FITA, W. T. (2021). *Pengembangan Aplikasi Permainan Mulyply Cards Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Pada Kelas 3 SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.

- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis flip book maker pada mata pelajaran elektronika dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1).
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Korniawati, A., Kusumo, E., & Susilaningsih, E. (2016). Validitas chemistry handout sebagai inovasi bahan ajar stoikiometri berstrategi pbs bervisi sets. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(1).
- Murti, I Gede Ari dkk. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd. *e - Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurnal PGSD*, 9 (1): 1 - 11.
- Noorhafizah dan Asmawati. 2014. Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Energi Panas Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Variasi Model Student Teams Achievement Divisions (Stad) Pada Siswa Kelas Iv Sdn Teluk Dalam 3 Banjarmasin. *Jurnal.fkip.uns.ac.id.Jurnal Paradikma*, 9 (2): 1- 4
- Nuraini, C. (2018). Pengaruh Keterkaitan Konten dengan Gambar yang Sesuai dengan Makna yang Terungkap pada Pembelajaran BIPA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 6(1), 67-75.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).

- Padmaningrum, R. T. (2013). Pemilihan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. *Makalah disajikan pada kegiatan "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran IPA Berbasis Lingkungan Bagi Guru Sekolah Dasar sebagai Persiapan Penerapan Kurikulum*.
- Pribadi, R. B. A. (2009). *Model - Model Desain Sistem Pembelajaran* (PT. Dian Rakyat (ed.); 1st ed.).
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196-208.
- Ramdhani, R. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android Untuk Anak Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Rifâ, A., Serevina, V., & Delina, M. (2018). The development of High Order Thinking Skills (HOTS) assessment instrument for temperature and heat learning. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 4(1), 19-26.
- Royani, A., & Kepanjenkidul, S. D. N. (2017). Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Bumi Bagian dari Alam Semesta. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 2(3), 294.
- Susanti, N., Halin, H., & Kurniawan, M. (2018). Pengaruh Bauran Pemasaran (4p) Terhadap Keputusan pembelian Perumahan Pt. Berlian Bersaudara Propertindo (Studi Kasus Perumahan Taman Arizona 1 Taman Arizona 2 dan Taman Arizona 3 di Talang Jambi Palembang). *Jurnal Ilmiah Ekonomi Global Masa Kini*, 8(1), 43-49.

- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar praktik mendidik anak usia sekolah dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197-211.
- Widyanti, W., Zetriuslita, Z., Suripah, S., & Qudsi, R. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual pada Materi Kubus dan Balok Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 6(3), 47-57.
- Wilujeng, I., & Mulyaningsih, S. (2013). Pengembangan media e-book interaktif melalui strategi mind mapping pada materi pokok listrik dinamis untuk SMA kelas X. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 2(2).