

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “NEKABU”  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI MATERI INDONESIAKU  
KAYA BUDAYA PADA KELAS IV DI SDN SUKORAME 2 KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penelitian Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



**DISUSUN OLEH:**

**DHEA NUR AGUSTIN**

**NPM. 2014060129**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2024**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pada era 4.0, pendidikan sudah lebih memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran atau biasa dikenal dengan sebutan *cyber system* yang dinyatakan oleh Surani., (2019:458). Dengan adanya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, hal ini dapat mempermudah terutama pendidik untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara fleksibel artinya tidak terbatas dengan ruang dan waktu. Pada era globalisasi ini, pendidikan sekolah dasar berupaya untuk mencerdaskan generasi muda yang terampil, kreatif, berbudi pekerti dan santun dalam menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Sehingga pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin agar dapat menghasilkan pendidikan yang jauh lebih bagus lagi.

Sejalan dengan pendapat Ardhani dkk., (2021:170) bahwa pendidikan berfungsi untuk (1) Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa; (2) Pendidikan merupakan salah satu proses mengarahkan atau memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap sekelompok orang melalui pengajaran dan pelatihan di bawah bimbingan orang lain yang sangat dibutuhkan manusia; (3) Dengan adanya pendidikan yang dimiliki seseorang maka kehidupan menjadi lebih berkualitas dan terarah. Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan faktor penting yang harus dimiliki oleh seseorang. Oleh sebab itu, dalam

pendidikan diperlukan pembelajaran yang baik dan terarah agar peserta didik dapat menghadapi berbagai dinamika perubahan yang selalu berkembang dengan pesat.

Faktor penting yang dapat mempengaruhi pendidikan adalah kegiatan belajar di sekolah. Menurut Amalia & Setiyani, (2016:63-70) menyatakan bahwa kegiatan belajar di sekolah dapat menjadi pendukung dalam perkembangan siswa untuk mendapatkan ilmu maupun pengetahuan. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses di mana terjadinya interaksi edukatif antara guru dan siswa. Untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan seperti adanya interaksi edukatif maka disini guru harus pandai dalam menyiapkan media pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Dikarenakan pada era 4.0 pendidikan sudah memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajarannya, sehingga guru pada era tersebut harus dituntut untuk dapat bekerja sama dengan teknologi.

Selain itu, media dan materi yang akan diajarkan kepada siswa harus sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di lembaga masing-masing khususnya di sekolah dasar. Kurikulum yang saat ini digunakan di sekolah dasar adalah kurikulum merdeka dan kurikulum 2013. Tetapi sebagian besar sekolah dasar di berbagai daerah di Indonesia sudah menggunakan kurikulum merdeka. Namun, tidak semua sekolah dasar sudah menerapkan kurikulum merdeka, masih banyak sekolah yang masih menggunakan kurikulum 2013. Untuk kurikulum merdeka tidak semua kelas diujicobakan

terhadap kurikulum ini. Kurikulum merdeka biasanya diterapkan di kelas 1,2,4, dan 5 sedangkan untuk kelas 3 dan 6 masih menggunakan kurikulum 2013. Pada kurikulum merdeka terdapat enam mata pelajaran wajib yang harus dikuasai oleh siswa di sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran tersebut yaitu IPAS (Ilmu pengetahuan alam dan sosial).

Dalam kurmer pembelajaran IPA digabung dengan IPS, menurut Wijayanti dan Ekantini, dkk (2023:2106) menyatakan perubahan status mata pelajaran IPA yang kemudian digabung dengan IPS menjadi IPAS bertujuan untuk memantapkan pengembangan kompetensi yang penting bagi seluruh siswa saat ini dan dimasa depan serta untuk menyelaraskan satu level dengan level berikutnya. Sedangkan menurut Septiana & Winangun (2023:46) prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS yaitu akan melatih sikap ilmiah siswa (keingintahuan tinggi terhadap sesuatu, kemampuan untuk berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan dengan tepat) sehingga dengan demikian dapat melahirkan kebijaksanaan dalam diri siswa.

Negara Indonesia merupakan negara yang penuh akan kebudayaan dan kearifan lokal, oleh karena itu melalui pelajaran IPAS diharapkan siswa dapat menggali kearifan lokal yang ada di wilayah masing-masing. Karena sebelum mengetahui kearifan lokal di berbagai wilayah yang ada di Indonesia, alangkah baiknya siswa menggali terlebih dahulu kearifan lokal yang ada di wilayahnya sendiri. Menurut Septiana dan Winangun (2023:51-52) menyatakan secara spesifik pelajaran IPAS mempunyai enam tujuan

yang salah satunya yaitu mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu. Jika dilihat dari tujuan tersebut, maka setelah mempelajari IPAS siswa diharapkan mampu mengenal dirinya sendiri dan lingkungan yang terus-menerus mengalami perubahan terutama dalam hal budaya dan kearifan lokal. Sehingga dalam pelajaran IPAS, siswa dituntut untuk dapat menggali informasi secara kritis dan mendalam mengenai masalah yang terjadi di lingkungannya. Dengan demikian berdasarkan paparan tujuan pelajaran IPAS tersebut, maka dilakukanlah observasi untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang khususnya pada pelajaran ilmu pengetahuan sosialnya untuk materi (Indonesiaku Kaya Budaya. Topik A. Bab 6).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Sukorame

2. Kurikulum yang diterapkan sudah kurikulum merdeka, mulai dari kelas rendah hingga kelas tinggi. Untuk kurikulum merdeka terdapat mata pelajaran yang digabung menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS penggabungan pelajaran IPA dan IPS. Idealnya pelajaran IPAS kelas 4 khususnya untuk materi “Indonesiaku Kaya Budaya”, dijelaskan dengan menggunakan media interaktif yang arahnya dapat memancing minat siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Namun pada kenyataannya di sekolah tersebut pelaksanaan pembelajaran untuk materi “Indonesiaku Kaya Budaya” menunjukkan bahwa guru menyampaikan materi dengan menggunakan *powerpoint*, dan vidio dari *youtube*. Pada

kenyataannya dari beberapa media yang digunakan tersebut tidak interaktif, sehingga hal tersebut sangat mempengaruhi minat belajar siswa dan hasil belajar. Selain itu, pengetahuan siswa terhadap kearifan lokal juga masih minim. Hal ini dibuktikan dengan hasil survei angket analisis kebutuhan yang menyatakan 80% siswa tidak mengenal tentang kearifan lokal dan mereka tidak mengetahui kearifan lokal yang ada di daerahnya khususnya wilayah Kediri. Selain itu, hasil ulangan harian siswa untuk materi Indonesiaku Kaya Budaya memperoleh nilai masih dibawah rata-rata yaitu 50. Hasil tersebut dibawah KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) yang sudah ditentukan sekolah yaitu 75. Hal ini dapat terjadi karena, siswa merasa kesulitan untuk menyerap penjelasan dari guru. Siswa kurang tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan guru, ketika guru menerangkan siswa lebih banyak mengobrol. Sehingga media yang tidak interaktif jika dikaitkan dengan pemahaman siswa, ternyata tidak dapat menunjang pemahaman siswa khususnya untuk materi “Indonesiaku Kaya Budaya”. Oleh karena itu, diperlukan adanya solusi yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar.

Media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam materi “Indonesiaku Kaya Budaya” yaitu dengan menggunakan media belajar yang interaktif. Menurut (Husnadi, Ilhamdi, and Khair 2021) Husnadi Imam dkk., (2021:192) multimedia interaktif adalah pengkombinasian beberapa media seperti teks, gambar, animasi, video dan audio yang dilengkapi alat pengontrol seperti *mouse*, *keyboard*, monitor dan lain-lain yang penggunaanya

dapat leluasa dalam mengontrol multimedia tersebut. Media yang cocok dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3* akan dikemas dengan menarik sehingga siswa dalam proses pembelajaran lebih mudah untuk memahami materi “Indonesiaku Kaya Budaya”. Menurut Aulileria dan Supriyono (2022:833) menyatakan bahwa *articulate storyline 3* dirasa sesuai serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih bersifat efektif dan efisien di dalam kelas. Sedangkan menurut Husain dan Ibrahim., (2021:1367) *articulate storyline 3* dalam proses pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Dengan demikian *articulate storyline 3* cocok digunakan untuk pembuatan media pembelajaran, karena dalam hal ini, dapat memicu motivasi siswa untuk belajar secara efektif dan efisien. Sehingga, peneliti yakin bahwa pembuatan media pembelajaran interaktif “NEKABU” (Indonesiaku Kaya Budaya) dengan menggunakan *articulate storyline 3* merupakan langkah yang tepat khususnya dalam pembelajaran siswa.

Didalam multimedia ini akan ditampilkan berupa gambar, teks ataupun video yang dapat menunjang pemahaman siswa. Selain itu, pada bagian materi disusun dengan detail mulai dari pengertian kearifan lokal, dan terdapat komponen *game* sebagai pendukung dalam penyampaian materi yang akan memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar. Hasil akhir multimedia interaktif ini yaitu berupa aplikasi atau *web* yang dapat

diakses melalui komputer atau *android*. Sehingga media interaktif ini sangat fleksibel dan efisien, artinya dapat digunakan dimana saja dan kapan saja serta dapat diakses dengan *offline* ataupun *online*.

Penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan media interaktif dilakukan oleh: (Reni Oktafiana., 2022) menunjukkan bahwa dengan model pengembangan yang sama pengembangan multimedia interaktif sangat efektif digunakan pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian yang dilakukan (Dhea Ranindya Aulileria., 2022) menunjukkan bahwa dengan *software articulate storyline 3* yang sama pengembangan multimedia interaktif sangat efektif digunakan pada siswa kelas 4. Sedangkan penelitian yang dilakukan (Yuliatin dkk., 2022) menunjukkan bahwa dengan model pengembangan dan *software* yang sama pengembangan multimedia interaktif sangat efektif digunakan pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian dari tiga peneliti terdahulu yang sudah dipaparkan diatas, penelitian ketiganya menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga multimedia interaktif yang digunakan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian *Research and Development* yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif “Nekabu” Berbasis Kearifan Lokal Kediri materi Indonesiaku Kaya Budaya pada kelas IV di SDN Sukorame 2 Kediri*. Dengan adanya penelitian ini diharapkan multimedia interaktif yang dirancang dapat



menjadi sarana pendukung dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran dan memudahkan siswa khususnya kelas 4 di SDN Sukorame 2 untuk memahami, menelaah serta menerapkan kearifan lokal di daerah Kediri Jawa Timur.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan diatas, sudah ditegaskan mengenai pokok permasalahan yang akan diteliti yaitu mengenai *pengembangan multimedia interaktif “Nekabu berbasis kearifan lokal Kediri materi Indonesiaku Kaya Budaya pada kelas IV di SDN Sukorame 2 Kediri”*.

Berdasarkan pokok permasalahan tersebut akan diidentifikasi masalah- masalah yang terkait dengan pokok permasalahan tersebut, yaitu pendidik dalam mengajar menggunakan media berbasis teknologi seperti *powerpoint* dan *youtube*. Media yang digunakan masih terkesan monoton (tidak interaktif) sehingga hal tersebut kurang memotivasi siswa untuk belajar. Sehingga dapat diidentifikasi permasalahan seperti berikut “Apakah media pembelajaran yang digunakan pendidik tersebut sudah dapat memberikan hasil belajar yang baik bagi siswa kelas 4 untuk materi Indonesiaku Kaya Budaya?”.

Selanjutnya setelah survei ternyata masih terdapat siswa kelas 4 di SDN Sukorame 2 yang tidak mengetahui kearifan lokal khususnya di daerah Kediri Jawa Timur. Hal tersebut didukung berdasarkan angket analisis kebutuhan dan hasil ulangan harian siswa untuk materi Indonesiaku Kaya

Budaya yang masih dibawah rata-rata yaitu 50. Sehingga dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut “Apakah siswa khususnya kelas 4 SDN Sukorame 2 mengenal kearifan lokal khususnya di daerah Kediri Jawa Timur?”.

Berdasarkan uraian identifikasi permasalahan diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada yaitu “Apakah pendidik membutuhkan multimedia interaktif pendukung berbasis kearifan lokal untuk memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai apa saja kearifan lokal yang ada di daerah Kediri Jawa Timur?”.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian sebagai berikut:

1. Subjek penelitian yaitu kelas 4A dan 4B di SDN Sukorame 2 Kediri.
2. Hasil belajar kelas 4A yang dibawah rata-rata sebanyak 18 dari 27 siswa. Sedangkan kelas 4B yang dibawah rata-rata sebanyak 20 dari 27 siswa.
3. Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dengan menggunakan *articulate storyline 3* sebagai solusi dan mengatasi permasalahan kurangnya media pembelajaran interaktif

pada pelajaran IPAS untuk materi (Indonesiaku Kaya Budaya – Bab 6 pada topik A).

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif “Nekabu” berbasis kearifan lokal di daerah Kediri Jawa Timur materi (Indonesiaku Kaya Budaya) untuk kelas 4 di SDN Sukorame 2 Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif “Nekabu” berbasis kearifan lokal di daerah Kediri Jawa Timur materi (Indonesiaku Kaya Budaya) untuk kelas 4 di SDN Sukorame 2 Kediri?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif “Nekabu” berbasis kearifan lokal di daerah Kediri Jawa Timur materi (Indonesiaku Kaya Budaya) untuk kelas 4 di SDN Sukorame 2 Kediri?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendiskripsikan bagaimana kevalidan multimedia interaktif “Nekabu” berbasis kearifan lokal di daerah Kediri Jawa Timur materi (Indonesiaku Kaya Budaya) untuk kelas 4 di SDN Sukorame 2 Kediri.
2. Untuk mendiskripsikan bagaimana kepraktisan multimedia interaktif “Nekabu” berbasis kearifan lokal di daerah Kediri Jawa Timur materi (Indonesiaku Kaya Budaya) untuk kelas 4 di SDN Sukorame 2 Kediri.

3. Untuk mendeskripsikan bagaimana keefektifan multimedia interaktif “Nekabu” berbasis kearifan lokal di daerah Kediri Jawa Timur materi (Indonesiaku Kaya Budaya) untuk kelas 4 di SDN Sukorame 2 Kediri.

## **F. Manfaat Penelitian**

Sejalan dengan tujuan diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan baik secara teoritis maupun praktis dalam kegiatan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Adapun berikut ini dipaparkan manfaat dari penelitian ini.

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa khususnya materi (Indonesiaku Kaya Budaya – Bab 6 pada topik A).

### **2. Manfaat Paraktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas pembelajaran IPAS untuk materi (Indonesiaku Kaya Budaya – Bab 6 pada topik A) dengan menggunakan

multimedia interaktif *berbasis articulate storyline 3* terhadap hasil belajar siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini yaitu multimedia interaktif dengan berbasis *articulate storyline 3* dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar dan mempermudah pemahaman siswa yang khususnya dalam materi Indonesiaku Kaya Budaya. Dikarenakan dalam penyampaian materi tersebut pendidik akan memberikan multimedia interaktif yang akan dapat menunjang minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar untuk pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya.

c. Bagi Pendidik

Hasil temuan penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi kepada pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa masing-masing dan sesuai dengan capaian pembelajaran yang sudah ditentukan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan kepada pendidik mengenai media interaktif untuk pembelajaran yang tepat dalam pelajaran IPAS khususnya materi (Indonesiaku Kaya Budaya – Bab 6 pada topik A).

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah untuk menemukan solusi dalam mengoptimalkan hasil belajar IPAS dengan menerapkan multimedia interaktif *articulate storyline 3* dan dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah khususnya dalam kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alti, Rahmi Mudia, Putri Tipa Anasi, Dumaris E Silalahi, Lina Arifah Fitriyah, Hafidhah Hasanah, Muh. Rijalul Akbar, Teguh Arifianto, Ilham Kamaruddin, Eva Nurul Malahayati, Sri Hapsari, Winda Jubaidah, Wanda Nugroho Yanuarto, Rifka Agustianti, and Andri Kurniawan. 2022. *Media Pembelajaran*.
- Akuba, A. 2014. "*Kajian Teoritis Belajar Dan Pembelajaran*." Tesis: 12–28. [http://repository.unpas.ac.id/30718/5/17 BAB II.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30718/5/17%20BAB%20II.pdf).
- Amalia, Fitri, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas IV*.
- Amalia, Nur, and Diah Setiyani. 2016. "*Penerapan Strategi Pembelajaran Everyone Is a Teacher Here Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Kelas Iv Sd Negeri I Tempursari Klaten Tahun 2013/ 2014*." *Profesi Pendidikan Dasar* 1(1): 63–70.
- Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningasih. 2021. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA*." *Jurnal Pijar Mipa* 16(2): 170–75.
- Atmoko, Tri. 2015. "*Perkembangan Ragam Hias Tenun Ikat Gedok Bandar Kidul Mojoroto Kota Kediri Jawa Timur*." *Jurnal Seni Budaya* 13(1): 22–31. <http://repository.isi-ska.ac.id>.
- Aulileri, Dhea Ranindya, and Supriyono. 2022. "*Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada IPS Tema 5 Kelas 4 SDN Benowo III Surabaya*." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10(04): 830–42.
- Buyung, B. 2017. "*Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep*." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*: 223–29. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21617>.

- Djamaluddin, Ahdar, and Wardana. 2019. *CV Kaaffah Learning Center Belajar Dan Pembelajaran*.
- Dewi, Ika Parma, dkk. 2021. *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang : UNP Press
- Dwi Novia Rachmawati. 2022. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Karakteristik Geografis Indonesia Kelas V di SDN Sukorame 2 Kediri*. Skripsi. Kediri: UNP Kediri.
- Dwi Surjono, Herman. 2017. *Multimedia Embelajaran Nteraktif*.
- Ermawita, Hanifah Nur Nasution, and Miswadi. 2022. “Perancangan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran Autoplay Media Studio 8.5 Pada Mata Pelajaran TIK Di Kelas IX SMP Negeri 5 Muara Batang Gadis.” *Jurnal Education and Development* 1(1): 438–44.
- Fahmi Imron, Ilmawati. 2018. “Pengaruh Penerapan Pendekatan Scientific Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Materi Manusia Dan Lingkungannya Di Sekolah Dasar.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar III*.
- Faizah, Silviana Nur. 2020. “*Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*.” *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1(2): 175.
- Fakhrurrazi, Fakhrurrazi. 2018. “*Hakikat Pembelajaran Yang Efektif*.” *At-Tafkir* 11(1): 85–99.
- Fatimah, Raihana, Putri Dewi Andan Arum, Tri Ayu Ratnasari, and Sintia Dewi. 2019. “*Nilai-Nilai Pancasila Dalam Budaya Larung Sesaji Gunung Kelud Sebagai Harapan Untuk Menciptakan Pertanian Gemah Ripah Loh Jinawi Di Kediri Jawa Timur*.” *Studi Budaya Nusantara* 3(2): 109–16.
- Festiawan, Rifqi. 2020. “*Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran*.” *Universitas Jenderal Soedirman*: 1–17.



- Fitri Amalia. 2020. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial*.
- Hasnul Fikri, Ade Sri Madona. 2018. Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.
- Herawati. 2018. "Memahami Proses Belajar Anak." Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh 4(1): 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>.
- Huda, Miftakhul, Tutut Indah Sulistiyowati, Poppy Rahmatika Primandiri, and Agus Muji Santoso. 2022. "Kajian Etnobotani Tanaman Obat Di Desa Jugo Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri." Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran 2(1): 493–502 – 493–502. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/3065>.
- Husain, Rusmin, and Ditya Ibrahim. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar." Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal 7(3): 1365.
- Husna, Millah Nahdah. 2022. "Tutorial Pembuatan Media Aplikasi Articulate Storyline 3 Untuk Pembelajaran Di SD." Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin 1(2): 41–48.
- Husnadi, Satria Imam, Muhammad Liwa Ilhamdi, and Baiq Niswatul Khair. 2021. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku (Kearifan Lokal Lombok) Untuk Siswa Sekolah Dasar." Jurnal Pijar Mipa 16(2): 191–97.
- Juliati, Intan, I Nyoman Ruja, and Bayu Kurniawan. 2021. "Makna Simbolik Kirab Ritual 1 Surodi Desa Menang Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri." SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial dan Budaya 2(1): 50–72.
- Jumriani, Syaharuddin, Noorya Tasya Febrylia Witari Hadi, Mutiani, Ersis

- Warmansyah Abbas. 2021. "*Telaah Literatur ; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013.*" *Jurnal Basicedu* Vol. 6(6): Hlm 2.
- Lumban Gaol, Bintang Kasih, Patri Janson Silaban, and Anton Sitepu. 2022. "*Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V Sd.*" *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* 6(3): 767.
- Mallu, Satriawaty, and Samsuriah. 2020. "*Implementasi Articulate Storyline Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital Pada STMIK Profesional Makassar.*" *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI)* 2020: 102–4.  
<http://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/sntei/article/view/2282>.
- Nizwardi, Jalinus, and Ambiya Ambiyar. 2016. "*Media & Sumber Belajar.*" Jakarta : Kencana: 1–236.
- Oktafiana, Reni, and Sutrisno Sahari. "*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Tematik Integratif Sebagai Inovasi Media.*" : 588–602.
- Panjaitan, Wilda Agnesia, Ester Julinda Simarmata, Regina Sipayung, and Patri Janson Silaban. 2020. "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sekolah Dasar.*" *Jurnal Basicedu* 4(4): 1350–57.
- Pattimura, SC. et.al. 2020. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Memfasilitasi Pemahaman Matematis Peserta Didik.* *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 4, No. 2. 800-812.
- Purwaningtyas, Wasis D. Dwiyoogo, and Imam Hariyadi. 2017. "*Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Online Dengan Program Edmodo.*" *Jurnal Pendidikan* 2(1): 123, p. 121–29.  
[journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/download/8471/4100](http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/download/8471/4100).

- Purwanto, and Satria Irawan. 2022. "Nilai-Nilai 'Dharma' Teks Cerita Mahabarata Versi Novel Karya R. K. Narayan." *Jurnal Kependidikan* Vol 8: 13–47.
- Rahayu, Asri. 2016. *Tari Gambyongan Tayub Di Desa Doko Kabupaten Kediri Provinsi Jawa Timur Kajian Bentuk Dan Fungsi*. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Rusmayana, Taufik. 2021. *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi-19*.
- Saidah, Karimatus, Kukuh Andri Aka, and Rian Damariswara. 2020. *4 Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Indonesia Dan Implementasinya Dalam Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Sari, Indah, and M Hum. 2018. "Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris." *Jurnal Manajemen Tools* 9(1): 41–52.
- Septiana, Ayu Nanda. I Made Ari Winangun. 2023. "Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar." *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(1): 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB (2).pdf).
- Slameto. 2019. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surani, Dewi. 2019. "Studi Literatur: Peran Teknolog Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1): 456–69.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group: 1–56.
- Ubabuddin. 2019. *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.

Journal Edukatif 5(1): 18–27. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>.

Wijayanti, Inggit Dyaning, and Anita Ekantini. 2023. “*Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD.*” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(2): 2100–2112. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-zabalgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>.

Yuliatin, Yuliatin, Agus Suprijono, and Muhammad Turhan Yani. 2022. “*Pengembangan Buku Ajar Pendamping Berbasis Budaya Lokal Tradisi Manganan Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran IPS Di SD.*” *Jurnal Basicedu* 6(5): 8897–8908. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3970>.

Zainuddin Iba, Aditya Wardhan. 2023. “*Metode Penelitian Metode Penelitian.*” *Metode Penelitian Kualitatif* (17): 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf).

Zif Risal. 2022. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*. CV. Literasi Nusantara.