

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “PETOK
PEJANDA” BERBASIS APLIKASI PREZI MATERI PERJUANGAN
PARA TOKOH PEJUANG PENJAJAHAN BELANDA UNTUK KELAS
5 SDN PULOREJO**

SKRIPSI

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



OLEH :

FRANSISKA DWI PRAMITA

NPM: 19.1.01.10.0027

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh:

FRANSISKA DWI PRAMITA

NPM: 19.1.01.10.0018

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “PETOK
PEJANDA” BERBASIS APLIKASI PREZI MATERI PERJUANGAN
PARA TOKOH PEJUANG PENJAJAHAN BELANDA UNTUK KELAS
5 SDN PULOREJO**

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

Tanggal:

Pembimbing I

Pembimbing II

Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.
NIDN. 0710128902

Erwin Putera Permana, M.Pd.
NIDN. 0706128701

Skripsi oleh:

FRANSISKA DWI PRAMITA

NPM: 19.1.01.10.0018

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “PETOK
PEJANDA” BERBASIS APLIKASI PREZI MATERI PERJUANGAN
PARA TOKOH PEJUANG PENJAJAHAN BELANDA UNTUK KELAS
5 SDN PULOREJO**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal:

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd _____
2. Penguji I : Dr. Abdul Aziz Huanifi, S.S.,M.A _____
3. Penguji II : Erwin Putera Permana, M.Pd _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. AGUS WIDODO, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Fransiska Dwi Pramita

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tgl. Lahir : Surabaya/ 11Juli 2001

NPM : 19.1.01.10.0018

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 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

Fransiska Dwi Pramita
NPM. 19.1.01.10.0018

MOTTO

Janganlah kamu kuatir tentang apa pun juga tetapi nyatakanlah dalam keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur

~Filipi 4:6~

Marilah kepada-Ku semua yang lesu dan berbeban berat, Aku akan memberi kelegaan kepadamu”

~Matius 11:28~

Jangan cemas, segalanya akan berjalan dengan baik

~Good Doctor ~

Tidak ada keindahan tanpa rasa sakit

~Weightlifting.Fairy.Kim.Bok.Joo~

Meskipun aku banyak kekurangan. Aku ingin memperlihatkan bahwa jika bekerja keras, kemungkinan itu akan datang

~Yoo Seon Ho~

Jatuh tidak membuatmu gagal, tapi membuatmu tetap bertahan

~YG~

PERSEMBAHAN

" Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku "

(Filipi 4:13)

Segala puji syukur kupersembahkan pada-Mu Tuhan Yesus Kristus, karena Tuhan beri Siska kekuatan dan kesabaran dalam penantian yang cukup panjang ini, hingga Tuhan ijinkan Siska untuk menjadi pemenang dan bisa menyelesaikan karya ini dengan baik. Dan sesuai dengan perintah-Mu Siska akan menjadi garam dan terang dimanapun Siska berada. Dan kiranya Tuhan menghendaki ini sebagai langkah awal Siswa untuk terbang lebih tinggi bersama dengan Engkau melewati segala musim hidup yang akan datang.

Karya ini kupersembahkan kepada mama dan ayah yang selalu mendukung dan memberi kekuatan serta motivasi untukku. Ketika aku mulai capek, banyak mengeluh, dan hampir putus asa melewati ini semua, mama dan ayah hadir memberi penghiburan dan semangat supaya aku mampu bangkit lagi dan melanjutkan apa yang telah aku perjuangkan selama ini. Terimakasih mama dan ayah sudah mau bersabar menunggu Siska menyelesaikan karya ini. Karya ini belum bisa sebanding dengan apa yang mama dan ayah berikan kepadaku, tetapi aku berjanji aku akan bekerja keras dan menghasilkan banyak uang untuk mewujudkan mimpi-mimpiku yang lain dan tentunya untuk membahagiakan mama dan ayah yang telah mengorbankan segalanya untukku. Dan untuk kakakku Ellyn, marahmu mungkin kadang menyakiti hatiku, tapi aku tau tujuanmu adalah supaya aku kuat menghadapi setiap permasalahan yang ada, dan untuk adikku Gracia terimakasih sudah bersabar menghadapi kakakmu ini saat moodnya kurang bagus. Semoga karya yang telah aku perjuangkan ini dapat membuat kalian bangga, terimalah kado kecil yang tidak seberapa ini. Dan untuk teman temanku Ilma, Septiana, Rina, Diva, dan Rias terimakasih kalian sudah membantu dalam proses penyelesaian karya ini serta melalui omelan-omelan kalianlah aku bisa sampai di titik ini. Terimakasih juga kepada bapak-ibu dosen PGSD UN PGRI Kediri atas motivasi dan dukungan dalam proses pembelajaran selama 4 tahun ini, terutama kepada ibu Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd dan bapak Erwin Putera Permana, M.Pd. untuk motivasi dan waktu yang diberikan untuk membimbing Siska dalam menyelesaikan karya ini. Terimakasih untuk diriku yang sudah mau bekerja keras dan berusaha menyelesaikan karya ini hingga akhir.

Karya ini kupersembahkan untuk Ayah (Sarwo Adi Suprpto), Mama (Ida Nuraeni), Kakak (Ellyn Eka Dawanti), Adik (Gracia Tri Sesaria)

ABSTRAK

Fransiska Dwi Pramita: Pengembangan Multimedia Interaktif “Petok Pejanda” Berbasis Aplikasi *Prezi* Materi Perjuangan Para Tokoh Pejuang Penjajahan Belanda Untuk Kelas 5 SDN Pulorejo 1, Skirpsi, PGSD, FKIP UNP Kediri, 2023.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia, *Prezi*, Hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN Pulorejo 1. Berdasarkan hasil observasi ditemukan masalah rendahnya hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran IPS materi sejarah. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena 1) siswa kurang menyukai dan menganggap sulit mata pelajaran IPS khususnya materi sejarah, 2) guru hanya mengandalkan buku guru dan buku siswa, 3) tidak ada media pendukung untuk materi sejarah, 4) Guru hanya menggunakan metode ceramah saat mengajar. Sehingga mengakibatkan siswa cenderung pasif, tidak ada keinginan untuk berkompetisi dan mengabaikan guru yang sedang menjelaskan. Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif “petok pejanda” berbasis aplikasi *prezi* pada materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Pulorejo 1.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dengan subjek penelitian siswa kelas 5 SDN Pulorejo 1. Penelitian ini dilakukan uji validasi terlebih dahulu untuk mengetahui kevalidan multimedia pembelajaran. Selanjutnya dilakukan 2 tahap uji coba yaitu uji coba terbatas pada 10 siswa dan uji coba luas pada 25 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: 1) Kevalidan multimedia interaktif berbasis *prezi* yang telah dikembangkan memperoleh hasil validasi dari validator ahli media sebesar 80% dan kevalidan yang diperoleh dari validator ahli materi mencapai 88%. Berdasarkan hasil perhitung persentase keseluruhan mendapat skor sebesar 84% dengan kategori sangat valid, 2) Kefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Prezi* yang diimplementasikan pada uji coba terbatas memperoleh nilai rata-rata sebesar 86 dan telah melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu 75, dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90%. Pada uji coba luas berhasil memperoleh nilai rata-rata sebesar 87 dan telah melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu 75, dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 96%, 3) Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Prezi* didapat dari angket respon guru dan respon siswa yang diberikan saat pelaksanaan uji terbatas dan uji luas. Dari hasil respon guru diperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Pada uji terbatas diperoleh hasil persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Pada uji luas diperoleh hasil persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenanan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “PETOK PEJANDA” BERBASIS APLIKASI PREZI MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH PEJUANG PENJAJAHAN BELANDA UNTUK KELAS 5 SDN PULOREJO” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku rector Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing mahasiswa samai dititik sekarang ini
5. Erwin Putera Permana, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing mahasiswa samai dititik sekarang ini
6. Nurita Primastya, M.Pd. selaku validator media pembelajaran

7. Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd. selaku validator materi dan perangkat pembelajaran.
8. Dra. Endang Sri Mujiwati, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing Akademik.
9. Nurul Khofifah Faris, S.Pd.SD. selaku kepala sekolah SDN Pulorejo
10. Dina Febrianti, S.Pd. selaku wali kelas 5 SDN Pulorejo
11. Orang tua dan saudara yang senantiasa memberikan doa, semangat dan dukungan finansial kepada penulis.
12. Ilma Amilia, Septiana Puji Rahayu, Diva Melvina, dan Rina Lailatul A.S. telah membantu, memberi semangat, dukungan dan motivasi kepada penulis.
13. Tim Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 3 yang senantiasa memberikan dukungan, penghiburan serta semangat kepada penulis.
14. Teman-teman yang selalu mendukung, menghibur dan memberi semangat kepada penulis.
15. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

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

Kediri, 18 Juli 2024

Fransiska Dwi Pramita
NPM. 19.1.01.10.0018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	129
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori	Error! Bookmark not defined.
1. Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2. Multimedia Interaktif	Error! Bookmark not defined.
3. Hakikat Media Prezi.....	Error! Bookmark not defined.
4. Kompetensi Dasar IPS kelas 5 SD.....	Error! Bookmark not defined.
5. Materi IPS	Error! Bookmark not defined.
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	60

A. Model Pengembangan	60
B. Prosedur Pengembangan	61
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Uji Coba Model/Produk	Error! Bookmark not defined.
E. Validasi Produk	Error! Bookmark not defined.
F. Instrumen Pengumpulan Data	70
G. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN ..	Error! Bookmark not defined.
defined.	
A. Hasil Studi Pendahuluan	Error! Bookmark not defined.
B. Validasi Model	Error! Bookmark not defined.
C. Pengujian Model Terbatas	Error! Bookmark not defined.
D. Pengujian Model Perluasan	Error! Bookmark not defined.
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Implikasi	117
C. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	120

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 2.1 KI dan KD IPS Kelas 5</u>	33
<u>Tabel 3.1 Pedoman Wawancara</u>	71
<u>Tabel 3.2 Skala Likert</u>	73
<u>Tabel 3.3 Skala Likert</u>	73
<u>Tabel 3.4 Skala Guttman</u>	74
<u>Tabel 3.5 Angket Validasi Ahli Media</u>	74
<u>Tabel 3.6 Angket Ahli Materi</u>	75
<u>Tabel 3.7 Angket Respon Guru</u>	76
<u>Tabel 3.8 Angket Respon Siswa</u>	77
<u>Tabel 3.9 Kriteria Validitas</u>	80
<u>Tabel 3.10 Skor Penilaian Respon Guru dan Siswa</u>	82
<u>Tabel 3.11 Pedoman Penilaian Ketuntasan Hasil Belajar Siswa</u>	83
<u>Tabel 3.7 Angket Respon Guru</u>	76
<u>Tabel 3.8 Angket Respon Siswa</u>	77
<u>Tabel 4.1 Desain Awal Multimedia Interaktif</u>	86
<u>Tabel 4.2 Angket Validasi Ahli Media</u>	90
<u>Tabel 4.3 Angket Validasi Ahli Materi</u>	92
<u>Tabel 4.4 Desain Akhir Multimedia Interaktif</u>	95
<u>Tabel 4.5 Angket Respon Guru</u>	101
<u>Tabel 4.6 Angket Respon Siswa Uji Terbatas</u>	102
<u>Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Terbatas</u>	104
<u>Tabel 4.8 Angket Respon Siswa Luas</u>	107
<u>Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Luas</u>	109

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir</u>	55
<u>Gambar 3.1 Bagan model pengembangan ADDIE</u>	61
<u>Gambar 3.2 Alur analisis Data Miles dan Huberman</u>	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai wadah seseorang untuk dapat berubah dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dan dari yang tadinya tidak mengerti menjadi mengerti. Terutama di era revolusi industri 4.0 ini, dimana teknologi sudah berkembang dengan pesat dan tidak terbatas. Mulyani dan Haliza (2021), meyakini bahwa seiring dengan berjalannya waktu, diharapkan perkembangan teknologi semakin canggih dan mampu menciptakan teknologi baru, teknologi yang akan semakin berkembang dari hari ke hari. Dan di era revolusi industri 4.0 ini diharapkan terdapat perkembangan teknologi dalam menyampaikan proses belajar mengajar di dunia pendidikan.

Menurut Darmadi (2019) pendidikan adalah upaya pembelajaran yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui proses pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Darmadi menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar, terencana dan sistematis yang dilakukan orang “dewasa” kepada orang yang “belum dewasa” untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik

dengan aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai (kedewasaan) taraf hidup yang lebih baik. Maka dari itu dalam mewujudkan sebuah pendidikan yang baik harus didukung dengan proses pembelajaran yang baik melalui interaksi yang baik yang terjadi antara guru, siswa dan sumber belajarnya.

Pembelajaran sendiri merupakan suatu proses transfer ilmu yang terjadi antara guru sebagai pendidik kepada siswanya dan ini terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung. Menurut Suardi (2018) pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Suardi juga menyampaikan bahwa pembelajaran adalah proses suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.

Kurikulum merupakan pedoman dasar bagi seorang pendidik dalam mengembangkan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Suparman (2020) yang menyampaikan bahwa kurikulum merupakan pedoman dasar dalam proses pembelajaran. Keberhasilan dan kegagalan proses pendidikan, mampu dan tidaknya peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran, tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan, semua ini bergantung pada kurikulum yang digunakan.

Kurikulum yang digunakan saat ini ada 2 yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Tetapi masih terdapat sekolah-sekolah yang belum menerapkan kurikulum merdeka dan masih menggunakan kurikulum 2013.

Adapun alasan dari sekolah yang belum menerapkan kurikulum merdeka di sekolahnya adalah karena gurunya belum siap serta belum memahami konsep dari kurikulum merdeka tersebut. Oleh sebab itu masih ada sekolah yang memakai kurikulum 2013 sebagai pedoman dalam mengembangkan proses pembelajaran. Pada kurikulum SD saat ini terdapat 5 mata pelajaran yang wajib di pelajari oleh siswa yaitu Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, dan PPKN. Salah satu mata pelajaran yang mengkaji interaksi masyarakat dengan lingkungannya adalah mata pelajaran IPS.

IPS merupakan mata pelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas sosial manusia. IPS sendiri memiliki arti sebagai perpaduan dan penyederhanaan dari semua ilmu sosial yang dibentuk menjadi suatu pelajaran dengan tujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik dan dapat berguna bagi kehidupannya sekarang dan di masa yang akan datang. Menurut pendapat Susanto (dalam Purwaningrum, Imron, dan Basori, 2022), bahwa di tingkat sekolah dasar terdapat satu mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menjelaskan mengenai konsep dasar disiplin ilmu sosial yang mampu membentuk siswa menjadi manusia yang baik dan kritis. Pendidikan IPS pada dasarnya memiliki manfaat dalam membentuk peserta didik yang berpengetahuan dan peduli terhadap kondisi masyarakat terkini serta mampu menerapkan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial untuk memecahkan masalah yang terjadi di lingkungan secara kritis, analitis sehingga peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

Materi IPS digali dari setiap aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh sebab itu, pengajaran IPS yang menjadikan masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bidang ilmu yang bertumpu pada kenyataan. Menurut Zuhroh, dkk (2021) materi IPS pada hakikatnya merupakan bagian dari seluruh aspek kehidupan sosial yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

IPS merupakan perwujudan dari suatu pendidikan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, bahkan humaniora dan agama. Namun pada kenyataannya masih terdapat siswa yang kurang menyukai mata pelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah. Hal tersebut didasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas 5 dan guru SDN Pulorejo. Karena mata pelajaran IPS dianggap terlalu sulit terutama pada materi tentang kehidupan lampau, sejarah, dan tokoh pahlawan yang terhubung pada peristiwa besar. Karena pada materi tersebut terlalu banyak membaca dan menghafal terlebih lagi materi pada mata pelajaran IPS sangat minim gambar dan lebih banyak tulisan, hal ini menjadi salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa dalam belajar mata pelajaran IPS materi sejarah.

Faktor lainnya yang menjadi alasan rendahnya hasil belajar siswa dalam belajar mata pelajaran IPS adalah minimnya fasilitas sarana dan prasarana seperti media pembelajaran. Di sekolah hanya terdapat beberapa media

seperti media bangun datar, globe, kerangka dan replika tubuh, merangkai kata, gambar-gambar, peta, dan beberapa media pembelajaran untuk mata pelajaran seperti matematika dan bahasa Indonesia. Sehingga guru tidak pernah menggunakan media saat mengajar mata pelajaran IPS khususnya materi sejarah dan hanya mengandalkan buku pegangan guru dan siswa.

Selain itu selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, selain itu rendahnya minat guru dalam membuat alat bantu dalam proses pembelajaran seperti media pembelajaran dan bahan ajar membuat siswa sering sekali mengabaikan guru yang sedang menjelaskan materi, akibatnya siswa cenderung pasif dan tidak ada keinginan berkompetisi dan hanya bermain di dalam kelas ketika jam pelajaran berlangsung.

Rendahnya minat guru dalam membuat media ajar adalah karena tidak memiliki waktu yang cukup untuk membuat hal-hal seperti media pembelajaran. Bahkan ketika ada tugas membaca atau mendengarkan penjelasan mereka cenderung menyepelkan dan tidak memperhatikan sehingga ketika mengerjakan tugas IPS mereka kesulitan mengerjakan.

Akibatnya pada saat pengambilan nilai ulangan harian, nilai IPS siswa kelas 5 SDN Pulorejo sangat kurang dan bisa dikatakan jauh dari KKM yang ditentukan. Terdapat 68% atau sekitar 24 dari 35 siswa kelas 5 SDN Pulorejo yang dinyatakan tidak lulus KKM pada materi “Perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda”, informasi tersebut didapat dari guru kelas yang bersangkutan ketika pelaksanaan observasi program Kampus Mengajar di SDN Pulorejo.

Hal tersebut mengidentifikasi bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi “Perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda” rendah. Padahal materi “Perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda” sangat penting diajarkan oleh guru ke siswa. Pentingnya siswa mempelajari atau memahami materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan adalah agar siswa dapat merasakan betapa besar perjuangan dan pengorbanan para tokoh pejuang penjajahan demi merebut dan mempertahankan kemerdekaan, sehingga siswa mampu menghargai dan menghormati perjuangan para tokoh untuk kemerdekaan Negara Indonesia, serta untuk menumbuhkan rasa ikut bertanggung jawab dalam mempertahankan kemerdekaan yang sudah kita dapat.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka salah satu solusi yang dapat diberikan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa SDN Pulorejo yaitu dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Menurut Nurfadhilla (2021), alasan mengapa penggunaan media pembelajaran sangat penting digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah secara ditaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam belajar. Sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar, karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit (nyata). Oleh sebab itu, seorang pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat dan baik digunakan saat proses belajar

mengajar, salah satu media yang dapat digunakan guru sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi selama pembelajaran berlangsung. Menurut Surjono (2017) multimedia adalah perpaduan dari beberapa media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lainnya guna mencapai tujuan tertentu. Dengan menggunakan multimedia interaktif, diharapkan siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Multimedia interaktif yang akan dikembangkan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Pulorejo pada mata pelajaran IPS materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda menggunakan aplikasi *Prezi*.

Prezi merupakan aplikasi presentasi yang lebih interaktif dan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi ini juga lebih menarik dari *Microsoft Office PowerPoint*. Menurut Kurniawan, dkk (2022) *Prezi* adalah aplikasi yang dirancang untuk menciptakan sebuah presentasi yang menarik. *Prezi* memiliki banyak fitur yang bisa digunakan untuk mengedit sebuah konten. Keunggulan dari aplikasi *prezi* adalah memiliki teknologi *zooming user interface (ZUI)* yang berfungsi membantu pengguna membuat presentasi lebih rapih dan menarik, memiliki tampilan tema yang lebih beragam, pembuatan animasi lebih sederhana sehingga memudahkan pengguna baru, dapat menggabungkan gambar, bunyi atau suara, teks, dan video dalam satu

tampilan, memiliki fasilitas *zoom in* dan *zoom out* yang berfungsi untuk memperbesar dan memperkecil objek, dan desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* dapat dikembangkan dalam dua versi, yaitu *offline* dan *online*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti ingin mengembangkan multimedia interaktif ‘‘*PETOK PEJANDA*’’ berbasis aplikasi *Prezi* dengan judul materi Perjuangan Para Tokoh Pejuang Penjajahan Belanda untuk kelas 5 SDN Pulorejo yang dirujuk dari Fauzi (2018) yang berjudul ‘‘ Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan ‘‘Perjuangan Melawan Penjajah’’’’. Pada multimedia interaktif yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Prezi* ini memuat teks, gambar, audio untuk membantu kejelasan isi teks yang memuat materi ‘‘Perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda’’. Dalam pengembangan multimedia ini akan dilengkapi dengan beberapa tombol seperti tombol *Play* atau *Start*, *Back*, dan *Next*. Peneliti ingin mengembangkan media ini untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN Pulorejo.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pulorejo kecamatan Ngoro, kabupaten Jombang ketika peneliti melakukan kegiatan program KM (Kampus Mengajar) dan penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas 5 di SD tersebut. Dalam penelitian ini ditemukan beberapa masalah yang dapat

berpengaruh pada hasil belajar siswa. Seperti yang pertama mata pelajaran IPS dianggap terlalu sulit terutama pada materi tentang kehidupan lampau, sejarah, dan tokoh pahlawan yang terhubung pada peristiwa besar karena pada materi tersebut terlalu banyak membaca dan menghafal.

Masalah yang kedua adalah minimnya fasilitas sarana dan prasarana, salah satunya media pembelajaran. Tidak semua mata pelajaran memiliki media pembelajaran masing masing. Hanya ada beberapa media seperti media bangun datar, globe, kerangka dan replika tubuh, merangkai kata, gambar-gambar, peta, dan beberapa media pembelajaran untuk mata pelajaran seperti matematika dan bahasa Indonesia. Maka dari itu guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, mengingat minimnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah tersebut.

Masalah ketiga adalah buku ajar yang digunakan pada mata pelajaran IPS hanya mengandalkan buku pegangan siswa dan guru saja, tidak ada buku lain sebagai pendukung dalam membantu menyampaikan materi. Buku pegangan guru dan siswa kurang memotivasi siswa untuk membaca dan memahami materi tersebut dan selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga siswa sering mengabaikan guru yang sedang menjelaskan materi, siswa cenderung pasif dan tidak ada keinginan berkompetisi dan hanya bermain di dalam kelas ketika jam pelajaran berlangsung dan ketika mendapat tugas IPS mereka kesulitan mengerjakannya karena mereka tidak mendengarkan penjelasan guru dengan baik.

Masalah keempat adalah rendahnya minat guru dalam membuat alat bantu dalam proses pembelajaran seperti media pembelajaran dan bahan ajar. Dengan alasan tidak ada waktu untuk membuat hal hal seperti media pembelajaran dan juga bahan ajar. Oleh sebab itu guru dapat menyediakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif di dalamnya, serta mampu mendukung kreatifitas siswa.

Masalah yang terakhir adalah siswa cenderung pasif, malu-malu dalam bertanya serta menyampaikan pendapat tentang materi yang telah dipelajari bersama di depan kelas dan tidak ada rasa atau keinginan dalam berkompetisi. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang mampu diajak untuk berpikir secara kritis.

Akibatnya pada saat pengambilan nilai ulangan harian, nilai IPS siswa kelas 5 SDN Pulorejo tembelang sangat kurang dan bisa dikatakan jauh dari KKM yang ditentukan. Terdapat 68% atau sekitar 24 dari 35 siswa kelas 5 SDN Pulorejo yang dinyatakan tidak lulus KKM pada materi “Perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda”. Hal tersebut mengidentifikasi bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi “Perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda” rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan hanya difokuskan untuk media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif berbasis aplikasi prezi.
2. Pengembangan media pembelajaran ini fokus hanya pada materi pembelajaran Perjuangan Para Tokoh Pejuang Penjajahan Belanda.
3. Produk yang dikembangkan digunakan hanya untuk siswa kelas 5 SDN Pulorejo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif “Petok Pejanda” berbasis aplikasi prezi materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda untuk kelas 5 SDN Pulorejo?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif “Petok Pejanda” berbasis aplikasi prezi materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda untuk kelas 5 SDN Pulorejo?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif “Petok Pejanda” berbasis aplikasi prezi materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda untuk kelas 5 SDN Pulorejo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk.

1. Mengetahui kevalidan multimedia interaktif “Petok Pejanda” berbasis aplikasi *Prezi* materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda untuk kelas 5 SDN Pulorejo.
2. Mengetahui kepraktisan multimedia interaktif “Petok Pejanda” berbasis aplikasi *Prezi* materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda untuk kelas 5 SDN Pulorejo.
3. Mengetahui keefektifan multimedia interaktif “Petok Pejanda” berbasis aplikasi *Prezi* materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda untuk kelas 5 SDN Pulorejo.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu contoh atau referensi awal bagi penelitian berikutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif berbasis aplikasi *prezi*, dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam hal memperbaiki hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, melalui penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan mengasah kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b. Bagi siswa, melalui penelitian ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar pada materi IPS, sehingga dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).
- c. Bagi guru, melalui penelitian ini dapat membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran serta membantu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- d. Bagi kepala sekolah, melalui penelitian ini dapat membantu mengatasi permasalahan hasil belajar yang rendah serta meningkatkan kualitas dan kreativitas guru dalam menciptakan alat peraga sebagai penunjang pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurakhman dan Pradono, A. 2014. Explore Sejarah Indonesia Jilid 2 untuk SMA/MA Kelas XI. Penerbit:Penerbit Duta.
- Amalia, Rizky T. 2022. Hafalan Materi IPS SD/MI Kelas 4,5,6. Penerbit:Bmedia.
- Ami, Mucharommah S., dan Yuliana, Anggi I. 2020. Makanan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Struktur Tumbuhan. Penerbit:LPPM Universitas KH. A. wahab Hasbullah.
https://books.google.co.id/books?id=y5kwEAAAQBAJ&pg=PA10&dq=fun+gsi+media+pembelajaran&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwjP5JiHhvCAAxX8xDgGH46Bcc4ChDoAXoECAUQAw
- Amirrullah. 2022. Metodologi Penelitian Manajemen. Malang:Bayumedia Publishing.
- Anam, Syaiful., dkk. 2023. Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami. Padang:PT Global Eksekutif Teknologi.
- Ardini, Jurnaliska P., Sumardi. 2022. Pengembangan Media Interaktif Software Prezi pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Edu Cendikia:Jurnal Ilmiah Kependidikan.
<https://jurnal.itscience.org/index.php/educendikia/article/view/1609/1163>
- Astuti, T. 2015. Buku Pedoman Umum Pelajar RIPUL Rangkuman Ilmu Pengetahuan Umum Lengkap SD Kelas 4, 5, 6. Jakarta:Vicosta Publishing.
- Astuti, T. 2015. Buku Pedoman Umum Pelajar Sejarah Rangkuman Inti Sari Sejarah Lengkap SMA Kelas 1, 2, 3. Penerbit:LEmbar Langit Indonesia.
- Bunda, Dinda NP. 2017. Penggunaan Metode Outdoor Study Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita. Repository unpas.ac.id.
<http://repository.unpas.ac.id/29772/#>

- College, AMC. 2022. Persembahan (Prezi). Penerbit:Advanced Micro Systems Sdn Bhd.
https://www.google.co.id/books/edition/Persembahan_Prezi/Qd6YEAAAQB-AJ?hl=id
- Darmadi, Hamid. 2019. Pengantar pendidikan Era Globalisasi-Konsep Dasar, Teori, Strategi Dan Implementasi Dalam Pendidikan Globalisasi. Tangerang:Lembaga Literasi Dayak (LLD).
- Fauzi, Aziz S. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan “Perjuangan Melawan Penjajah”. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 11 Tahun ke-7.
<https://journal.student.uny.ac.id/pgsd/article/view/10830/10377>
- Hasanah, N. 2021. BPSC Modul Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI Kelas V. Jakarta Timur:Bumi Aksara.
- Hidayati, N., Huriyah. 2021. Manusia Indonesia, Alam & Sejarahnya. Yogyakarta:Penerbit K-Media.
- Jalinus, N., Ambiyar. 2016. Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta:Kencana.
- Juliandi, A., Irfan., dan Manurung, S. 2014. Metodologi Penelitian, Bisnis, Konsep dan Aplikasi. Penerbit:UMSU PRESS.
https://books.google.com/books/about/Metodologi_Penelitian_Bisnis_Konsep_dan.html?hl=id&id=0X-rBAAAQBAJ#v=onepage&q&f=false
- Kurniawan, Andri., dkk. 2022. Aplikasi Pembelajaran Digital. Padang:PT Global Eksekutif Teknologi.
- Kustandi, C., Darmawan, D. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta:Kencana (Divisi Prenadamedia Group).
- Mais, Asrorul. 2019. Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Jember:CV PUSTAKA ABADI.
- Mapata, Dg. 2017. Buku Penunjang Mata Pelajaran IPS. Yogyakarta:Deepublish.

- Monica, G.E., Sari, D.K., dan Edi, R. 2021. Modul Belajar dan Pembelajaran untuk Topik Masalah-masalah dalam Pembelajaran Kimia. *Orbital:Jurnal Pendidikan Kimia* 5 (1).
- Mulyani, F., Haliza, N. 2021. Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal pendidikan dan konseling* 1 (3).
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Ni'mah, dkk. 2021. Pengembangan Materi dan Metodologi Pembelajaran IPS. Penerbit: Guepedia.
- Nurdiyana, T., & Indriyani, PD. 2023. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Seni Kolaborasi. Yogyakarta:Jejak Pustaka.
- Nurfadhillah, Septy., Setyorini, A., dkk. 2021. Media Pembelajaran. Sukabumi:CV Jejak.
- Nurhayati. 2021. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas 8. Jakarta:PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nurhayati. 2021. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas 8. Jakarta:PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Oktaviani, TN., Rukmini, AS. 2023. Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Keterampilan Menulis Teks Dongeng Fabel Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/57914>
- Palullungan, Liberthin. 2021. Pengantar Ilmu Hukum. Penerbit:PT. Nas Media Indonesia.
- Priatna, Angga., Hakim, Aditya F. 2013. Nama dan Kisah Pahlawan Indonesia: dari masa VOC, Belanda, Jepang, hingga masa Pembangunan. Jakarta Selatan:PT TransMedia.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, NF. 2020. Physics Learning by E-Module.

Penerbit:LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
https://www.google.co.id/books/edition/Physics_Learning_by_E_Module/hxY7EAAAQBAJ?hl=id

Pulungan, S. 2019. Sejarah Peradaban Islam di Indonesia. Jakarta:Amzah.
 Punjabi, E dan Pratiwi, Y. 2020. Pocket Shortcut SMA SOSHUM. Surakarta:Genta Smart.

Purwaningrum, Sri., Imron, I. F., Basori, M. 2022. Pengembangan Media Game Edukasi Quiz Parampa IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. Volume 6. Jurnal Pendidikan Tambusai. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2937>

Putra, Hamda K. 2021. Monograf model multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan daya tarik pembelajaran. Penerbit:Penerbit Lakeisha.

Rahardja, U., Sudaryono., dan Chakim, M.H.R. 2023. Statistik Deskriptif Teori, Rumus, Kasus Untuk Penelitian. Penerbit:Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer (APTIKOM).

Rahayu, BR., Wahyudi, W., Sutrisno, S. 2022. Pengembangan Media Konvensional Miniatur pada Pembelajaran IPS Materi “Keragaman Budaya di Provinsi Jawa Timur” Kelas IV Sekolah Dasar Islam AL Badar. Repository.unpkediri.ac.id.

https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2020&q=media+minitur+pada+materi+keragaman+budaya+di+provinsi+Jawa+Timur+kelas+IV+&btnG=#d=gs_qabs&t=1718087859761&u=%23p%3DgA5EcHvXdt4J

Rosita, Y.D., Jayanti, R., Ainiyah,N. 2019. Modul Pelatihan Asyik Membuat Presentasi Trendy. Yogyakarta:Deepublish Publisher.

Rozana, S., Widya, R., & Tasril, V. 2022. Multimedia Pendidikan Kesehatan dan Nutrisi. Yogyakarta: Jejak Pustaka.

- Rumiyati dan Tatang. 2019. Kreatif Tematik Tema 7 Peristiwa dalam kehidupan Kelas V untuk SD/MI. Penerbit:Penerbit Duta.
- Rusdawati,R., dan Eliza, D. 2022. Pengembangan Video Pembelajaran Literasi Sains Anak Usia Dini 5-6 Tahun untuk Belajar dari Rumah. Jurnal Obsesi:Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1750>
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwingsih, NN. 2017. Multimedia Pembelajaran yang Inovatif. Penerbit:Andi Publisher.
- Safitri, Windi. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Materi Sejarah Perjuangan Para Tokoh Pada Siswa Kelas V MI Datok Sulaiman. Repository.iainpalopo.ac.id. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengembangan+bahan+ajar+materi+sejarah+perjuangan+para+tokoh+pada+siswa+kelas+v+mi+datok+sulaiman&btnG=#d=gs_qabs&t=1719621543095&u=%23p%3DmwQJyDaZi0kJ
- Satrianawati. 2018. Media dan Sumber Belajar. Sleman: CV Budi Utama.
- Suardi, Moh. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish. https://books.google.co.id/books?id=kQ1SDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=pembelajaran+adalah&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwiq1pm5uq3_AhWAamwGHT56BwkQ6AF6BAgGEAM
- Sumiharsono, R., Hasanah, H. 2017. Media Pembelajaran. Mataram:CV. PUSTAKA ABADI.
- Suparman, Tarpan. 2020. Kurikulum dan Pembelajaran. Purwodadi: CV. Sarnu Untung.
- Surjono, Herman D. 2017. Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan. Yogyakarta:UNY Press. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia->

[Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf&ved=2ahUKEwiby4qk9v-GAxXfzTgGHdysAh0QFnoECB8QAQ&usg=AOvVaw3U_X2JnVmZMbVpnu79pDJK](#)

Susanto, Ahmad. 2014. Pengembangan Pembelajaran IPS. Jakarta: Penadamedia Group.

Telaumbanua, E.H. 2022. Pengembangan Model WICDIE Dalam Pembelajaran Paduan Suara. Jakarta:Publica Indonesia Utama.

Wardani, IU. 2022. Belajar Matematika SD dengan Pendekatan Scientific Berbasis Keterampilan. Penerbit:CV. Feniks Muda Sejahtera.

Wibawanto, Wandah. 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember:Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Widyanti., Zetriuslita., Supriah., dan Qudsi, R. 2021. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual pada Materi Kubus dan Balok Kelas VIII SMP. JPMR 6 (3).
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=akbar+dalam+widyanti+2021+rumus+kevalidan&btnG=#d=gs_qabs&t=1719283014208&u=%23p%3D6AVOZEeBYKwJ

Zuhroh, N., Efiyanti, A., dkk. 2021. Pengembangan Materi dan Metodologi Pembelajaran IPS. Penerbit:Guepedia.