

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Angelica Sofydiyanty¹, Tin Rustini², Muh Husen Arifin³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

tngelicasofydiyanty@upi.edu, tinrustini@upi.edu, muhhusenarifin@upi.edu

ABSTRACT

Motivated by the rapid development of 21st century technology so that it can be used as interactive multimedia that supports meaningful learning for students. The lack of variations in learning methods applied by educators and the condition of students who do not understand the material. Students who are accustomed to using digital technology-based learning media, the researchers aim to conduct research to find out the development of interactive multimedia on Islamic work materials in Indonesian grade IV elementary schools. The design of this interactive multimedia begins with the creation of GBPM, developing teaching modules, determining the applications used, selecting formats, and creating interactive multimedia. This research uses the Design and Development (D&D) research model, with the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) research procedure. This interactive multimedia validation was carried out by material experts, media experts, and linguists. The instruments used were interviews, judgment/expert reviews and questionnaires. The results of this media research show the feasibility of 95% of material experts, 97.5% of media experts, and 86% of linguists. Input and suggestions from the validator became a reference in improving the product to be further tested on users with the acquisition of 92.5% eligibility results from educators and 92.25% feasibility results obtained from class 4 students at SDN 231 Sukaasih. Based on this, interactive multimedia on Islamic work materials in Indonesia is very suitable for use in learning.

Keywords: Interactive Multimedia, Islamic Kingdom in Indonesia, and ADDIE.

ABSTRAK

Dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi abad 21 yang kian pesat sehingga mampu dimanfaatkan menjadi multimedia interaktif yang menunjang pembelajaran bermakna untuk peserta didik. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik serta kondisi peserta didik yang kurang memahami materi. Peserta didik yang terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital maka peneliti bertujuan melakukan penelitian untuk mengetahui pengembangan multimedia interaktif materi kerajaan islam di Indonesia kelas IV sekolah dasar. Rancangan multimedia interaktif ini diawali dengan pembuatan GBPM, menyusun modul ajar, menentukan aplikasi yang digunakan, pemilihan format, hingga pembuatan multimedia interaktif. Penelitian ini menggunakan model penelitian *Design and Development (D&D)*, dengan prosedur penelitian *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)*. Validasi multimedia interaktif ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Instrumen yang digunakan yaitu wawancara, *judgement/expert review* dan angket. Hasil Penelitian media ini menunjukkan kelayakan 95% dari ahli materi,

97,5% dari ahli media, dan 86% dari ahli bahasa. Masukan dan saran dari validator menjadi acuan dalam memperbaiki produk untuk selanjutnya diujicobakan kepada pengguna dengan perolehan hasil kelayakan 92,5% dari pendidik dan perolehan hasil kelayakan 92,25% peserta didik kelas 4 SDN 231 Sukaasih. Berdasarkan hal tersebut, maka multimedia interaktif materi kerjaan islam di Indonesia sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : *Multimedia Interaktif, Kerajaan Islam di Indonesia, dan ADDIE.*

A. Pendahuluan

Proses berkembangnya suatu bangsa dilihat dari kualitas manusia yang bermutu. Dengan berkembangnya ilmu pendidikan dan teknologi sehingga menimbulkan arus transformasi. Maka dari itu diperlukan pelayanan pendidikan yang berorientasi pada proses kepada masa depan. Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam berbagai hal, sehingga dapat berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, bahkan negara. Sejalan dengan itu, pembelajaran sebagai gabungan dari unsur manusia, alat, bahan dan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan perencanaan yang matang, sumber belajar keterlibatan aktif guru dan siswa (Uno, 2009, hlm. 9). bangsa yang diharapkan.

Karakteristik antar peserta didik pasti berbeda, berdasarkan teori kognitif Piaget dalam (Marinda, 2020) mengemukakan bahwa pada rentang usia 7-12 tahun anak mengalami tahap operasional kongkret yang menunjukkan kemampuan berpikir terkait objek kongkret dengan penerapan pada proses berpikir. Pemanfaatan multimedia interaktif dapat membantu di proses perkembangan psikologis peserta didik dalam proses belajar mengajar dikarenakan membantu proses abstrak menjadi kongkrit (nyata). Sejalan dengan pernyataan (Magdalena et al., 2021)

Keberadaan teknologi menjadinyakan bervariasi media pembelajaran berbasis multimedia. Menurut (Yunita dkk., 2017) mengemukakan bahwa informasi akan lebih mudah diterima oleh pendengar ketika objek penelitiannya menggunakan grafis, audio, dan teks yang selaras secara Teknik disebut multimedia audio-visual yang

memaksimalkan proses pembelajaran dengan menarik, mudah dikemas, dan dapat diperbaiki setiap saat. Dalam proses pembelajaran IPS terkadang masih banyak objek abstrak yang sulit divisualisasikan oleh peserta didik karena pada dasarnya masih di tahap operasional kongket. Oleh karena itu multimedia interaktif dapat menjadi inovasi dari media pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Nurfadhillah dkk., 2021) mengemukakan bahwa pemanfaatan media memiliki dampak yang besar terhadap kemajuan siswa dalam belajar, karena sekarang media pembelajaran bukan hanya dapat diakses dikelas saja namun mampu diakses melalui jarak jauh dan penerapannya memperoleh banyak hal positif.

Mata pelajaran IPS, bertujuan dalam pengembangan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dilingkungannya sehingga mempunyai sikap mental positif sehingga diharapkan mampu memecahkan masalah. (Faishol, 2018). Selaras dengan karakteristik pembelajaran IPS berupa penegnanan konsep yang sesuai dengan kehidupan bermasyarakat peserta

didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis (Hidayat 2020 hlm 147). Serta pembelajaran IPS diharapkan mampu melatih peserta didik dalam bersikap santun, arif dalam menyikapi suatu masalah sosial (Marhayani, 2018). Namun pada realitanya pada integrasi pembelajaran IPS di SDN IV sering terjadinya permasalahan pada pelajaran IPS terdapat kesulitan belajar pada peserta didik untuk mengingat dan memahami pelajaran. (Rahmad, 2016) mengemukakan bahwa materi pembelajaran IPS yang diajarkan membutuhkan waktu yang lama dalam memhaami materi kareba kebanyakan teori sehingga dibutuhkannya strategi khusus untuk memperkenalkan ilmu-ilmu sosial secara kontekstual. Satu salah satu cara menggunakan video yang menarik adalah dengan membuat video animasi interaktif-animasi. Siswa membutuhkan gambaran umum dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka, terutama dalam studi sosial mata pelajaran. Perilaku sosial yang bisa dijelaskan menggunakan animasi interaktif dapat menjadi media pembelajaran yang tepat (Merliana dkk., 2021).

Secara praktis ilmu pendidikan memuat unsur kurikulum dan pembelajaran, pengembangan kurikulum, pengajaran, dan teknologi Pendidikan. Berdasarkan tujuannya belajar merupakan hasil belajar yang menunjukkan peserta didik sudah melakukan proses belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap yang baru yang diharapkan oleh siswa (Uno, 2016). Dalam hal ini teknologi membantu untuk meningkatkan belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Melalui proses pengajaran yang dipadukan dengan media yang menarik maka diharapkan adanya peningkatan dalam proses belajar. Pada masa saat ini, proses pembelajaran dituntut untuk dapat mengatasi permasalahan atau tantangan yang terjadi dalam pendidikan di Indonesia. Sehingga peserta didik dan guru harus memiliki kemampuan berfikir kritis dan inovatif dalam memahami konsep serta isi materi yang disampaikan baik saat pembelajaran berlangsung maupun diluar pembelajaran yaitu saat pengimplementasiannya (Septikasari & Nugraha Frasandy, 2018).

Pada materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, objek yang dipelajari yaitu seputar benda peninggalan sejarah dan tokoh-tokoh sejarah pada masa itu. Objek kajian tersebut belum tersedia dengan lengkap pada buku siswa. Selain itu,

jika dalam mempelajari ini guru menggunakan metode karya wisata dengan mendatangi langsung setiap obyek yang akan dipelajari tentunya akan banyak memakan biaya, waktu, dan tenaga (Rakhmanto, 2018).

Berangkat dari permasalahan tersebut, bahwa multimedia interaktif dapat digunakan sebagai pembaharuan media yang mampu mengakomodasi peserta didik dalam pembelajaran serta menjadi solusi bagi guru dalam proses mengajar dengan menarik dan menyenangkan. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang diberi judul "Rancang Bangun Multimedia Interaktif Materi Kerajaan Islam di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar"

B. Metode Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan desain dan pengembangan produk multimedia interaktif sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPAS mengenai kerajaan bercorak Islam di Indonesia berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditulis. Metode penelitian yang akan dipilih *Design and Development* (D&D) yakni kegiatan penelitian yang mengaplikasikan pengetahuan

dengan mengembangkan dan menghasilkan produk, berupa produk yang sudah tersedia maupun belum tersedia (Rusdi, 2018). Penelitian pengembangan adalah usaha dalam mengembangkan dan menghasilkan berupa produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, bukan tujuan menguji teori tetapi mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium. (Tegeh & Kirna, 2013).

Design and Development merupakan metode penelitian yang sistematis mengenai desain, pengembangan dan evaluasi yang berkaitan dengan produk baru maupun pengembangan yang sudah ada. Prosedur penelitian D&D sangat beragam dan bervariasi dari berbagai pendapat ahli. Adapun prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu: (1) Analisis (2) Desain (3) Pengembangan (4) Implementasi (5) Evaluasi. Dilakukan penelitian di SDN 231 Sukaasih, Kota Bandung dengan responden kelas IV SD sebanyak 25 siswa dan satu guru kelas IV SD.

Instrumen penelitian ini menggunakan wawancara dan angket/kuisiner. Kuisiner yang

dipakai meliputi kuisiner validasi dan kuisiner respon. Kuisiner/angket validasi digunakan untuk validasi produk media oleh para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), sedangkan kuisiner/angket respon digunakan sebagai penilaian oleh guru dan peserta didik terhadap multimedia interaktif kerajaan Islam di Indonesia. Wawancara dilakukan kepada pendidik kelas IV dan anak didik kelas IV untuk mengetahui tanggapan dan respon pengguna sebagai subjek penelitian terhadap media yang telah dibuat. Data yang didapat dari uji coba produk multimedia interaktif kerajaan Islam di Indonesia ini terdiri dari dua jenis, berupa data kuantitatif yang berupa angket/kuisiner dan data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dari pengguna dan para ahli. Pengelolaan data yang dilakukan mengacu pada rumus berikut :

$$P_s = \frac{S}{N} \times 100\%$$

P_s = Presentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Setelah memperoleh hasil yang berupa presentase selanjutnya akan diperoleh kelayakan media pembelajar dengan kriteria interpretasi menurut Arikunto dalam (Ernawati, 2017)

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

Skor Rata-rata (%)	Kategori
0-25	Sangat kurang
26-50	Kurang
51-74	Baik
76-100	Sangat baik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam proses pengembangan produk multimedia interaktif Kerajaan Islam di Indonesia, peneliti melakukan 5 tahapan dengan merujuk pada model ADDIE.

1) Tahap Analisis/Analyze

Melakukan analisis kebutuhan pengembangan media, karakteristik siswa serta menelaah materi dan tujuan pembelajaran (Rusdi, 2018). Peneliti menggunakan teknik kebutuhan pengembangan

media dan karakteristik yaitu kelas IV Sekolah Dasar melalui wawancara, observasi kepada pihak sekolah atau guru serta kepada peserta didik. Kemudian analisis materi melalui studi literatur dengan materi yang dikembangkan dalam multimedia interaktif.

Tahap analisis materi pada kurikulum merdeka, adapun capaian pembelajaran yang diambil untuk mengembangkan multimedia interaktif ini, yaitu SD Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV. Selanjutnya, peneliti menentukan isi materi untuk dikembangkan dalam multimedia interaktif kerajaan Islam di Indonesia.

Analisis karakteristik peserta didik serta analisis kebutuhan media peneliti berinteraksi dengan guru kelas IV SDN 231 Sukaasih melalui wawancara. Hasil wawancara tersebut dikatakan bahwa

peserta didik kelas IV menyukai pembelajaran menggunakan multimedia peserta didik kelas IV menyukai media pembelajaran yang terkesan baru karena peserta didik sudah mulai bosan jika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab ataupun menonton tayangan youtube. Melalui pembelajaran berbasis audio visual yang dikemas dengan menarik karena adanya video, audio, dan gambar sehingga adanya keterartikan peserta didik dalam menggunakan multimedia interaktif. Terdapat kesulitan yang dialami guru terutama saat menyampaikan materi kerajaan Islam di Indonesia karena tidak bisa langsung menunjukkan kerajaan serta peninggalan kerajaan Islam kepada peserta didik. Karena itu, dengan adanya multimedia interaktif kerajaan Islam di Indonesia guru merasa terbantu terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran. Menurut guru perlu menggunakan media

pembelajaran sebagai alat untuk membantu peningkatan kualitas pembelajaran. khususnya yang berbasis digital karena guru merasa perlu adanya pembiasaan penerapan pembelajaran digital saat setelah selesainya pembelajaran daring dilaksanakan saat corona.

2) Tahap Desain/*Design*

Dilakukannya tahap desain dengan tujuan menyusun dan merancang isi multimedia interaktif berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, penyusunan materi yang dirampungkan dalam storyboard. Pemilihan font, warna dan animasi di dalam multimedia interaktif. Adapun beberapa font yang digunakan dalam produksi video animasi, di antaranya Balsamiq Sans, dan Bobby Jones Soft. Selanjutnya melakukan persiapan alat dan bahan dalam membuat multimedia kerajaan Islam di Indonesia ini, yaitu Canva, Kinemaster, dan Smart App Creator 3.

Balsamiq Sans

BOBBY JONES SOFI

Gambar 1. Jenis Font yang Digunakan



Gambar 2. Animasi Karakter



Gambar 3. Aset Media

3) Tahap Pengembangan/ Development

Tahap pengembangan dimulai melalui proses pembuatan desain lalu menggabungkan elemen dan animasi, memasukkan teks, memasukan musik, hingga dimasukan berbagai elemen ke smart app creator 3.



Gambar 4. Tampilan Awal Multimedia Interaktif



Gambar 5. Tampilan Menu Multimedia Interaktif



Gambar 6. Tampilan Materi pada Multimedia Interaktif



Gambar 7. Tampilan Materi Berupa Video pada Multimedia Interaktif



Gambar 8. Tampilan Materi Berupa Audio Podcast pada Multimedia Interaktif



Gambar 9. Tampilan Materi pada Multimedia Interaktif

Setelah multimedia interaktif kerajaan Islam di Indonesia selesai dirampungkan, selanjutnya multimedia interaktif diuji kelayakan oleh ahli yaitu dosen UPI Kampus Cibiru. Rekapitulasi penilaian yang didapatkan dari ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa.

Tabel 2. Hasil rekapitulasi Respon Ahli

Validator	Ahli Materi	Ahli Media	Ahli Bahasa
Presentase	95%	97,5 %	86,3 %
Rata-rata	92,9%		
Interpretasi	Sangat Layak		

Dari hasil rekapitulasi penilaian produk multimedia interaktif kerajaan islam di Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar memperoleh presentase sebesar 92,9% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan dapat digunakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPS khususnya materi kerajaan islam di Indonesia.

Deangan saran ahli materi yaitu untuk mengubah animasi karakter menjadi siswa SD, menambahkan latihan soal yang berkaitan dengan karakter. Saran dari ahli media, yaitu untuk menambahkan hover pada elemen mulai. Serta saran dari ahli bahasa, yaitu catatan perbaikan typo, penulisan huruf kapital sistem tata bahasa, dan lengkapi tanda baca. Adanya masukan dan saran terhadap multimedia interaktif yang peneliti kembangkan menjadi bahan evaluasi

dan perbaikan agar dapat menghasilkan produk yang layak digunakan.

4) Tahap Impelementasi/ *Implementation*



Gambar 10. Proses Uji Coba
Produk Multimedia Interaktif

Setelah pengembangan Multimedia Interkatif selesai, media tersebut diujicobakan kepada pengguna yaitu 25 peserta didik, dan satu guru di kelas IV SDN 231 Sukaasih dengan tujuan pemberian penilaian terhadap multimedia interkatif yang telah peneliti kembangkan.

Tabel 3. Respon Pengguna

N o	Valida tor	Rata - Rata (%)	Interpre tasi
1	Pendi dik	92,5 %	Sangat Baik
2	Pesert a Didik	91,7 5%	Sangat Baik
Rata-Rata (%)		92,1 %	Sangat Baik

Dari hasil rekapitulasi penilaian produk multimedia interaktif kerajaan islam di Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar memperoleh presentase sebesar 92,9% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan dapat digunakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPS khususnya materi kerajaan islam di Indonesia. Selain itu diperkuat dengan wawancara kepada peserta didik yang sangat tertarik dengan penggunaan multimedia interkatif yang memuat teks, audio, video, dan latihan soal yang dikembangkan secara menyenangkan. Sehingga mampu menstimulus pembelajaran terhadap pemahaman materi kareana sebelumnya belum pernah merasakan menggunakan multimedia interaktif. Hal ini karena biasanya guru hanya menggunakan peta, atau tayangan video youtube.

5) Tahap Evaluasi/*Evaluate*

Didasarkan evaluasi dari para ahli diperoleh pendapat dan rekomendasi yang dapat meningkatkan kualitas produk multimedia interaktif ini. Menurut ahli materi disarankan agar membuat soal latihan mengenai karakter, serta mengubah karakter menjadi anak SD.

Menurut ahli media disarankan untuk menambah hover pada elemen mulai. Menurut ahli bahasa, disarankan untuk memperbaiki typo, penulisan huruf kapital sistem tata bahasa, dan lengkapi tanda baca.

D. Kesimpulan

Penelitian design dan development yang dilakukan menghasilkan produk multimedia interaktif pada materi Kerajaan Islam di Indonesia untuk siswa kelas IV SD dibuat dengan menggunakan prosedur penelitian ADDIE yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Analisis tahap awal dilakukan guna memastikan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi dan tujuan pembelajaran. Setelah itu, dilakukan tahap membuat GBPM, pemilihan media, pemilihan format, dan membuat desain awal produk. Pada tahap perancangan ini menghasilkan desain karakter, desain tombol, serta aset-aset lainnya yang didesain melalui canva. Rancangan produk multimedia interaktif, dibuat menggunakan canva dan smart apps creator. Hasil akhir produk yang

selesai yang dikembangkan, akan divalidasi oleh validator ahli materi, media, dan bahasa untuk menilai kelayakan multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Kemudian setelah itu, multimedia interaktif akan direvisi sesuai saran dan masukan dari validator ahli media, materi, dan bahasa agar media tersebut layak untuk diuji cobakan kepada guru dan peserta didik kelas IV SDN 231 Sukaasih Multimedia interaktif pada materi Kerajaan Islam di Indonesia untuk siswa kelas IV SD yang telah dikembangkan dapat diketahui kelayakannya untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS ditinjau dari hasil penelitian validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Hasil penilaian kelayakan ahli materi diperoleh persentase sebesar 95% Penilaian kelayakan dari ahli media mendapatkan persentase 97,5% serta penilaian kelayakan dari ahli bahasa mendapat hasil persentase sebesar 86,3% Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh validator tersebut, maka multimedia interaktif pada materi Kerajaan Islam di Indonesia layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SD. Sehingga berdasarkan evaluasi produk multimedia ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang

mampu memberikan stimulus dan respon serta membuat pembelajaran lebih bermakna

DAFTAR PUSTAKA

- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Faishol, R. (2018). Pengembangan Paket Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV Menggunakan Model Dick, Carey & Carey di SD Negeri 2 Tamanagung. *Tarbiyatuna*, 2(2), 31–49.
<http://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id/index.php/tarbiyatuna/article/view/16>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Marhayani, D. A. (2018). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ips. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 67.
<https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i2.261>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Merliana, A., Aprily, N. M., & Agustini, A. (2021). Using Sway App as an Instructional Medium for Social Studies Learning in Elementary School. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(2), 214–222.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.35381>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78.
<http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>
- Rakhmanto, Y. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK SISWA KELAS V SD.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan : konsep, prosedur dan sintesis pengetahuan baru*. Rajawali Pers.
- Septikasari, R., & Nugraha Frasandy, R. (2018). KETERAMPILAN 4C ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN

DASAR. *Jurnal Tarbiah Al-Awalad*, 8.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15548/alawlad.v8i2.1597>

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.

Uno, H. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.

Uno, H. (2016). *Landasan Pendidikan* (Suryani). PT Bumi Aksara.

Yunita, R., Pragerdino, H., & Pramono, E. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ideguru*, 2(4), 284–289.