

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI INDONESIAKU
KAYA BUDAYA BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI KABUPATEN KEDIRI BAGI
SISWA KELAS IV SDN SUMBEREJO 1**

Meilina Permatasari¹, Ilmawati Fahmi Imron², Karimatus Saidah³
^{1,2,3}FKIP UN PGRI Kediri
¹meilinaakrk@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that conventional classroom learning often makes students feel bored and unable to understand the material presented. This causes learning to be ineffective and the interaction between teachers and students to be passive. Many students have difficulty understanding the material, as seen in the results of the final assessment on the material "My Indonesia is Rich in Culture". As many as 80% of students cannot accept conventional teacher learning, and only 9-15% of students can understand the material well. Therefore, changes are needed in learning methods to improve the effectiveness and learning outcomes of students. Based on this background, several problem formulations emerged, namely: (1) How is the validity of I-spring-based interactive multimedia on the material "My Indonesia is Rich in Culture Based on Local Wisdom of Kediri Regency" at SDN Sumberejo 1? (2) How is the practicality of using I-spring-based interactive multimedia on the material "My Indonesia is Rich in Culture Based on Local Wisdom of Kediri Regency" for students as an independent learning medium at SDN Sumberejo 1? (3) How effective is I-spring based interactive multimedia on the material "My Indonesia is Rich in Culture Based on Local Wisdom of Kediri Regency" for students at SDN Sumberejo 1? The purpose of this study was to determine the validity, practicality, and effectiveness of the use of interactive multimedia learning media to be applied to elementary school students at SDN Sumberejo 1. This study used the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques were carried out through questionnaires, interviews, and evaluation questions, with data analysis based on the criteria of validity, effectiveness, and practicality. The results of the study showed that this interactive multimedia was valid with an average of 84% in the media validity test and 84% in the material validity test, in the practicality test it was said to be very practical with an average percentage of 91% in the limited trial and an average percentage of 85% in the broad trial, and very effective with an average of 100% in the limited trial and 100% in the broad trial. The conclusion of this study is that interactive multimedia based on "Local Wisdom of Kediri Regency" for 4th grade elementary school students is effective for use during the learning process.

Keywords: development, interactive multimedia, local wisdom

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh Pembelajaran konvensional di kelas sering kali membuat siswa merasa bosan dan tidak memahami materi yang disampaikan. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif dan interaksi antara guru dan siswa menjadi pasif. Banyak siswa yang kesulitan memahami materi, seperti yang

terlihat pada hasil assesmen akhir pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya". Sebanyak 80% siswa tidak dapat menerima pembelajaran guru secara konvensional, dan hanya 9-15% siswa yang dapat memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, perlu dilakukan perubahan dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut munculah beberapa rumusan masalah, yaitu : (1) Bagaimana kevalidan dari multimedia interaktif berbasis I-spring pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Kediri" di SDN Sumberejo 1? (2) Bagaimana kepraktisan penggunaan multimedia interaktif berbasis I-spring pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Kediri" untuk siswa sebagai media belajar mandiri di SDN Sumberejo 1? (3) Bagaimana efektifitas multimedia interaktif berbasis I-spring pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Kediri" bagi siswa di SDN Sumberejo 1?. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif untuk diterapkan kepada siswa siswi sekolah dasar SDN Sumberejo 1. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, dan soal evaluasi, dengan analisis data berdasarkan kriteria validitas, efektivitas, dan kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini valid dengan rata-rata 84% pada uji validitas media dan 84% pada uji validitas materi, pada uji kepraktisan dikatakan sangat praktis dengan rata-rata persentase 91% pada uji coba terbatas dan rata-rata persentase 85% pada uji coba luas, serta sangat efektif dengan rata-rata 100% pada uji coba terbatas dan 100% pada uji coba luas. Kesimpulan dalam penelitian ini multimedia interaktif berbasis "Kearifan Lokal Kabupaten Kediri" Bagi kelas 4 Sekolah Dasar efektif untuk digunakan pada saat proses pembelajaran pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: pengembangan, multimedia interaktif, kearifan lokal

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses meningkatkan perkembangan dan kemajuan serta meningkatkan mutu diri atau pun potensi pada seseorang menurut (Endang Srimula, dkk 2024). Didalam pembelajaran itu sendiri tidak lepas dari yang namanya kurikulum. Sesuai dengan UU nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang

digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan kurikulum merdeka menurut pendapat (Riyanto, 2019) adalah membebaskan siswa dari belenggu kurikulum yang terlalu teoritis dan mempromosikan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata.

Ada beberapa pelajaran yang harus diajarkan didalam kurikulum. Salah satu mata pelajaran yang

meningkatkan berfikir kritis siswa, yang berhubungan dengan manusia, hewan dan tumbuhan adalah ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Tujuan utama pembelajaran IPAS menurut (Rahmayati & Prastowo, 2023) untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah alam dan sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan dari segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Berdasarkan tujuan IPAS tersebut, maka peneliti melakukan observasi untuk mengetahui pembelajaran IPAS di SDN Sumberejo 1 Kec. Ngasem yang di terapkan oleh para guru di SD tersebut.

Berkaitan dengan kurikulum merdeka bahwa pembelajaran yang berada di kelas harus menarik dan kreatif. Dengan kata lain pembelajaran harus menggunakan media pembelajaran yang menunjang kreativitas peserta didik tanpa terkecuali mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan mata pelajaran yang terintergrasi dengan lingkungan sekitar sehingga membutuhkan

sebuah media pembelajaran konkret. Pada saat ini media pembelajaran yang sesuai dengan teknologi canggih adalah media pembelajaran yang orientasinya adalah menggunakan proyektor atau multimedia. Media yang mendukung dan mempertajam pengetahuan bisa menggunakan multimedia interaktif, karena dengan perkembangan zaman yang semakin modern dan canggih. Hasil dari wawancara dan observasi, pada tanggal 08 Agustus 2024 peneliti menemukan kendala bahwa guru tidak menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan serta guru memberikan materi pembelajaran hanya bersumber pada buku cetak atau LKPD saja tidak menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Sehingga membuat siswa menjadi bosan dan cenderung hanya mendengarkan penjelasan saja. Rasa bosan yang semakin tinggi mengakibatkan siswa tidak memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Sebagian siswa cenderung mencari kesibukan sendiri dengan caranya sendiri, membuat pembelajaran dikelas menjadi tidak efektif. Hal tersebut tidak sesuai dengan konsep atau teori

model bahwa siswa anak SD usaha berfikirnya konkret, semakin konkret media semakin terlihat konkret usaha berfikir siswa menjadi faham. Oleh karena itu perlunya inovasi dalam media pembelajaran agar anak-anak itu faham terhadap materi "indonesiaku kaya budaya".

Maka yang perlu diberi inovasi itu medianya bukan model, metode, bahan ajar. Karena media yang digunakan tidak konkret, media tidak bagus. Padahal usaha berfikir siswa SD konkret. Salah satu media konkret yang berbasis teknologi yaitu multimedia. Mengapa harus multimedia? Kenapa tidak menggunakan media visual? Mengapa pada zaman sekarang serba canggih dan kita sudah mengenal yang namanya teknologi sehingga guru tidak boleh gaptak (gagal teknologi). Dari berbagai media yang ada multimedia dapat menarik dan meningkatkan keaktifan siswa adalah multimedia interaktif. Menurut Hofstetter dalam Munir (Munir, 2012) multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak video dan animasi menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga

memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi maka perlu adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran khususnya media pembelajaran. Dengan menggunakan media berbasis teknologi atau multimedia dapat mendorong pemahaman siswa dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, dipaparkan oleh (Tung, 2017) yang terdiri atas 5 tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Lokasi penelitian uji skala terbatas dilaksanakan di SDN Sumberejo 1 Kec. Ngasem Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN Sumberejo 1 & SDN Karangrejo 1 Kabupaten Kediri dengan jumlah sebanyak 40 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, dan soal evaluasi, dengan analisis data berdasarkan kriteria validitas, efektivitas, dan kepraktisan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Kevalidan Media

Berdasarkan hasil validasi dari validator media dan materi dalam multimedia interaktif, pada validasi media diperoleh persentase skor 84% dan berada pada rentang persentase $71\% < P \leq 85\%$ serta masuk dalam kriteria "valid". Selain itu hasil media yang sudah dikembangkan memperoleh komentar dari validator media adalah multimedia interaktif memuat gambar tentang materi "kearifan lokal kabupaten kediri" sudah jelas, multimedia interaktif berisikan kearifan lokal kabupaten kediri, video pada multimedia interaktif tentang "kisah legenda lembu suro" sudah jelas, audio pada multimedia interaktif sudah jelas, multimedia interaktif dapat menciptakan interaksi antara guru dan siswa, dalam multimedia interaktif sudah memuat jenis-jenis "Kearifan Lokal Kabupaten Kediri", warna gambar pada multimedia interaktif sudah terlihat jelas, multimedia interaktif sudah dapat digunakan secara individual. Saran dari validator media yaitu menambahkan buku panduan penggunaan dalam media atau cetak.

Sedangkan validasi materi memperoleh persentase skor 84%

dan -berada pada rentang persentase skor $71\% < P \leq 85\%$ serta masuk dalam kriteria "valid". Adapun komentar dari validator materi adalah materi yang di buat sudah sesuai dengan CP, indikator yang dibuat sudah sesuai dengan CP, materi yang disajikan sudah sesuai dengan TP, materi "Kearifan Lokal Kabupaten Kediri" sudah tersusun dengan rapi dan runtut, gambar yang ditayangkan sudah sesuai dengan materi, materi yang disajikan juga sudah sesuai dengan kemampuan siswa, materi sudah jelas dan spesifik, kalimat dan bahasa yang digunakan sudah tepat dan jelas, serta bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.

Dari komentar dan saran validator ahli materi dapat disimpulkan bahwa materi dan perangkat pembelajaran ini sudah dapat digunakan penelitian dan bisa digunakan setelah melakukan revisi kecil. Sependapat menurut (Nurafni, dkk 2020) yang menyatakan bahwa "validasi ahli dianalisis dengan menghitung persentase (%) skor yang diperoleh dari semua ahli berdasarkan kriteria." Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa multimedia interaktif dapat dikatakan valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

Di dukung oleh hasil penelitian terdahulu, Penelitian yang dilakukan oleh (Dinar Khoirun Najib, dkk tahun 2019) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Banyuwangi untuk Siswa Kelas V." Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan media, Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Banyuwangi dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian menunjukkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 98,75% dari ahli materi dan 96,25% dari ahli media.

Kepraktisan Media

Hasil kepraktisan dalam multimedia interaktif diperoleh hasil angket respon guru dan siswa. Angket respon guru uji terbatas memperoleh persentase skor 94% dan angket respon guru luas memperoleh 88% berada direntang persentase skor 81% - 100% serta masuk dalam tingkat kepraktisan "sangat praktis". Adapun komentar dari respon guru adalah Multimedia Interaktif sangat mudah digunakan, multimedia interaktif sangat sederhana, tidak rumit, tampilan multimedia interaktif cukup menarik, gambar dalam media sudah menarik, multimedia

pembelajaran interaktif sudah dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, penggunaan media pembelajaran sudah mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna, tampilan multimedia pembelajaran "Kearifan Lokal Kabupaten Kediri" sudah menarik dan sesuai dengan materi, teks dalam media sangat mudah dipahami, video dalam media sudah jelas, penyajian soal dalam bentuk soal evaluasi sudah menarik siswa untuk menyelesaikannya.

Sedangkan angket respon siswa uji terbatas diambil sebanyak 13 siswa. Respon siswa jawaban "YA" sebanyak 118 respon dan respon jawaban "TIDAK" sebanyak 12 respon dari angket yang disebar memiliki 10 butir aspek yang dinilai. Maka, persentase skor kepraktisan adalah 91% masuk dalam rentang nilai 81%-100%. Sehingga respon siswa uji terbatas dapat dikatakan sangat praktis. Selain itu, uji luas angket respon siswa di ambil 27 siswa dengan respon jawaban "YA" sebanyak 230 respon dan respon jawaban "TIDAK" sebanyak 40 respon dari angket yang disebar memiliki 10 butir aspek yang di nilai. Maka, persentase skor kepraktisan adalah 85% serta masuk dalam rentang nilai

81%-100%. Sehingga respon siswa uji luas dapat di katakan sangat praktis.

Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui angket kepraktisan yang disebar menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami materi “Indonesiaku Kaya Budaya Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Kediri” pada kelas 4 sekolah dasar. Serta dapat dilihat dari ketertarikan siswa terhadap gambar dan video yang ditayangkan pada proyektor yang berasal dari media yang telah dikembangkan, sehingga siswa menjadi fokus dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sependapat menurut (Surata, dkk 2020) yang menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mencapai tujuan belajar.” Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kepraktisan multimedia interaktif dapat dikatakan sangat praktis. Didukung oleh hasil penelitian terdahulu, Penelitian yang dilakukan oleh (Gusti Ngurah Satria Nugraha, dkk, tahun 2019) dengan judul

“Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung.” Uji coba perorangan memperoleh skor sebesar 93,3%, sedangkan pada uji kelompok kecil mencapai 94,4%. Uji lapangan turut menunjukkan hasil sangat baik dengan nilai 94,3%.

Keefektifan Media

Keefektifan dalam penelitian ini, diperoleh dari hasil ketuntasan belajar klasikal siswa kelas 4 setelah menggunakan multimedia interaktif. Hasil ketuntasan belajar siswa dapat diketahui dari hasil nilai soal post test yang telah dikerjakan oleh siswa. Sedangkan ketuntasan belajar klasikal memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat efektif dari uji terbatas, sedangkan uji luas mem peroleh 100% dengan kategori sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi “Indonesiaku Kaya Budaya Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Kediri” pada kelas 4.

Didukung oleh penelitian terdahulu, Penelitian yang dilakukan oleh (Puji Ayurachmawati, dkk tahun 2022) dengan judul “Pengembangan

Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Pada Muatan Materi IPA di SD.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal dinyatakan valid, berdasarkan penilaian dari para validator dengan skor kevalidan masing-masing sebesar 89,3% untuk aspek materi, 90,6% untuk aspek media, dan 88,3% untuk aspek bahasa. Media yang dikembangkan dalam studi ini juga tergolong sangat praktis dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sebagaimana dibuktikan melalui uji coba terhadap siswa kelas VI SD Negeri 127 Palembang.

Penelitian yang dilakukan oleh (Puji Ayurachmawati, 2022) menyimpulkan bahwa media yang digunakan sangat praktis dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Prinsip prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model

a. Prinsip – Prinsip Multimedia Interaktif

Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan dengan prinsip-prinsip sebagai berikut.

- 1) Membantu siswa untuk memahami materi “Indonesiaku Kaya Budaya Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Kediri”.
- 2) Menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3) Membantu guru menyampaikan materi “Indonesiaku Kaya Budaya Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Kediri”.
- 4) Menjadikan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.
- 5) Membuat siswa lebih mudah untuk mengetahui Kearifan Lokal Kabupaten Kediri.

b. Keunggulan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif juga mempunyai kelebihan yaitu sebagai berikut:

- 1) Lebih interaktif dan inovatifnya sistem pembelajaran.
- 2) Dalam mencari terobosan pembelajaran pendidik dituntut untuk inovatif dan kreatif setiap saat.
- 3) Mampu menggabungkannya antara video atau animasi gambar, musik, audio, gambar, serta teks pada satu

kesatuan yang saling mendukung serta juga melengkapi supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

4) Tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan karena motivasi peserta didik yang terpacu dan meningkat.

5) Materi mampu divisualisasikan dengan baik, dimana selama ini sulit diterangkan jika penjelasan hanya dengan metode ceramah atau menggunakan alat peraga konvensional.

6) Melatih peserta didik agar dalam mendapatkan suatu ilmu pembelajaran dapat lebih mandiri (Swara, 2020).

c. Kelemahan Multimedia Interaktif

Selain punya kelebihan multimedia interaktif ini juga memiliki kelemahan sebagai berikut.

1) Biaya yang relatif mahal pada tahap awal pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

2) Perlunya peningkatan kemampuan sumber daya manusia dalam penggunaan multimedia interaktif agar dalam proses penyampaian semakin mudah.

3)Perhatian pemerintah dalam pembelajaran menggunakan

multimedia interaktif masih terbilang kurang.

4) Belum memadainya fasilitas untuk pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada daerah tertentu (Nugraha, dkk 2020).

Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Model

Berikut faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi multimedia interaktif.

a. Factor pendukung implementasi media

1) Ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2) Siswa menjadi aktif bertanya untuk mengetahui kearifan lokal Kabupaten Kediri.

3) Siswa menjadi fokus dengan menggunakan media pembelajaran dengan ditayangkan berbagai jenis kearifan lokal.

4) Banyak siswa yang menyukai gambar dan video sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

b. Factor penghambat implementasi media

1)Multimedia ini membutuhkan keterampilan khusus terutama pada bidang IT.

2)Multimedia ini membutuhkan gambar dan video dengan kualitas yang bagus sehingga materi yang disajikan mudah dipahami siswa.

3)Multimedia ini sangat membutuhkan jaringan internet yang stabil untuk menampilkan materi-materi.

4)Multimedia ini membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai terutama ketersediaan laptop dan proyektor LCD

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan mengenai Multimedia Berbasis “kearifan lokal kabupaten kediri” untuk kelas 4 siswa Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa media dikatakan valid karena mendapatkan skor persentase 84% oleh ahli media dan materi dikatakan valid karena mendapatkan skor persentase 84% oleh ahli materi. Berdasarkan teori (Akbar, 2017) rentang persentase 71%-85% masuk dalam kategori validitas “valid”.

Hasil angket kepraktisan guru uji terbatas dikatakan sangat praktis karena mendapatkan skor persentase 94% oleh guru wali kelas dan hasil angket kepraktisan guru uji luas dikatakan sangat praktis karena

mendapatkan skor persentase 88% oleh guru wali kelas. Berdasarkan teori (Sapari, 2015) rentang persentase 81%-100% masuk dalam kategori kepraktisan “sangat praktis”. Hasil angket keefektifan siswa uji terbatas melalui ketuntasan belajar klasikal dikatakan sangat efektif karena mendapatkan skor persentase 100% dan hasil angket keefektifan siswa uji luas melalui ketuntasan belajar klasikal dikatakan sangat efektif karena mendapatkan skor persentase 100%. Berdasarkan teori (Akbar, 2017) rentang persentase 81%-100% masuk dalam kategori keefektifan”sangat efektif”.

DAFTAR PUSTAKA

- Srimulat., et.al. (2024). *Teori-Teori Pendidikan*. Widina Media Utama.
- Munir. (2015). *Pembelajaran Digital*. www.cvalfabeta.com
- Munir, M. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: alfabeta, 1–432.
- Riyanto, Y. (2019). *Kurikulum Merdeka: Tantangan dan Peluang Membangun Pendidikan di Era Digital*.

- Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 30–36.
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep Dan Pengembangan* (1 ed.). UNY Press. <https://hermands.id/wp-content/uploads/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>
- Putri, W. D., & Rukun, K. (2019). *Efektifitas Multimedia Interaktif. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 332–338. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/21843/13516>
- Swara, G. Y. (2020). *Pemanfaatan Visualisasi 3d Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19–24. <https://doi.org/10.21063/JTIF.2020.V8.1>
- Yulianto, A. (2020). *Pengujian Psikometri Skala Guttman untuk Mengukur Perilaku Seksual pada Remaja Berpacaran. Jurnal Ilmiah Psikologi*, 18(1).
- Nugraha, M. F. (2016). *Kearifan Lokal Masyarakat Cibalong dalam Melestarikan Keanekaragaman dan Pola Bersarang Kelelawar Penghuni Gua di Kawasan Karst Cibalong Kabupaten Tasikmalaya Pada Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di SD*. 1(1).
- Ramadhani, R., et.al. (2022). *Ethno-Flipped Classroom Model: Sebuah Rekomendasi Model Pembelajaran Matematika Di Masa New Normal. AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 10(2), 221. <https://doi.org/10.30821/axiom.v10i2.10331>