

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA PADA MATERI “BERTUKAR ATAU
MEMBAYAR” DI KELAS IV SD NEGERI 16 PAOH**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



DISUSUN OLEH:

MARSIANUS CATUR LUXSINO
NIM: 2011061796

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP)
PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Marsianus Catur Luxsino
NIM : 2011061796
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi “Bertukar atau Membayar” Di Kelas IV SD Negeri 16 Paoh.

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing dan telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi.

Sintang, 23 September 2024

Pembimbing I



Eliana Yumtha Seran, M.Pd
NIDN. 1128068402

Pembimbing II



Valentinus Ola Beding, S.S., M.Pd
NIDN. 1109078601

Disetujui Oleh:
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafuddin, SP., M.Si
NIDN. 1102066603

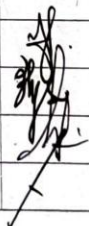
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Bertukar Atau Membayar Di Kelas IV SD Negeri 16 Paoh”** yang disusun oleh:

Nama : Marsianjs Catur Luxsino
Nim : 2011061796
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang pada hari Jumat, 18 Oktober 2024.

Tim Penguji

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Herpanus, S.P., M.A., Ph.D	Ketua Penguji	
2	Eliana Yunita Seran, M.Pd.	Sekretaris	
3	Sirilus Sirhi, S.TP., M.M.	Anggota Penguji I	
4	Valentinus Ola Beding, S.S., M.Pd.	Anggota Penguji II	

Disetujui Oleh:

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang





**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2025365

Email: stkipsintang@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

**CATATAN PEMBIMBING I
Hasil Konsultasi Mahasiswa**

Nama : Marsianus Catur Luxsino

NIM : 2011061796

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Uraian	Keterangan	Paraf
1	19-03-2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Konsultasi Judul Proposal	<i>ze</i>
2	25-03-2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Bimbingan BAB I, BAB II, dan BAB III	<i>ze</i>
3	19-04-2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Revisi latar belakang dan rumusan masalah	<i>ze</i>
4	24-04-2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan penulisan kutipan dan penambahan literatur pada BAB II	<i>ze</i>
5	06-05-2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Bimbingan lampiran dan konsultasi Desain Media	<i>ze</i>
6	10-05-2024	Konsultasi Proposal Skripsi	ACC Proposal	<i>ze</i>
7	28-08-2024	Konsultasi Skripsi	Konsultasi hasil perhitungan data penelitian	<i>ze</i>
8	30-08-2024	Konsultasi Skripsi	Bimbingan BAB IV dan BAB V	<i>ze</i>
9	10-09-2024	Konsultasi Skripsi	Revisi pada hasil Langkah-langkah model ADDIE	<i>ze</i>
10	13-09-2024	Konsultasi Skripsi	Revisi Kesimpulan pada BAB V dan Abstrak	<i>ze</i>
11	17-09-2024	Konsultasi Skripsi	Perbaikan penulisan dan Lampiran	<i>ze</i>
12	20-09-2024	Konsultasi Skripsi	ACC Skripsi	<i>ze</i>



Sintang, 23 September 2024

Pembimbing I

Eliana Yumitha Seran, M.Pd

NIDN. 1128068402



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2025365

Email: stkipsintang@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

**CATATAN PEMBIMBING II
Hasil Konsultasi Mahasiswa**

Nama : Marsianus Catur Luxsino

NIM : 2011061796

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Uraian	Keterangan	Paraf
1	19-03-2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Konsultasi judul Proposal	
2	26-03-2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Bimbingan BAB I, BAB II, dan BAB III	
3	22-04-2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Revisi literatur BAB II	
4	26-04-2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Revisi Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif	
5	07-05-2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Konsultasi desain media yang sudah diperbaiki	
6	10-05-2024	Konsultasi Proposal Skripsi	ACC Proposal	
7	28-08-2024	Konsultasi Skripsi	Konsultasi hasil perhitungan data penelitian	
8	30-08-2024	Konsultasi Skripsi	Bimbingan BAB IV dan BAB V	
9	13-09-2024	Konsultasi Skripsi	Revisi pada hasil Langkah- langkah model ADDIE	
10	17-09-2024	Konsultasi Skripsi	Revisi Kesimpulan pada BAB V dan Abstrak	
11	17-09-2024	Konsultasi Skripsi	Perbaikan penulisan dan Lampiran	
12	23-09-2024	Konsultasi Skripsi	ACC Skripsi	

Sintang, 23 September 2024

Pembimbing II

Valentinus Ola Beding, S.S., M.Pd

NIDN. 1109078601

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maupun di Sekolah tinggi/Perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa

Sintang, 23 September 2024
Yang membuat pernyataan



Marsianus Catur Luxsino
NIM. 2011061796

MOTTO

“Pencobaan-pencobaan yang kamu alami ialah pencobaan biasa, yang tidak melebihi kekuatan manusia. Sebab Allah setia dan karena itu ia tidak akan membiarkan kamu dicobai melampaui kekuatanmu”

(1 Korintus 10:13)

Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang

(Amsal 23:18)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji Syukur kepada Tuhan yang maha esa atas berkatnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Terimakasih saya kepada Bapak Antonius Puji Utomo tercinta, seseorang ayah yang hebat dan berperan penting dalam hidup saya, yang menjadi panutan dan penyemangat untuk tidak mudah menyerah dalam keadaan apapun. Seseorang yang selalu memberikan semangat serta motivasi, terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya.
2. Terimakasih kepada mama tercinta Kristiana Ida, yang sudah merawat dan membesarkan saya sampai sekarang, yang cintanya sungguh luar biasa dalam hidup saya terimakasih atas doa yang selalu mama panjatkan, motivasi yang selalu diberikan sehingga saya bisa bertahan sampai saat ini. Tidak ada yang terindah dari lembar persembahan ini selain ungkapan bangga kepada mama dan papa yang selalu ada dan berhasil mendidik anaknya sehingga bertahan sampai saat ini.

3. Saudara saya kakak Eka, abang Anto, abang Tri dan adek Sari serta keluarga saya yang selalu memberikan motivasi dan doa nya kepada saya mampu melewati semua permasalahan yang penulis alami selama ini jika tanpa doa dan dukungan dari keluarga.
4. Kedua pembimbing saya ibu Eliana Yunita Seran, M.Pd dan bapak Valentinus Ola Beding, S.S., M.Pd yang selalu membimbing, mengarahkan, memotivasi dan memberikan banyak masukan. Terimakasih untuk kesabaran, dukungan dan semua nasehat yang diberikan sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Guru-guru serta dosen yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang berharga bagi saya sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada teman saya di grup semabak Are, Agung, Hendri, Satriadi, Jeffri, Yudi, Syaifullah, Remy, Gori, Teddy dan teman-teman kelas B11 serta teman-teman seangkatan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas dukungan yang telah memberikan banyak pengalaman, pembelajaran dan kebersamaannya.
7. Terakhir kepada diri saya sendiri yang tidak kalah penting untuk diucapkan terimakasih karena sudah berusaha, berjuang, dan bertahan sejauh ini. Menjadi kebahagiaan tersendiri bagi saya karena ternyata saya bisa melalui semuanya. Terimakasih karena telah percaya kepada diri sendiri dalam menghadapi dan bisa melalui semuanya, bisa mengendalikan diri dari berbagai masalah yang datang, tidak pernah menyerah sesulit apapun proses

penyusun skripsi ini mungkin ini merupakan pencapaian yang patut untuk
dibanggakan untuk diri sendiri.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi “Bertukar Atau Membayar” Di Kelas Iv Sd Negeri 16 Paoh”.

Dengan hati yang tulus peneliti ingin mengucapkan banyak terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada mereka yang berjasa dalam penyusunan skripsi ini, yaitu mereka yang terhormat:

1. Eliana Yunita Seran, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah memberikan banyak arahan bimbingan serta masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Velentinus Ola Beding, S.S., M.Pd selaku Dosen Pembimbing kedua yang telah sabar memberikan saran kepada peneliti selama proses penulisan skripsi ini.
3. Lusia Parida, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) yang bersedia membimbing dari semester awal hingga proses skripsi.
4. Eliana Yunita Seran, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dan memberi saran kepada peneliti.
5. Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd selaku sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu melancarkan skripsi.

6. Dr. Drs. Y.A.T. Lukman Liberu, M.Si., selaku Ketua Perkumpulan Badan Pendidikan Karya Bangsa Sintang yang telah memberikan kesempatan pada peneliti untuk belajar dan menimba ilmu di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang.
7. Seluruh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selama ini telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat bagi peneliti.
8. Kedua orang tua peneliti yang selalu member ikan kasih sayang,doa serta motivasi untuk terus bersemangat menempuh pendidikan demi masa depan.
9. Teman-teman seangkatan B11 PGSD yang turut memberikan motivasi pada peneliti,sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, tetapi peneliti menyadari masih terdapat keterbatasan dan kekurangan dalam tulisan ini. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Sintang, 26 Februari 2024



Marsianus Catur Luxsino

ABSTRAK

Marsianus Catur Luxsino. 2024 Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi “Bertukar Atau Membayar” Di Kelas Iv Sd Negeri 16 Paoh. Pembimbing I: Eliana Yunita Seran, M.Pd., Pembimbing II : Velentinus Ola Beding, S.S., M.Pd.

Kata Kunci: Bahan ajar, multimedia interaktif, hasil belajar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh guru kesulitan dalam memberikan bahan ajar yang interaktif khususnya pada siswa kelas tinggi, guru biasanya menggunakan bahan ajar yang hanya mengandalkan buku paket saja. Alternatif mengatasi masalah yaitu dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia khususnya pada materi “ Bertukar atau Membayar” menggunakan metode penelitian R&D (*Research and development*) dengan model ADDIE, yaitu (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV Sekolah Dasar Negeri 16 Paoh dengan jumlah keseluruhan 25 orang. Teknik Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji kevalidan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan. Alat pengumpulan data yang digunakan angket respon siswa, soal pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukan bahwa: 1) Kelayakan bahan ajar multimedia interaktif berdasarkan validasi ahli media oleh dosen komputer memperoleh rata-rata presentase 96% dengan kriteria sangat Layak , dan berdasarkan validasi media oleh guru memperoleh rata-rata presentase 96% dengan kriteria sangat layak, kemudian perolehan rata -rata presentase hasil validasi ahli materi oleh dosen PGSD memperoleh rata-rata presentase 80% dengan kriteria layak dan hasil validasi materi oleh guru memperoleh rata-rata presentase 95% dengan kriteria sangat layak. 2) Hasil kepraktisan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif diperoleh dari hasil angket tanggapan siswa memperoleh nilai 90,44% dengan kriteria sangat praktis. 3) Hasil keefektifan belajar siswa dilihat dari nilai N-Gain memperoleh nilai rata-rata 56,47% dengan kategori “Sedang” dan tafsiran efektivitas N-Gain “Cukup Efektif”, dapat disimpulkan bahwa secara umum pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia cukup efektif digunakan. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru, siswa, sekolah dalam memberikan alternatif pembelajaran yang efektif bagi guru untuk di terapkan pada proses pembelajaran.

ABSTRACT

Marsianus Catur Luxsino. 2024 *Development of Interactive Multimedia-Based Teaching Materials in Improving Indonesian Learning Outcomes in the "Exchange or Pay" Material in Grade IV of SD Negeri 16 Paoh*. Supervisor I: Eliana Yunitha Seran, M.Pd., Supervisor II: Velentinus Ola Beding, S.S., M.Pd.

Keywords: Teaching materials, interactive multimedia, learning outcomes

This research is based on the fact that teachers have difficulties in providing interactive teaching materials, especially for high grade students, teachers usually use teaching materials that only rely on package books. An alternative to overcoming the problem is to use interactive multimedia-based teaching materials. This research aims to develop the development of interactive multimedia-based teaching materials in improving Indonesian language learning outcomes, especially in the material "Exchange or Pay" using the R&D (Research and development) research method with the ADDIE model, namely (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate). The subjects in this study are grade IV students of 16 Paoh State Elementary School with a total of 25 people. Data analysis techniques in this study used validity tests, practicality tests, and effectiveness tests. The data collection tool used for student response questionnaires, pretest-posttest questions. The results of the study showed that: 1) The feasibility of interactive multimedia teaching materials based on the validation of media experts by computer lecturers obtained an average percentage of 96% with very feasible criteria, and based on media validation by teachers obtained an average percentage of 96% with very feasible criteria, then the average percentage of material expert validation results by PGSD lecturers obtained an average percentage of 80% with feasible criteria and the results of material validation by teachers obtained The average percentage is 95% with very feasible criteria. 2) The results of the practicality of Interactive Multimedia-Based Teaching Materials were obtained from the results of the student response questionnaire obtained a score of 90.44% with very practical criteria. 3) The results of student learning fetishism seen from the N-Gain score obtained an average score of 56.47% with the category "Moderate" and the interpretation of the effectiveness of N-Gain "Quite Effective", it can be concluded that in general the development of interactive multimedia-based teaching materials in improving Indonesian learning outcomes is quite effective in being used. This research is expected to help teachers, students, and schools in providing effective learning alternatives for teachers to be applied to the learning process.

DAFTAR ISI

Halaman:

LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBIG.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
CATATAN PEMBIMBING	viii
MOTTO.....	ix
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xii
ABSTRAK	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Kajian Teoritik	13

1. Bahan Ajar	13
2. Multimedia Interaktif	15
3. Hasil Belajar	18
4. Bahasa Indonesia	20
5. Kurikulum Merdeka	22
B. Kajian Penelitian yang Relevan	22
1. Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Model Pengembangan	29
B. Prosedur Pengembangan	29
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	29
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	30
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	30
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	31
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluate</i>)	32
C. Ujicoba Produk	32
D. Desain Ujicoba	33
E. Subyek Ujicoba	37
F. Jenis Data	38
G. Instrumen Pengumpulan Data	38
H. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
B. Hasil Pengembangan	46
C. Pembahasan Produk Akhir	60

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Keterbatasan Produk	65
C. Implikasi.....	65
D. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel

3. 1 Rancangan <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	35
3. 2 rancangan <i>the one group pretest-posttest design</i>	36
3. 3 Kegiatan Uji Coba Penelitian.....	37
3. 4 Sampel Penelitian.....	37
3. 5 Persentase analisis penelitian pakar	40
3. 6 Kriteria kepraktisan produk.....	41
3. 7 N-Gain Score.....	42
3. 8 Kategori Tafsiran N-Gain	42
4. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	45
4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	54
4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	56
4. 4 Revisi Bahan Ajar Multimedia Interaktif.....	57
4. 5 Angket Tanggapan Siswa Ujicoba Skala Terbatas	58
4. 6 Hasil Uji Keefektifan	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman:
2. 1 Kerangka Berpikir.....	28
4. 1 Cover Depan.....	48
4. 2 Tampilan Menu	48
4. 3 Tampilan Profil	49
4. 4 Tampilan Tujuan Pembelajaran	49
4. 5 Tampilan Menu Materi	50
4. 6 Tampilan Menu Membaca	50
4. 7 Tampilan Menu Mengamati.....	51
4. 8 Tampilan Menu Menulis.....	51
4. 9 Tampilan Menu Berbicara.....	52
4. 10 Tampilan Menu Evaluasi	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman:
LAMPIRAN 1 Modul Ajar	72
LAMPIRAN 2 Kisi-Kisi Soal Pretest- Posttest.....	83
LAMPIRAN 3 Soal Pretest-Posttest	92
LAMPIRAN 4 Kunci Jawaban	95
LAMPIRAN 5 Lembar Validai Ahli Media	96
LAMPIRAN 6 Lembar Validasi Ahli Materi	104
LAMPIRAN 7 Validasi Angket Respon Siswa	112
LAMPIRAN 8 Validasi Soal	119
LAMPIRAN 9 Hasil Belajar Soal Test.....	125
LAMPIRAN 10 Hasli N-Gain Score	131
LAMPIRAN 11 Lembar Validasi Instrumen.....	132
LAMPIRAN 12 Dokumentasi.....	135
LAMPIRAN 13 Surat Penelitian dan Balasan	138
LAMPIRAN 14 Riwaya Hidup.....	140

DAFTAR PUSTAKA

- Audri, A. F., Gandamana, A., Simanjuntak, S., Tarigan, D., & Tambunan, H. P. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Siswa Kelas V Sdn 104188 Medan Krio. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2806–2820.
- Aznaim, A., Majid, M., & Nurwan, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Matematis Siswa Pada Materi Barisan Aritmetika Di Kelas X. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 10833–10844.
- Dahlia, D., Putra, F. P., & Syafi'i, A. M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Model Problem Based Learning Kelas V Mi Nuruddin I Banjarmasin. *Jurnal Sipgg: Sultan Idris Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 47–61.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education And Development*, 8(2), 468.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 17–32.
- Jojon, D. A., Awe, E. Y., & Wau, M. P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Benda Di Sekitarku Untuk Siswa Kelas Iii Di Sdi Malanuza. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(2), 305–319.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. (2022). *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Epic 5c Berbasis Cbl*. Penerbit Widina.
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31–51.
- Lestari, N. D. (2022). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Upayanya Dalam Menghadapi Tantangan Era Society 5.0. *Edukasi*, 20(2), 162–177.
- Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, F. (2024). Bahan Ajar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(6), 21–30.
- Magdalena, I., Maulida, A., & Azizah, N. W. (2024). Model Desain Addie Pada Pembelajaran Di Sd Negeri Kedaung Wetan Baru 2. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(2), 81–90.
- Mukmin, B. A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik

- Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 211–226.
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara.
- Naufal An Labib Akhmad, & Kurniasari Ika. (2022). Pengembangan E-Book Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Jurnalilmiahpendidikanmatematika*, 11, 383.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020a). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020b). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(6), 7911–7915.
- Purwati, E., Basori, M., & Aka, K. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 1 Kelas Iv Sd. *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 1062–1067.
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif Pada Tes Uraian Dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Rahmawati, N. W., Sahari, S., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar “Temuan” Berbasis Multimedia Interaktif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ptk: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 155–169.
- Sahara, R. N., Sonia, N. G., & Sampurna, N. A. (2024a). Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Joel: Journal Of Educational And Language Research*, 3(6), 245–252.
- Sahara, R. N., Sonia, N. G., & Sampurna, N. A. (2024b). Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Joel: Journal Of Educational And Language Research*, 3(6), 245–252.
- Sahidu, H., & Ulfa, S. M. (2022). Desain Dan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Guided Inquiry Berbantuan Simulasi Phet Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Usaha Dan Energi Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1143–1149.
- Selis, Atameva Tania, Teguh Ramadani, Vicky Ade Efendi, Yoga Tri Nurgraha, & Ega Trisna Rahayu. (2023). Efektivitas Project Based Learning Dalam Kurikulum Merdeka Terhadap Kemampuan Teknik Dasar Permainan Bola Basket Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling Volume 5 Nomor 1 Tahun 2023*.

- Septiana, S. R., & Saidah, K. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 480–486.
- Seso, M. A., Laksana, D. N. L., & Dua, K. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada. *Journal Of Education Technology*, 2(4), 177–185.
- Setiawati, M. Z., & Rahmawati, A. F. (2019). Peranan Guru Dalam Penggunaan Multimedia Interaktif Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Simatupang, A. M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Pendek Berbasis Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa. *Comserva: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(5), 1950–1958.
- Sugiyono. (2021a). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D: Vol. Cetak* (Sutopo, Ed.). Alfabeta, Cv | Hotline: 081.1213.9484 Jl. Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung Telp. (022) 200 8822 Fax. (022) 2020 373 Website: [Www.Cvalfabeta.Com](http://www.cvalfabeta.com) Email: Alfabetabdg@yahoo.co.id.
- Sugiyono. (2021b). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D: Vol. Cetak* (Sutopo, Ed.). Alfabeta.
- Syupriyanti, L., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 149–159.
- Wulandari, P. (2024). Teknik Dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Blaze: Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 2(3), 132–145.