

Pengembangan Multimedia Kubaki Terintegrasi Wisata Pesisir Jepara Tema 8 Subtema 1 Kelas 5

Lailatul Fatimah¹ dan Ade Cyntia Pritasari²

^{1,2}Universitas Trunojoyo Madura

*Email: 190611100169@student.trunojoyo.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu (1) mengetahui kevalidan multimedia Kubaki ditinjau dari para ahli, (2) mengetahui keefektifan multimedia Kubaki ditinjau dari hasil lembar aktivitas guru, aktivitas siswa, dan tes hasil belajar, (3) mengetahui kemenarikan multimedia ditinjau dari hasil angket respon siswa di SDN 09 Jambu. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data wawancara, observasi, angket, dan tes. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, perolehan rata-rata persentase kevalidan dari validasi para ahli adalah 89,9% yang termasuk dalam katagori sangat valid. Keefektifan diperoleh dari aktivitas guru 95,53% dan aktivitas siswa 96,50% yang masuk dalam katagori sangat aktif, serta ketuntasan klasikal 100%. Produk termasuk dalam katagori menarik berdasarkan persentase angket respon siswa sebesar 97,60%. Kesimpulan yaitu Multimedia Kubaki valid, efektif, dan menarik digunakan dalam pembelajaran pada kelas V di SDN 09 Jambu.

Kata Kunci : ADDIE, Media Pembelajaran, Multimedia Kubaki.

Abstract

The objectives of this development research were (1) to find out the validity of Kubaki multimedia in terms of experts, (2) to find out the effectiveness of Kubaki multimedia in terms of the results of teacher activity sheets, student activities, and learning achievement tests, (3) find out the attractiveness of multimedia in terms of the results of response questionnaires students at SDN 09 Jambu. This development uses the ADDIE model. Data collection techniques are interviews, observations, questionnaires, and tests. Based on the results of the research that has been done, the average percentage of validity obtained from the validation of experts is 89.9% which is included in the very valid category. Effectiveness is obtained from 95.53% teacher activity and 96.50% student activity which is included in the very active category, as well as 100% classical completeness. The product is included in the attractive category based on the percentage of student response questionnaires of 97.60%. The conclusion is that Multimedia Kubaki is valid, effective, and interesting to use in learning in class V at SDN 09 Jambu.

Keywords: ADDIE, Learning Media, Kubaki Multimedia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar tombak bagi perkembangan suatu bangsa. Dikala era globalisasi dan kemajuan digitalisasi, upaya suatu bangsa dan negara untuk meningkatkan kemajuan suatu bangsa terus dilakukan. Pendidikan dan pembelajaran pada abad 21 merupakan sistem pembelajaran keterbarukan era digitalisasi yang mana sering kali banyak menggunakan dan memanfaatkan kemajuan teknologi yang mana akan mempermudah setiap langkah kemajuan dalam sistem pendidikan. Kemajuan teknologi memberikan pengaruh dalam perwujudan media terbaru yang seperti multimedia yang dapat diaplikasikan kedalam banyak hal. Dalam hal ini guru juga mempunyai peranan

penting sebagai penyalur perkembangan teknologi untuk peserta didik. Dalam hal ini perlu adanya sinkronisasi perwujudan teknologi serta pembelajaran yang efektif dalam memenuhi hal tersebut. Menurut Fakhruddin (2018:86), pembelajaran efektif adalah perubahan yang membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu, selain itu pembelajaran efektif ditandai dengan sifatnya yang menekankan pada pemberdayaan siswa secara aktif. Berdasarkan proses pembelajaran tersebut, guru dituntut untuk membuat pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan tentunya berpusat kepada siswa. Sedangkan pada era digitalisasi, Pengaplikasian dan penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran sangat penting

untuk dilakukan perihal permasalahan yang terjadi serta mampu menjadi solusi dalam menyelesaikan hal tersebut. Proses implementasi multimedia pembelajaran juga perlu dikaitkan dengan keadaan disekitar siswa sendiri, agar mempermudah proses pengambilan gambaran untuk siswa. Di Kabupaten sendiri terkenal kaya akan potensi wisata pantai dan laut, namun masih banyak siswa yang belum mengenalnya. Oleh karena itu, hal ini dapat menjadi alasan dalam pengambilan keputusan dan pengembangan multimedia yang nantinya dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket kebutuhan siswa maka peneliti mengembangkan multimedia untuk membantu menunjang proses pembelajaran dan membantu memberikan solusi atas permasalahan yang ada pada pembelajaran kelas V SDN 09 Jambu pada Tema 8 Subtema 1. Dikarenakan permasalahan pada Tema 8 subtema 1 yang masih perlu pembenahan sehingga fokus utama pengembangan media yang ada pada tema dan subtema tersebut. Multimedia tersebut berupa media aplikasi yang dapat di instal melalui Smartphone android ataupun perangkat lain seperti Laptop atau komputer yang nantinya akan mudah digunakan oleh siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun.

Multimedia yang dikembangkan bernama multimedia “Kubaki”, Multimedia Kubaki merupakan nama media pembelajaran yang diambil dari singkatan nama buku tema 8 kelas 5 sekolah dasar yang berjudul “Lingkungan Sahabat Kita” dan kemudian disingkat menjadi “Kubaki”. Perolehan nama multimedia dari buku tema 8 tentang lingkungan sahabat kita tidak lain dikarenakan penelitian yang akan dilakukan adalah bersumber dari hasil permasalahan yang diperoleh berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada pra penelitian dan Tujuan dari penyingkatan nama dari buku tema tersebut

adalah untuk memudahkan penyebutan multimedia yang dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran. Sehingga, Penelitian ini berjudul “Pengembangan Multimedia Kubaki Terintegrasi Wisata Pesisir Jepara Tema 8 Subtema 1 Kelas 5”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan, yang mana model penelitian pengembangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Model penelitian ADDIE cocok digunakan dalam pengembangan semua media pembelajaran, dikarenakan memiliki sistematika perancangan penelitian yang lengkap. Model Addie menurut Endang (2011:199), ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation.

Penelitian pengembangan tersebut dilaksanakan di SDN 09 Jambu, Mlonggo, Jepara yang dimulai pada tanggal 26 September 2022 sampai tanggal 18 Maret 2023. Sasaran produk pengembangan media yang dilakukan adalah kepada siswa siswi kelas 5 sekolah dasar yang sedang belajar pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 sampai 6. Subjek uji coba penelitian pengembangan dilakukan antara lain kepada uji coba ahli yang didalamnya adalah ahli desain, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Sedangkan uji coba produk pengembangan media adalah kepada siswa siswi kelas 5SDN 09 Jambu.

Prosedur penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE, dilakukan dalam 5 tahapan yang antara lain yaitu tahap analisis yang didalamnya meliputi analisis kebutuhan siswa serta menganalisis masalah dalam proses pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu desain, yang bertujuan untuk menyusun materi pembelajaran serta merancang desain media yang dikembangkan.

Selanjutnya yakni tahap pengembangan, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yakni memproduksi multimedia yang telah dirancang melalui storyboard dan pengembangan konten pendukung lainnya. Dilanjutkan pada tahap implementasi yang berisi pengimplementasian media dalam kegiatan pembelajaran. Serta yang terakhir yaitu tahap evaluasi yang didalamnya adalah mencakup seluruh revisi dalam setiap tahapan saat proses produksi media yang dikembangkan.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah dengan lembar pedoman wawancara pra penelitian dan lembar observasi, lembar angket kebutuhan, lembar angket uji validasi, lembar observasi keterlaksanaan, tes hasil belajar siswa, serta lembar angket respon guru dan siswa. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain yaitu wawancara, observasi, angket, dan tes.

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, angket, dan tes. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif merupakan data yang berbentuk deskripsi, hasil dari masukan, pendapat, kritik serta saran yang diperoleh oleh para ahli serta komentar dari siswa saat pengaplikasian multimedia dalam pembelajaran. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif yaitu data yang diperoleh berdasarkan hasil pengukuran penelitian yang berupa angka dan skor. Data kuantitatif didapat berdasarkan skor penilaian validasi ahli, angket, observasi aktivitas guru dan siswa, angket respon siswa, serta instrumen tes hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Pengembangan Multimedia yang dikembangkan yaitu multimedia KUBAKI

telah melalui tahap hasil uji validasi dari para ahli dan uji coba dari para peserta didik. Hasil uji coba penelitian menunjukkan bahwa multimedia KUBAKI adalah valid, efektif, dan menarik digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 1. Tabel Contoh Tampilan Media

Menu Tampilan	Gambar
Tampilan Utama	
Menu	
Materi	
Video	
Game	
Evaluasi	
Profil Pengembang	
Kompetensi	
Materi Pembelajaran	

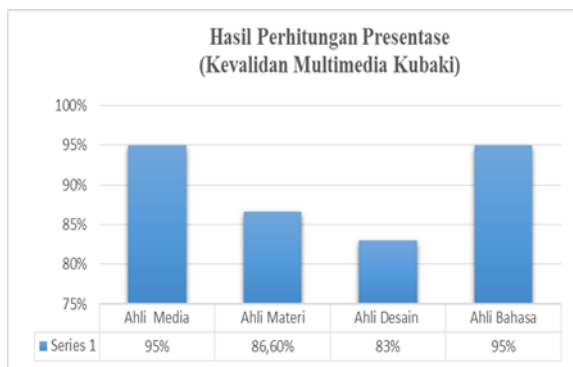
Kegiatan Bernyanyi	
Video Pembelajaran	
Evaluasi Pembelajaran	
Game Mencocokkan Gambar Profesi	

Hasil uji kevalidan multimedia KUBAKI diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli. Hasil uji kevalidan multimedia KUBAKI diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli. Hal ini sejalan dengan Ernawati (2017: 206) kevalidan media dapat ditinjau dari hasil lembar validasi ahli. Hasil validasi ahli media pembelajaran yakni 95% dengan kriteria sangat valid beserta saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran. Terdapat 20 indikator atau aspek yang dinilai dalam pertanyaan yang diajukan pada angket validasi ahli media pembelajaran. Indikator penilaian yang telah diajukan mendapatkan nilai dan respon baik serta dapat diperbaiki untuk penelitian selanjutnya terkait pada beberapa item seperti gambar, teks bacaan, dan tombol pendukung media pembelajaran. Penyimpanan produk media masih terbatas pada pembagian link dari google drive atau aplikasi secara langsung dikarenakan belum terdapat pada play store.

Hasil validasi ahli materi pembelajaran berdasarkan angket validasi ahli memperoleh hasil sebesar 86,6% dengan

kriteria sangat valid beserta saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran. Terdapat 15 indikator atau aspek yang dinilai dalam pertanyaan yang diajukan pada angket validasi ahli materi pembelajaran. Mendapatkan revisi mengenai materi dalam multimedia dimana game yang harus sesuai dengan materi serta penjelasan pada gambar yang ditampilkan. Namun saran masukan dan revisi dari ahli materi telah diperbaiki peneliti untuk digunakan pada tahap uji coba.

Hasil validasi ahli desain pembelajaran berdasarkan angket validasi ahli memperoleh hasil sebesar 83% dengan kriteria sangat valid beserta saran dan masukan yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran. Terdapat 15 indikator atau aspek yang dinilai dalam pertanyaan yang diajukan pada angket validasi ahli desain pembelajaran. Mendapatkan revisi mengenai perbaikan gambaran penggunaan pada langkah pembelajaran, ciri khas ctl, kesesuaian indikator, serta kesesuaian penilaian afektif dan psikomotor. Namun hal tersebut telah diperbaiki oleh peneliti. Hasil validasi ahli bahasa berdasarkan angket validasi ahli memperoleh hasil sebesar 95% dengan kriteria sangat valid beserta saran dan masukan yang diberikan oleh ahli bahasa. Terdapat 10 indikator atau aspek yang dinilai dalam pertanyaan yang diajukan pada angket validasi ahli bahasa. Perbaikan sesuai saran dan masukan yang telah diberikan yakni memperhatikan beberapa penggunaan judul yang tepat di setiap fitur aplikasi, namun hal tersebut telah keseluruhan diperbaiki oleh peneliti.

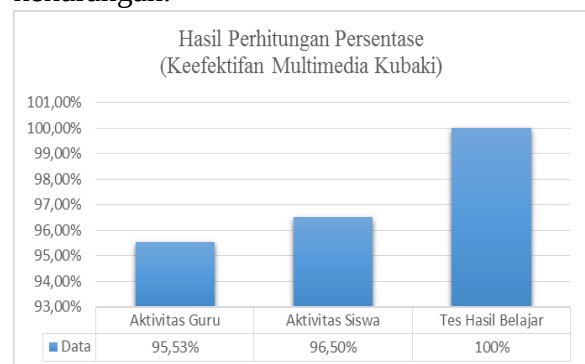


Gambar 1 Grafik Hasil Perhitungan Presentase Validasi Ahli

Hasil uji keefektifan multimedia KUBAKI diperoleh berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil tes belajar pada uji coba kelompok besar. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Wijaya (2018:41), menyatakan bahwa keefektifan multimedia dapat ditinjau dari hasil observasi aktivitas siswa dan guru dalam proses belajar mengajar berlangsung, serta hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Santi dan Santoso (2016: 39) keefektifan dapat diukur menggunakan observasi kererlaksanaan atau observasi aktivitas untuk mengetahui konsistensi antara harapan dan pelaksanaan. Hasil rata-rata penilaian aktivitas siswa dari pembelajaran 1 hingga 6 yaitu sebesar 96,5% dengan katagori sangat aktif. Kemudian hasil rata-rata penilaian aktivitas guru dari pembelajaran 1 hingga pembelajaran 6 yaitu 95,53% dengan katagori sangat aktif. Kritik dan saran yang diberikan antara lain adalah mengenai pertegas suara dalam menyampaikan materi dan selalu mengarahkan siswa secara keseluruhan, kedua hal tersebut terjadi dikarenakan peneliti berfokus membimbing proses penggunaan multimedia dan dikarenakan ada beberapa siswa yang masih terkendala dalam penggunaan multimedia sehingga belum secara keseluruhan siswa terarahkan. Tetapi selalu ada perbaikan dan kemajuan yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran

secara berkala berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan. Kemudian, pada hasil Rata-rata ketuntasan klasikal tes hasil belajar siswa uji coba kelompok besar adalah 100% dengan katagori tuntas.

Berdasarkan hasil presentase aktivitas guru dan siswa menunjukkan bahwa keseluruhan hasil masuk pada katagori sangat aktif. Kemudian, berdasarkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif menunjukkan tuntas 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia KUBAKI berada pada katagori sangat efektif untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Namun, tentunya keseluruhan hasil pengembangan multimedia KUBAKI masih memiliki kekurangan.



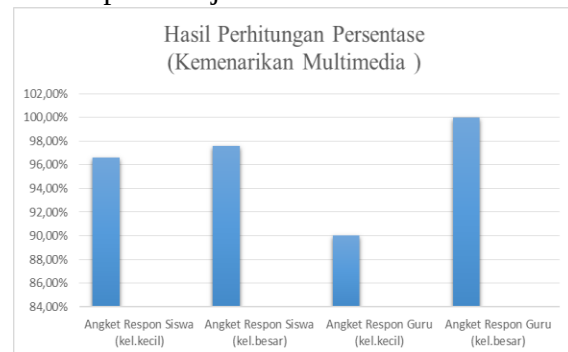
Gambar 2. Grafik Hasil Perhitungan Presentase Keefektifan

Hasil uji coba kemenarikan multimedia KUBAKI dilihat berdasarkan hasil angket respon siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Rivo (2020:22), bahwa kemenarikan media dapat ditinjau dari hasil angket respon pengguna. Sedangkan menurut Hutaman (2016: 119) analisis kemenarikan suatu media dilakukan dengan mnnggunakan angket tanggapan baik kepada guru dan siswa. Berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil adalah sebesar 96,60% dan angket respon guru sebesar 90% dengan katagori sangat menarik. Sedangkan berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok besar adalah sebesar 97,60% dan angket respon guru sebesar 100% dengan katagori sangat menarik.

Kemenarikan produk media dalam pengembangan produk multimedia ini adalah memuat materi Bahasa Indonesia, IPA, IPAS, PPKn, dan SBdP. Produk multimedia yang dikembangkan adalah menggunakan webside 2 apk builder dengan kelebihan yaitu lebih maksimal dalam pengolahan dan pengubahan powerpoint menjadi bentuk multimedia, serta lebih ringan jika diaplikasikan dalam komputer atau handphone android. Produk multimedia KUBAKI juga dilengkapi dengan materi pembelajaran, evaluasi, video pembelajaran, audio atau lagu, gambar, animasi, dan game. Berdasarkan hasil data tersebut, dapat diperoleh kesimpulan bahwa multimedia KUBAKI menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan perolehan hasil ketuntasan hasil belajar siswa memperoleh hasil semua siswa tuntas, hal ini tentunya dipengaruhi berdasarkan proses pengembangan multimedia. Dimana dalam proses awal pengembangan multimedia terdapat beberapa tahapan yang antara lain adalah tahap analisis untuk menganalisis kebutuhan siswa, karakteristik, masalah yang sedang dirasakan, serta kompetensi. Selain beberapa tahapan awal juga dilakukan evaluasi pada setiap tahapanya, hal ini dilakukan agar multimedia yang dikembangkan semakin baik. Selain itu, pengaruh dengan proses pengembangan, hasil belajar siswa juga dikaitkan dengan hasil aktivitas siswa dengan perolehan sebesar 96,5% dan masuk pada katagori sangat aktif. Sedangkan, hasil validasi yakni sangat valid yang tentunya berpengaruh dengan hasil belajar, dimana ketika media telah valid maka akan berdampak pada pembelajaran yang berjalan lancar serta hasil belajar yang tentunya menjadi lebih baik. Kemudian pada hasil respon siswa menunjukkan hasil sangat menarik, dikarenakan ketika siswa tertarik dengan media tentunya siswa akan lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar

dan pembelajaran serta akan berdampak pada lebih mudahnya siswa dalam memahami materi pembelajaran.



Gambar 3. Grafik Hasil Perhitungan Presentase Uji Kemenarikan

Multimedia KUBAKI yang telah dikembangkan ini masih memiliki kekurangan, dimana produk multimedia belum terdapat pada play store dan selain itu, pemakaian multimedia juga masih terbatas dengan melalui link google drive. Multimedia yang dikembangkan hanya pada subtema 1 mengenai manusia dan lingkungan tema 8 kelas 5 saja. Selain itu, juga terdapat kendala dalam proses uji coba yaitu ada beberapa handphone peserta didik yang tidak bisa mengakses multimedia dikarenakan memori penuh, sehingga alternatif lain untuk sementara adalah menggunakan handphone peneliti sebagai uji coba multimedia. Sedangkan kelebihan yang dimiliki dari multimedia ini adalah produk media yang dikembangkan bersifat interaktif dimana terdapat tombol navigasi yang memberikan keleluasan bagi peserta didik dalam menggunakan dan mengoperasikan produk media sehingga dapat membangun pengetahuan. Produk multimedia ini dapat diakses melalui HP atau komputer dikarenakan produk dapat diunduh sekali dan selanjutnya dapat diakses dan digunakan secara offline. Kelebihan lain yang ada pada produk multimedia KUBAKI adalah materi yang disajikan dengan penulisan terbaca, animasi, serta gambar yang penuh warna.

Produk pengembangan multimedia ini dapat digunakan sebagai variasi dalam penggunaan media pembelajaran tematik, solusi pemecahan masalah yang terdapat pada sekolah uji coba, meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu peserta didik memahami materi secara mandiri, serta sebagai sarana pengenalan teknologi untuk pendidik dan peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil yang telah diperoleh, multimedia Kubaki dapat memenuhi kriteria multimedia yang baik menurut Reiser & Dick (1996: 48-51).

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbentuk multimedia yang dinamakan dengan multimedia KUBAKI. Produk multimedia ini berisikan tentang materi pada subtema 1 tema 9 kelas V dari pembelajaran 1 hingga pembelajaran ke 6. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan antara lain yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari multimedia KUBAKI pada subtema 1 tema 8 kelas V SDN 09 Jambu. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan hasilnya sebagai berikut.

1. Kevalidan Multimedia Kubaki

Kevalidan multimedia kubaki diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli. Penilaian validasi ahli media adalah sebesar 95%, perolehan validasi ahli materi adalah sebesar 86,6%, perolehan validasi ahli desain pembelajaran adalah sebesar 83%, dan perolehan validasi ahli bahasa adalah sebesar 95%. Berdasarkan keseluruhan penilaian hasil validasi dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa produk media yang dikembangkan berada pada katagori sangat valid dengan

perolehan perhitungan presentase sebesar 89,9%.

2. Keefektifan Multimedia Kubaki

Keefektifan produk multimedia kubaki diperoleh berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan hasil tes belajar pada uji coba kelompok. Presentase rata-rata hasil lembar observasi aktivitas guru pada uji coba kelompok besar adalah sebesar 95,53%, presentase rata-rata hasil lembar observasi aktivitas siswa adalah sebesar 96,50%, ketuntasan hasil belajar pada uji coba adalah sebesar 100% dengan katagori tuntas. Berdasarkan analisis hasil data keefektifan multimedia pada uji coba kelompok, maka multimedia kubaki dinyatakan efektif.

3. Kemenarikan Multimedia Kubaki

Kemenarikan produk multimedia kubaki diperoleh berdasarkan hasil lembar angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh nilai sebesar 96,60% dengan katagori sangat menarik. Sedangkan berdasarkan hasil uji coba kelompok besar diperoleh nilai sebesar 97,60% dengan katagori sangat menarik. Berdasarkan hasil paparan analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa multimedia kubaki sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Saran dalam penggunaan dan pemanfaatan multimedia KUBAKI yaitu:

1. Bagi peserta didik, produk ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai sarana media dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
2. Bagi pendidik, saran dalam penyebaran produk multimedia KUBAKI ini adalah diharapkan wali kelas V dan kepala sekolah dapat membantu untuk membagikan multimedia tersebut kepada guru-guru dan walikelas lain di kelas V baik di dalam maupun diluar sekolah agar

lebih bermanfaat dalam membantu proses dan kegiatan pembelajaran.

3. Bagi penelitain selanjutnya, adalah mampu memberikan ide-ide pembaruan lain dalam mengembangkan bentuk multimedia yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. 16 No. 1, Hal. 98-107.
- Angko, N & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal Kwangsan*. Vol. 1 No. 1, Hal. 1-15.
- Anggraini dkk. (2021). Analisis Keberhasilan Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik melalui Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 No. 5, Hal. 3010-3019.
- Aziz, N. dkk. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*. Vol. 4 No. 3, Hal. 1-5.
- Budiastuti, P. dkk. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*. Vol. 5 No. 1, Hal. 39-48.
- Djamaluddin, A. & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Sulawesi Selatan: Kaaffah Learning Center.
- Ekosafitri, K. H dkk . (2017). Pengembangan Wilayah Pesisir Pantai Utara Jawa Tengah Berdasarkan Infrastruktur Daerah: Studi Kasus Kabupaten Jepara. *Journal of Regional and Rural Development Planning*. Vol. 1 No. 2, Hal. 145-157.
- Faqih, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Androit. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*. Vol. 7 No. 2, Hal. 27-34.
- Fahrui, A. N dkk . (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran IPA Tentang Siklus Air Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. 6 No. 1, Hal. 35-43.
- Fahrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal At-Tafkir*. Vol. 11 No. 1, Hal. 85-99.
- Hartanti, T. (2015). Teks Non fiksi. Modul Ajar. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- Hakimah, E. N. (2016). Pengaruh Kesadaran Merek, Persepsi, Kualitas, Asosiasi Merek, Loyalitas Merek terhadap Keputusan Pembelian Makanan Khas Daerah Kediri Tahu Merek "POO" pada Pengunjung Toko Pusat Oleh-oleh Kota Kediri. *Jurnal Nusamba*. Vol1 No. 1, Hal. 13-21.
- Hanafri, M. I dkk. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6. *Jurnal Sisfotek Global*. Vol. 7 No. 2, Hal. 38-44.
- Hidah, A. P. A & Yoyok, Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Si Siska Berbasis Android pada materi Siklus Air dalam Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 9 No. 10, Hal. 3421-3430.
- Hutama. F. S. (2016). Pengembanagn Bahan Ajar IPS berbasis Nilai Budaya Using untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 5 No. 2, Hal. 113-124.
- Ilmiani, A. M dkk. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah*

- Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Vol. 8 No. 1, Hal, 17-32.
- Jamaludin, R. (2005). Multimedia dalam Pendidikan. Kuala Lumpur: PRIN-AD SDN. BHD.
- Januarisman, E. & Anik, G. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas VII. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. Vol 3 No.2, Hal. 166-182.
- Kurniasari dkk. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Missouri Mathematic Project dalam Meningkatkan Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Siswa Sub Pokok Bahasan Menggambar Grafik Fungsi Aljabar Sederhana dan Fungsi Kuadrat pada Siswa Kelas X SMA Negeri Balung Semester Ganjil Tahun Ajaran 2013/2014. Jurnal Pancaran. Vol. 4 No. 2, Hal. 153-162.
- Kusumawati dkk. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol 9 No. 1, Hal. 31-51.
- Lazwardi, D. (2017). Manajemen Kurikulum sebagai Pengembangan Tujuan Pendidikan. Jurnal Kependidikan Nasional. Vol. 7 No. 1, Hal. 99-112.
- Mulyatiningsih. E. (2011). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Yogyakarta: Alfabeta.
- Nafiah. (2017). Manajemen Pembelajaran Tematik Integratif Sesuai Kurikulum 2013 Pada Kelas 4 Sd Khadijah Surabaya. Vol. 2 No. 1, Hal. 60–73.
- Novtiana, I. (2021). Siklus Air dan Dampaknya bagi Kehidupan. Bahan Ajar Elektronik Flipboook Berbasis Literasi Sains. Unnes: Semarang.
- Pakpahan dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pane, A. & Muhammad, D. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman. Vol. 3 No. 2, Hal. 335-352.
- Prayitno & Anggi, D. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pokok Bahasan “Siklus Air” untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Jember: Jember.
- Priscilla, C. & Deddy, Y. Y. Implementasi Pilar-Pilar Pendidikan UNESCO. Jurnal pendidikan. Vol. 2 No. 1, Hal. 64-76.