



Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda di Sekitarku Subtema Wujud Benda

Ni Kadek Widya Dindariesta¹, M.G. Rini Kristiantari²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha

Email: widya.dindariesta@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian dilakukan berdasarkan kurangnya minat baca siswa dan kurangnya pengembangan media pembelajaran di sekolah. Sehingga siswa bosan saat proses pembelajaran yang mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Penelitian bertujuan untuk 1) mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif, 2) mengetahui kelayakan multimedia interaktif. Penelitian dilakukan dengan model ADDIE dengan tahapan (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Subjek penelitian dalam penelitian melibatkan 1 ahli isi pelajaran, 1 ahli media pembelajaran dan 1 ahli desain instruksional, uji perorangan serta uji kelompok kecil siswa kelas III. Metode pengumpulan data menggunakan metode kuisioner/angket, metode observasi, dan metode wawancara. Menganalisis data menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil data penelitian diperoleh persentase sebagai berikut. 1) dari ahli isi pelajaran diperoleh 95,45%, 2) dari ahli media pelajaran diperoleh 90%, 3) dari ahli desain instruksional diperoleh 90%, 4) dari uji coba perorangan diperoleh 94,44%, 5) dari uji coba kelompok kecil diperoleh 95,36%. Berdasarkan pada hasil uji yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran tematik siswa kelas III layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif, ADDIE, Pembelajaran Tematik*

Abstract

The research was conducted based on the students' lack of interest in reading and the lack of development of learning media in schools. So that students are bored during the learning process which results in learning objectives not being achieved. The research aims to 1) describe the design of interactive multimedia, 2) determine the feasibility of interactive multimedia. The research was conducted using the ADDIE model with stages (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects in the study involved 1 lesson content expert, 1 instructional media expert and 1 instructional design expert, individual test and small group test of third grade students. The method of collecting data using questionnaires, observation methods, and interview methods. Analyzing the data using descriptive quantitative and qualitative descriptive data analysis. The results of the research data obtained percentages. 1) from subject content experts obtained 95.45%, 2) from instructional media experts obtained 90%, 3) from instructional design experts obtained 90%, 4) from individual trials obtained 94.44%, 5) from group trials small obtained 95.36%. Based on the results of the tests that have been carried out, it can be concluded that interactive multimedia in the thematic learning of third grade students is appropriate for use in the learning process.

Keywords: *Interactive Multimedia, ADDIE, Thematic Learning.*

PENDAHULUAN

Pada jaman sekarang ini perkembangan teknologi dan informasi sangat cepat terutama pada bidang pendidikan sehingga harus mampu memilah informasi yang didapat, dengan lebih banyak mencari wawasan dengan membaca, menurut (Arum dkk, 2019) Kini siswa dihadapkan pada waktu yang singkat tetapi dengan membaca siswa harus dapat memperoleh informasi sebanyak-banyaknya. Karena hal tersebut literasi membaca harus terus ditingkatkan dan dimulai sejak dini, seperti yang dinyatakan oleh (Hanggi, 2016) bahwa sarana bagi siswa dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkan di sekolah diperoleh melalui literasi membaca. Pentingnya literasi juga disampaikan oleh (*Dirjen Dikdasmen, 2016*) mengenai budaya literasi yang ditanamkan pada peserta didik akan mempengaruhi tingkat keberhasilan dan kemampuan peserta didik dalam memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif. Tetapi kenyataannya tingkat literasi membaca di

Indonesia masih rendah berdasarkan survei yang dilakukan Program for International Student Assessment (PISA) yang di rilis Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) pada 2019, tingkat literasi Indonesia masuk ke dalam peringkat 62 dari penelitian yang dilakukan di 70 negara. Oleh karena itu pemerintah mengumumkan menerapkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Gerakan Literasi Sekolah (GLS) berlaku untuk semua jenjang pendidikan dimulai dari SD sampai SMA. Cara melakukan kegiatannya menurut Permendikbud no 23 tahun 2015 yakni,

“Setiap siswa mempunyai potensi yang beragam. Sekolah hendaknya memfasilitasi secara optimal agar siswa bias menemukan dan mengembangkan potensinya. Kegiatan wajib Menggunakan 15 menit sebelum hari pembelajaran untuk membaca buku selain buku mata pelajaran (setiap hari).”

Jenis teks yang wajib dikuasai oleh peserta didik yaitu teks sastra dan teks faktual atau informatif. Untuk menumbuhkan minat baca pada siswa terutama pada kelas rendah dapat dimulai dengan bacaan yang menarik seperti fabel. Menurut (Nuha, 2019), fabel adalah fiksi yang secara khusus melibatkan pembelajaran moral melalui tokoh-tokoh binatang yang diwakilinya. Mempelajari teks fabel berarti tidak hanya mengajarkan moral, tetapi juga mengajarkan keterampilan berbahasa siswa.

Dengan cerita tersebut guru juga dapat mengaitkan langsung cerita tersebut dengan pembelajaran yang dilakukan sesuai kurikulum sekarang yang berbasis tematik terpadu. Disampaikan oleh (Kadarwati Ani, 2017) bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang didalamnya menggunakan tema tertentu dan dengan materi yang disampaikan saling berkaitan antara beberapa mata pelajaran dengan pengalaman hidup nyata yang dialami peserta didik sehari – hari sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Pada (Permendikbud No 57 Tahun 2014) pembelajaran tematik memberi penekanan pada suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi. Sesuai dengan karakteristik dari pembelajaran tematik terpadu menurut (Krismayanti, 2020) yaitu 1) Pembelajaran terpadu terpusat pada siswa, 2) Pembelajaran terpadu memberi kesempatan siswa untuk memiliki pengalaman langsung, 3) Mata pelajaran yang berbeda – beda dikaitkan sehingga tidak terlalu jelas, 4) pembelajaran terpadu memiliki sifat yang fleksibel, 5) hasil yang didapatkan sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, dan 6) pembelajaran terpadu menggunakan cara pembelajaran belajar sambil bermain.

Pada masa pandemi Covid-19 siswa melakukan pembelajaran secara daring yang mengharuskan siswa belajar dari rumah, oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat untuk membantu siswa dalam belajar tetapi dalam praktiknya di sekolah media pembelajaran cenderung monoton dan sangat sedikit sehingga hal tersebut membuat siswa mudah bosan dan tidak memiliki minat yang tinggi dalam membaca dan belajar, padahal media pembelajaran sangat penting saat proses belajar mengajar. Guru harus dapat membuat media pembelajaran yang cocok untuk membantu siswa belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat dipilih yaitu multimedia interaktif. Secara umum menurut (Afrida, 2018) multimedia adalah menggunakan beberapa media untuk menghadirkan informasi yang merupakan kombinasi antara teks, grafik, animasi, gambar, video dan suara. Sedangkan interaktif merupakan interaksi yang terdapat timbal balik atau dua arah atau lebih dalam komunikasi. Menurut (Janner Simarmata, 2018) multimedia interaktif dapat memungkinkan pengguna/user untuk mengontrol sendiri mengenai munculnya atau mengirim elemen multimedia. Multimedia sangat bermanfaat saat melakukan proses belajar mengajar dengan peserta didik dan guru, berikut merupakan manfaat dari multimedia menurut (Muhammad Rusli, 2017) Berikut ini merupakan deskripsi dari manfaat multimedia pembelajaran bagi peserta didik dan pengajar, antara lain:

- a. Belajar tidak terikat pada waktu ataupun kesempatan tertentu.
- b. Belajar tidak harus di rung kelas tetapi dapat juga di tempat lain.
- c. Multimedia memiliki fungsi sebagai tutor.
- d. Dapat menerima umpan balik melalui multimedia dan secara langsung ikut aktif dalam menjalankan media.
- e. Lebih termotivasi dalam melakukan belajar mandiri/kolaboratif. Dengan multimedia interaktif ini metode ceramah dapat dikurangi dan dapat siswa memiliki pengalaman secara langsung dalam mencari sumber belajar, sehingga peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas III diketahui permasalahan yang dialami media pembelajaran yang digunakan masih minim dan terbatas, siswa memiliki minat yang rendah dalam membaca, pada pembelajaran daring guru kurang efektif dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa tidak belajar dengan maksimal, dan siswa masih kurang memahami materi mengenai wujud benda serta mengkonversi satuan panjang dari km menjadi m maupun sebaliknya.

Dari penjelasan diatas Untuk meningkatkan minat baca pada siswa sejak dini dengan literasi membaca serta mengembangkan media pembelajaran untuk siswa, dan mengembangkan minat siswa dalam belajar. Maka dilakukan pengembangan multimedia interaktif untuk kelas III di sekolah dasar dalam meningkatkan literasi dan minat belajar pada siswa yang dimulai sejak dini. Tujuan penelitian yang dilakukan sebagai berikut: 1) mendeskripsikan rancang bangun Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III di SDN 19 Dauh Puri Denpasar, 2) mendeskripsikan kelayakan hasil pengembangan Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III di SDN 19 Dauh Puri Denpasar menurut *review* ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Menurut (Tegeh, 2014) model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi, model ADDIE digunakan karena model ini dikembangkan secara sistematis yang terdiri dari lima tahap sehingga dapat meminimalisir kesalahan dan terdapat pada landasan teoritis desain pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yakni, observasi dan wawancara digunakan untuk mengetahui informasi mengenai permasalahan yang terjadi di lapangan, dan menggunakan metode kuesioner/angket untuk mengetahui kelayakan produk melalui uji para ahli (ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain instruksional) dan uji coba produk perorangan serta uji coba produk kelompok kecil. Lembar kuisisioner dibuat untuk mendapatkan data mengenai uji yang dilakukan. Berikut merupakan kisi-kisi kuisisioner dari ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain instruksional, dan uji coba produk perorangan

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen *Review* Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Kurikulum	1) Kesesuaian dengan kompetensi dasar 2) Kesesuaian dengan indikator pembelajaran 3) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
2	Materi	4) Kebenaran materi 5) Keruntutan materi 6) Kecakupan materi 7) Materi didukung dengan media yang tepat 8) Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas 9) Tingkat kesulitan soal
3	Tata Bahasa	10) Penggunaan Bahasa yang tepat dan konsisten 11) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa

Dimodifikasi dari (Sumber: Suartama, 2016)

Tabel 2. Kisi - Kisi Instrumen *Review* Ahli Desain Instruksional

No	Aspek	Indikator
1	Visualisasi	1. Kemenarikan dari tampilan media 2. Kejelasan gambar dan tulisan media
2	Kurikulum	1. Kejelasan KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran
3	Penyajian	1. Kejelasan urutan materi 2. Ketepatan penyajian ilustrasi gambar 3. Kejelasan uraian materi
4	Materi	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 2. Kemenarikan penyampaian materi
5	Evaluasi	1. Kejelasan petunjuk dengan soal yang diberikan kepada siswa 2. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran

Dimodifikasi dari (Sumber: Suartama, 2016)

Tabel 3. Kisi - Kisi Instrumen *Review* Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan	1. Kemudahan dalam menggunakan media 2. Media dapat membantu siswa dalam memahami materi 3. Penggunaan gambar mendukung materi pembelajaran

		4. Kesesuaian pemilihan jenis huruf
		5. Kesesuaian ukuran huruf
		6. Kemenarikan tampilan animasi
		7. Kelengkapan informasi petunjuk
		8. Tampilan layer serasi dan seimbang
2	Teknis	9. Kemudahan pemakaian program
		10. Kemudahan memilih menu program

Dimodifikasi dari (Sumber: Suartama, 2016)

Tabel 4. Kisi - Kisi Instrumen Instrumen Respon Siswa

No	Aspek	Indikator
1	Isi	1. Kemudahan materi
		2. Kejelasan tujuan materi
		3. Kejelasan kalimat
		4. Latihan soal
		5. Kejelasan umpan balik
2	Media	6. Kejelasan petunjuk penggunaan media
		7. Meningkatkan semangat siswa dalam belajar
		8. Kejelasan teks dan gambar
		9. Kejelasan tampilan multimedia

Dimodifikasi dari (Sumber: Wisnumurti, 2017)

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yakni metode kuesioner/angket. Metode kuisisioner/angket diberikan ketika uji para ahli (ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain instruksional) dan diberikan kepada siswa kelas III SD Negeri 19 Dauh Puri untuk melakukan uji coba produk (uji coba produk perorangan dan uji coba produk kelompok kecil). Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian yakni analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Metode analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data pada angket dalam bentuk skor, sedangkan analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil uji yang berupa saran, tanggapan, kritik, maupun komentar yang berasal dari angket dan wawancara dari ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain instruksional, guru kelas III dan siswa kelas III SD Negeri 19 Dauh Puri.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan multimedia interaktif yang dilakukan dengan tahapan penelitian model ADDIE. Model ADDIE tepat digunakan untuk penelitian karena tahapannya sistematis, dengan melalui 5 tahapan dalam penelitian yakni (*Analyze, Design, Development, Implementation*), sesuai dengan pendapat dari (Tegeh, 2014) model ADDIE dikembangkan secara sistematis dengan melalui 5 tahapan saat penelitian sehingga dapat meminimalisir kesalahan saat penelitian dan terdapat pada landasan teoritis desain pembelajaran.

Sesuai dengan tahapan model ADDIE, pertama dilakukan analisis. Analisis dilakukan dengan melakukan wawancara pada wali kelas III dari sana diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan siswa selama pembelajaran masih minim dan monoton sehingga siswa bosan saat belajar, selain itu melakukan analisis karakteristik pada siswa kelas III, dan menentukan materi yang digunakan yaitu tema 3 benda di sekitarku subtema 2 wujud benda pembelajaran 1 dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan matematika dengan KD dan indikator sebagai berikut.

Tabel 5. KD dan Indikator muatan pelajaran Bahasa Indonesia

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	1.1.1 Membaca wacana tentang wujud benda,
		1.1.2 Mengidentifikasi informasi yang terkait dengan wujud benda.

- 2 4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.
- 4.1.1 Mengelompokkan benda berdasarkan wujudnya dengan tepat.

Tabel 6. KD dan Indikator muatan pelajaran Matematika

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Menentukan konversi satuan panjang km ke m atau sebaliknya.
2	4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	4.7.1 Mengerjakan soal cerita. 4.7.2 Memecahkan masalah sehari-hari mengenai panjang.

Pada tahap kedua desain, dilakukan perancangan produk. Setelah menentukan materi dan media pembelajaran yang akan digunakan selanjutnya merancang produk dengan membuat desain (meliputi *storyboard* dan *flowchart*) dan membuat silabus, rancangan pelaksanaan pembelajaran, dan instrumen kuesioner/angket. Tahap ketiga pengembangan, dilakukan mengembangkan aplikasi dibutuhkan *software* yang digunakan dalam membuat multimedia interaktif, dalam membuat aplikasi menggunakan *software powerpoint* digunakan untuk mendesain produk, *ispring suite 10* digunakan untuk membuat kuis interaktif dan mempublish file powerpoint menjadi HTML5, dan *web2apk* digunakan untuk mengubah HTML 5 menjadi aplikasi yang dapat digunakan pada *handphone android*. Melakukan pengujian multimedia interaktif kepada ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli desain instruksional agar dapat mengetahui mengenai kelayakan dari produk yang dibuat



Gambar 1. Hasil Pengembangan Produk

Pada tahap keempat yaitu implementasi, produk yang sebelumnya telah diuji dan divalidasi oleh para ahli dan diuji coba produknya kepada para siswa kelas III. Uji coba produk dilakukan dengan cara uji coba perorangan dengan tiga orang siswa dan uji coba kelompok kecil dengan sembilan orang siswa, untuk mengetahui kelayakan produk. Tahap ini tidak dilakukan uji efektivitas karena situasi pandemi Covid-19 siswa belajar di rumah secara daring dan sekolah melarang untuk berkerumun sehingga hanya dilakukan sampai tahap uji coba produk kelompok kecil. Tahap terakhir yaitu evaluasi, dilakukan evaluasi data yang telah didapat dari produk yang sebelumnya telah diimplementasikan. Digunakan evaluasi formatif yaitu evaluasi yang dilakukan dengan menilai dan mengukur produk berdasarkan hasil dari validasi uji para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Hasil persentase kelayakan produk dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Kelayakan Produk

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1.	Uji Ahli Isi Pelajaran	95,45	Sangat Baik
2.	Uji Desain Instruksional	90	Sangat Baik
3.	Uji Media Pembelajaran	90	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	94,44	Sangat Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	95,36	Sangat Baik

diketahui secara berurutan dari hasil diatas dijelaskan mengenai hasil kelayakan dari 1) ahli isi pelajaran memperoleh persentase (95,45%), 2) ahli media pembelajaran memperoleh persentase (90%), 3) ahli desain instruksional memperoleh persentase (90%), 4) uji coba perorangan memperoleh persentase (94,44%) dan 5) uji coba kelompok kecil memperoleh persentase (95,36%).

Seperti yang dipaparkan menurut (Kumalasan, 2018) Multimedia interaktif menjadi salah satu media alternatif untuk mengatasi masalah pembelajaran di sekolah karena multimedia interaktif dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat siswa. Berdasarkan hasil uji tersebut multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat menarik minat siswa dan dapat membantu siswa dalam belajar.

SIMPULAN

Multimedia interaktif pada pembelajaran tematik menggunakan tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Multimedia interaktif terdapat menu literasi, materi, kuis, petunjuk, dan info, yang mana aplikasi ini dapat diakses melalui *handphone android*. Berdasarkan hasil uji para ahli dan uji coba produk dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran tematik tema benda di sekitarku subtema wujud benda siswa kelas III di SD Negeri 19 Dauh Puri Denpasar layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik secara keseluruhan. Disarankan agar guru dapat mengembangkan media pembelajaran lebih baik lagi agar dapat membantu siswa belajar dan melaksanakan pembelajaran secara efektif

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, A., Harizon, H., Bakar, A., & Sanova, A. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme dan Kreativitas Guru-Guru SMA Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(1), 15–22. DOI: <https://doi.org/10.22437/jkam.v2i1.5426>
- Arum Nisma Wulanjani, & Candradewi Wahyu Anggraeni. (2019). Meningkatkan Minat Membaca melalui Gerakan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 26–31. DOI: <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.4>
- Dirjen Dikdasmen. 2016. *Panduan Gerakan Literasi di Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Hanggi, O. H. (2016). *Tiga Perubahan Kecil dalam Literasi Sekolah. Membumikan Gerakan Literasi di Sekolah*. Lembaga Ladang Kata.
- Janner Simarmata. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* (Vol. 8, Issue 2). DOI: <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Kadarwati Ani, M. I. (2017). *PEMBELAJARAN TEMATIK: (KONSEP DAN APLIKASI)*. CV. AE Media Grafika.
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud No. 57 TAHUN 2014. Kurikulum sekolah dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI)*.
- Kemendikbud. (2015). *Permendikbud no. 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti*.
- Krismayanti, W., Padang, U. N., Padang, K., Pembelajaran, P., & Terpadu, T. (2020). *Proses Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning (PBL) di Sekolah Dasar Integrated Thematic Learning Process with Models Problem Based Learning (PBL) in Elementary Schools*. 8, 102–110. Diambil dari <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/10322/4194>
- Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. DOI: <https://doi.org/10.21067/JBPD.V2I1A.2345>
- Muhammad Rusli, Dadang Hermawan, N. N. S. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. ANDI.
- Nuha, M. F., Pratiwi, Y., & Nurchasanah, N. (2019). Buku Pengayaan Pembelajaran Cerita Fabel Berbasis Literasi untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(2), 156. DOI:

<https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i2.11932>

- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wisnumurti. (2017). *EVALUASI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS*. 9(2), 67–76. DOI: 10.32767/JTI.V9I2.147