



# Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD

Ni Made Sistha Cahyani<sup>1\*</sup>, Ni Wayan Suniasih<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received February 27, 2022

Revised February 29, 2022

Accepted March 24, 2022

Available online April 25, 2022

### Kata Kunci:

Media Pembelajaran Interaktif, IPS

### Keywords:

Interactive Learning Media, Social Studies



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Kurangnya media pembelajaran guna mendukung kegiatan pembelajaran siswa dalam memahami materi ajar. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia muatan IPS Kelas V SD. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Metode pengumpulan data menggunakan metode wawancara, dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, dan kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan berupa rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual menggunakan model ADDIE, dan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual memperoleh hasil penilaian meliputi: (a) ahli isi pembelajaran sebesar 77,08% dengan kualifikasi baik, (b) ahli desain pembelajaran sebesar 91,66%, (c) ahli media pembelajaran sebesar 92,30%, (d) hasil uji coba perorangan sebesar 92,50%, serta (e) hasil uji coba kelompok kecil sebesar 95,36% dengan kualifikasi sangat baik. Maka, media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## ABSTRACT

Lack of learning media to support student learning activities in understanding teaching materials. This study aims to create contextual-based interactive learning media on the types of business and economic activities in Indonesia with the content of Social Studies Class V SD. This type of research is research and development. Methods of collecting data using interviews, and questionnaires. The data analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative analysis techniques. The results of development research in the form of contextual-based interactive learning media design using the ADDIE model, and the feasibility of contextual-based interactive learning media obtaining assessment results include: (a) learning content experts of 77.08% with good qualifications, (b) learning design experts of 91.66%, (c) learning media experts by 92.30%, (d) individual trial results by 92.50%, and (e) small group trial results by 95.36% with very good qualifications. So, the contextual-based interactive learning media developed is feasible to be used in learning activities.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki pengaruh yang sangat besar pada kehidupan insan, sebab awal mula berkembangnya ilmu pengetahuan selalu diawali dari pendidikan, sehingga baik buruknya kualitas pendidikan wajib menerima perhatian khusus (Bustanil S et al., 2019; Rohmah & Bukhori, 2020). Pendidikan merupakan proses yang dilalui insan guna mengembangkan kemampuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki dalam diri agar nanti bisa bermanfaat kedepannya (Permatasari et al., 2019; Putri & Taufina, 2020). Pendidikan dengan orientasi yang belakangan ini bertumpu pada proses namun kini harus diimbangi berorientasi pada hasil juga lebih tepatnya hasil yang nyata sehingga tercipta insan yang berkualitas (Sudarma, 2021). Pendidikan dapat diperoleh di sekolah sebagai lembaga penyelenggara pendidikan formal dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas (Kaminski & Sloutsky, 2020; Simamora et al., 2018). Hal ini ditimbulkan karena di dalamnya terdapat kegiatan

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [mdsisthacah56@gmail.com](mailto:mdsisthacah56@gmail.com) (Ni Made Sistha Cahyani)

pembelajaran yang teratur melibatkan siswa dan guru sebagai kunci utama guna menunjang mutu belajar sehingga terjadi keberhasilan pendidikan pada suatu sekolah. Tahap terpenting dalam pendidikan yaitu pengimplementasian kegiatan pembelajaran yang sangat bergantung dari cara guru mengajar siswa untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Untuk itu guru harus mampu kreatif dalam menciptakan inovasi secara optimal terkait penggunaan media dan alat bantu dalam pembelajaran dengan tetap menyesuaikan karakteristik jenjang pendidikan siswa sehingga materi pembelajaran yang diberikan nantinya akan mudah dicerna oleh siswa (Mishra et al., 2020; Sastra Agustika et al., 2017). Jenjang pendidikan sekolah dasar merupakan pondasi menuju pendidikan menengah, sehingga tidak mungkin siswa dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya tanpa melalui jenjang pendidikan dasar (Munawaroh et al., 2020; Patricia & Zamzam, 2020). Saat ini materi pelajaran pada jenjang pendidikan sekolah dasar disederhanakan dengan menggunakan pendekatan tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menyajikan fokus tema dengan didalamnya memecah lagi menjadi beberapa subtema untuk kemudian menggabungkan beberapa mata pelajaran lain, salah satunya termuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sekolah dasar (Eryani, 2021; Hanida et al., 2019). Muatan IPS merupakan sebutan untuk keterpaduan mata pelajaran dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, budaya, yang dirumuskan atas dasar realitas fenomena sosial dalam masyarakat dan cabang-cabang ilmu sosial (Yuanta, 2020). Dari uraian yang telah disebutkan dapat diketahui bahwa mata pelajaran IPS memiliki ruang lingkup materi yang sangat luas dan padat (Sukmanasa et al., 2017).

Kenyataannya, siswa dalam menyerap materi IPS seringkali menganggap cukup mempelajari materi dengan cara menghafal, yang menimbulkan kebosanan dan kelelahan mental sehingga sulit untuk memperluas wawasannya ketika terlibat dengan situasi baru yang muncul disekitarnya, dan ini berakibat pada keaktifan siswa yang kurang (Simangunsong & ., 2015). Padahal justru mata pelajaran IPS semata-mata bukannya membebani siswa, melainkan membekali siswa dengan pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari bahkan bisa dikatakan IPS mudah dipelajari dan dijadikan pembelajaran bermakna sebab contoh materi yang diambil tidak jauh dari kehidupan nyata sehari-hari (Bustanil S et al., 2019). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SD No. 5 Abiansemal diperoleh informasi bahwa pada proses pembelajaran guru menggunakan media berupa video *youtube* dalam menyampaikan materi dengan mengacu pada buku tematik, dan LKS yang terbatas, dalam hal ini siswa terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran dan merasa bosan pada materi yang padat sehingga berpengaruh pada pengetahuan siswa yang kurang maksimal (Widiyasanti et al., 2018). Hal ini terjadi karena media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum terlihat adanya keterlibatan dari dua pihak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun hambatan lain yang terdapat ketika melaksanakan pembelajaran yang sebelumnya diadakan *daring* terhalang oleh internet dan sinyal yang digunakan anak-anak dalam mengakses media pembelajaran (Harahap et al., 2021; Permana & Nourmavita, 2017). Sama halnya dengan pembelajaran yang berlangsung *luring* juga memiliki kendala kekurangan waktu menyampaikan materi IPS yang sangat luas khususnya pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia muatan IPS yang di SD No. 5 Abiansemal masih tergolong relatif rendah tentang pemahaman siswanya karena materi belum dapat terealisasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan baik (I. M. J. Putra, 2021).

Solusi yang cocok digunakannya pembelajaran kontekstual yang merupakan penguatan pemahaman siswa dalam mencerna materi pelajaran sehingga siswa dapat memaknai apa yang telah dipelajarinya, dan mampu menghubungkan dengan realitas kehidupan sehari-hari (I. M. J. Putra, 2021; Zulham & Sulisworo, 2017). Namun kembali lagi kepada guru dalam menunjang pembelajaran, tidak banyak guru di sekolah yang mampu merancang pembelajaran menyenangkan, dan masih terdapat guru yang belum fasih menggunakan teknologi sehingga belum memberikan pengalaman belajar yang bermakna dengan mengupayakan pembelajaran yang efektif, inovatif, interaktif, dan menyenangkan, tidak perlu membuat sesuatu hal baru, guru juga bisa memodifikasi media yang akan digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman, bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis siswanya (ABD GHOFUR, 2020; Rahmawati & Dewi, 2019). Media pembelajaran dalam memaksimalkan penyampaian bahan ajar kepada siswa tentunya memiliki beberapa keunggulan yaitu mempermudah penyampaian materi, konsep materi mudah dipahami karena menampilkan materi dari yang abstrak ke konkret, efisien, membangkitkan minat, menciptakan situasi belajar interaktif dan multiaktif (Alyusfitri et al., 2020). Dengan penggunaan media pembelajaran tentunya amat vital bagi kelangsungan pembelajaran, guna menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara spesifik, sehingga tetap terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang lebih efektif dan efisien (Rezeki & Ishafit, 2017; Sari & Sugiyarto, 2015). Pemilihan media pembelajaran dari sekian banyaknya media dinilai

cukup penting, solusi dari permasalahan diatas dapat digunakan media pembelajaran yang memiliki keunggulan dibandingkan yang lain, yaitu media pembelajaran interaktif. (Khuzaini & Santosa, 2016)

Media pembelajaran interaktif adalah multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi penyampaian informasi secara interaktif kepada penggunanya (Geni et al., 2020; Rahmawati & Dewi, 2019; Rahmi et al., 2019). Jadi pengguna memiliki kebebasan dalam mengontrol kecepatan penyajian media atau mengatur proses pembelajaran, baik dengan langsung ke materi atau melihat kompetensi terlebih dahulu bebas namun pengguna diharapkan sesuai urutan maka diberikan petunjuk untuk pengguna media pembelajaran (Alfianti et al., 2019; Kuswanto & Walusfa, 2017). Pada media pembelajaran interaktif, aplikasi yang digunakan yaitu *Articulate Storyline 3*, dimana aplikasi ini dapat membuat konten berupa kombinasi teks, gambar, suara, animasi dan video (Setyaningsih et al., 2020). Pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* yang termasuk media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menciptakan pembelajaran abad 21 yang memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Arwanda et al., 2020). Media pembelajaran interaktif dikemas semenarik mungkin dengan berbasis kontekstual, agar siswa lebih tertarik untuk mempelajari pokok bahasan IPS yang terhubung dengan dunia nyata sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Dalam hal ini, guru perlu memahami penguasaan penerapan langkah-langkah pembelajaran kontekstual dan materi secara mendalam sehingga pemanfaatan media dapat berlangsung maksimal dan juga siswa perlu memahami apa makna belajar, apa manfaatnya bagi mereka, dan bagaimana cara mencapainya (Lestari, 2016). Jika siswa memahami materi pelajaran dengan baik selama proses pembelajaran, kompetensi pengetahuan siswa tentu saja dapat dioptimalkan (Permatasari et al., 2019). Mereka menyadari bahwa apa yang dipelajari akan berguna dalam kehidupan mereka di masa depan. Dengan demikian, hal ini akan membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar (Afriani, 2018). Melihat perkembangan teknologi yang telah mengubah cara hidup termasuk mengadaptasikan pada pembelajaran kearah yang lebih canggih dan praktis (Zulham & Sulisworo, 2017).

Penelitian serupa terkait media pembelajaran pernah dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi yang digunakan sangat praktis, digunakan dalam menyampaikan isi materi yang diajarkan baik untuk mendukung pembelajaran *daring* maupun *luring* (Pratama & Batubara, 2021). Media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif sebagai inovasi pembelajaran *daring* yang praktis, layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sistem pencernaan manusia di sekolah dasar (Syavira, 2021). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPS kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi, yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan telah layak menjadi alternatif sumber belajar IPS bagi siswa SD (Agustina, 2019). Berdasarkan pemaparan tersebut, media pembelajaran interaktif diharapkan mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran dan menunjukkan peningkatan pada pembelajaran IPS, serta mampu menjadi alternatif guru dalam mengadakan pembelajaran secara lebih inovatif, kreatif, dan bermakna (Widiyasanti et al., 2018). Tujuan dilaksanakannya penelitian pengembangan ini adalah untuk menganalisis efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia muatan IPS Kelas V SD, Penelitian ini berfokus pada pemecahan masalah dari kurangnya media guna meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran dan merealisasikan materi dengan media pembelajaran interaktif secara efektif dan praktis, serta belum terdapat penelitian yang meneliti pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada muatan IPS dengan materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia di SD No. 5 Abiansemal sehingga akan sangat berguna sebagai inovasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*), yang didefinisikan sebagai suatu kegiatan meneliti, merancang, menghasilkan produk tertentu serta menguji validitas suatu produk yang diteliti. Dalam penelitian ini dikembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pembelajaran IPS Kelas V sekolah dasar No. 5 Abiansemal dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model penelitian pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima tahapan, yakni: *Analyze* (menganalisis kebutuhan, karakteristik siswa), *Design* (merancang produk), *Development* (mengembangkan produk media pembelajaran interaktif), *Implementation* (mengimplementasi), *Evaluation* (mengevaluasi atau mengecek produk yang dikembangkan) (Tegeh, I., Jampel, I., & Pudjawan, 2014). Prosedur pengembangan dengan menggunakan model ADDIE dimulai dari tahap *analyze*. Tahap *analyze* merupakan menganalisis, peneliti mengadakan analisis terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual untuk memperoleh landasan teori yang kokoh. Tujuannya untuk mencari informasi terkait karakteristik belajar siswa, tuntutan kompetensi, dan fasilitas sehingga nantinya akan mudah mendapatkan gambaran untuk digunakan pada tahap selanjutnya (Tegeh & Kirna, 2013). Pada tahap *design* dilakukan kegiatan

mendesain tampilan awal, dan pengumpulan sumber belajar. Tahap *development* merupakan tahap membuat produk secara nyata yang telah dirancang sebelumnya (Octafiana et al., 2018). Tahap *implementation*, menerapkan produk kepada uji coba. *Evaluate* merupakan tahap terakhir dari model ADDIE, dilakukan perbaikan produk.

Subjek dari penelitian pengembangan ini terdiri dari para ahli (ahli isi, ahli desain dan ahli media pembelajaran) serta subjek uji coba. Ahli yang dipilih dalam penelitian ini adalah dosen-dosen yang memiliki latar belakang pendidikan di bidangnya masing-masing. Untuk ahli isi bidang studi atau mata pelajaran dalam penelitian pengembangan ini adalah dosen mata kuliah bidang studi IPS untuk sekolah dasar. Sementara ahli desain dan ahli media pembelajaran adalah dosen yang berlatar belakang teknologi pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha yang bersedia meninjau rancangan media pembelajaran interaktif sebagai pengembangan yang diteliti. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas V SD No. 5 Abiansemal. Pada penelitian pengembangan pengumpulan data diperoleh dengan metode nontes wawancara, dan kuesioner. Wawancara atau interview adalah teknik pengumpulan data yang memerlukan komunikasi langsung untuk studi pendahuluan guna mengidentifikasi masalah beserta hal-hal dari pihak yang diwawancarai dengan lebih mendalam jika jumlah yang diwawancarai sedikit (Haslina, 2020). Dalam penelitian ini wawancara dilakukan pada saat pengumpulan data dengan guru kelas V SD No. 5 Abiansemal bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran yang digunakan selama ini, dan menemukan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang kemudian akan dijawab oleh subjek yang diteliti. Kuesioner dapat berupa pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan langsung kepada responden atau dikirim melalui pos atau internet (Mahartania et al., 2021). Dalam penelitian ini angket/kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi, ahli desain, ahli media serta kepada siswa saat melakukan uji perorangan, dan kelompok kecil. Data yang diperoleh dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam memperbaiki produk media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

Pada penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yakni analisis data deskriptif kuantitatif, dan kualitatif (Saifudin et al., 2020). Analisis data deskriptif kuantitatif merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh subjek atau responden atau pun sumber data lain terkumpul berupa skor (Agung, 2014). Sedangkan analisis data deskriptif kualitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengolah data/menganalisis data dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata tertulis maupun lisan, mengenai suatu objek, seperti benda, variabel, maupun gejala sehingga didapatkan kesimpulan secara umum (Mardawani, 2020). Instrumen pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini adalah angket atau kuesioner. Kuesioner yang digunakan terdiri dari berbagai pernyataan yang dibuat berdasarkan aspek-aspek yang akan dinilai oleh uji ahli maupun uji coba produk (Nopriyanti & Sudira, 2015). Kisi-kisi kuesioner untuk ahli isi pembelajaran yaitu pada aspek kurikulum memiliki indikator berupa kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Aspek materi berupa kebenaran, keruntutan, kelengkapan, kemenarikan materi, materi tepat digunakan untuk siswa kelas V, materi mudah dipahami, materi mempresentasikan kehidupan nyata, serta penyampaian konsep selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual. Selanjutnya aspek tata bahasa yaitu penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten serta mampu digunakan sesuai dengan karakteristik siswa (Suartama, 2016). Kisi-kisi instrumen ahli desain pembelajaran yakni terdapat aspek tujuan, berisi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan media dalam proses pembelajaran dan konsistensi antara kompetensi, indikator, tujuan, materi dan latihan soal. Aspek strategi, mengukur kesesuaian penyampaian materi dengan langkah-langkah pembelajaran, materi sesuai dengan karakteristik siswa, strategi penyampaian media yang tepat sehingga memudahkan pemahaman materi bagi siswa, kegiatan pembelajarannya dapat memotivasi siswa, penyajian materi jelas, penyajian materi disertai contoh yang jelas dan penyajian materi yang menarik perhatian siswa. Pada aspek evaluasi, terdapat kegiatan membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya, memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri dan juga soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran (Arsyad, 2019). Kisi-kisi instrumen ahli media pembelajaran mengukur aspek desain dengan indikator keterbacaan teks, penggunaan jenis huruf, ukuran huruf spasi yang tepat, gambar, video tepat dan menarik, komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi, penggunaan animasi yang tepat, dukungan background yang sesuai, teks disajikan dengan tepat dan juga kesesuaian warna background. Serta aspek pengoperasian, dilihat dari kemudahan penggunaan, media dapat membantu siswa dalam pemahaman materi, mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dan media bisa diulang sesuka hati. Kisi-kisi instrumen uji perorangan dengan menggunakan 3 orang siswa dan kelompok kecil dengan 9 orang siswa, akan diberikan kuesioner yaitu terdapat aspek desain pesan yang berisi kemenarikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, keterbacaan teks, kejelasan gambar dan kejelasan suara. Sedangkan aspek materi yakni memiliki indikator video sesuai dengan materi, kemudahan pemahaman

materi, kejelasan latihan soal, memberikan contoh yang sesuai materi, bahasa yang digunakan mudah dipahami dan pada aspek motivasi yaitu media mampu memberikan semangat siswa dalam belajar. Dari kisi-kisi dibuat angket dan para ahli memberikan penilaian skor menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini memiliki gradasi dari positif ke negatif, skor 4 sampai skor 1 dengan keterangan berupa kata sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skala *Likert* yang digunakan tersebut seperti yang disajikan pada [Tabel 1](#).

**Tabel 1.** Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

(A. P. Putra et al., 2018; Sukardi, 2012)

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan, skor yang dicapai dari kuesioner dimodifikasi sebagai persentase dengan menggunakan ketentuan pada [Tabel 2](#).

**Tabel 2.** Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Nilai Huruf	Keterangan
1	90-100%	Sangat Baik	A	Sangat Layak/ Tidak Perlu Direvisi
2	80-89%	Baik	B	Layak/Sedikit Direvisi
3	65-79%	Cukup	C	Cukup Layak/Direvisi Secukupnya
4	55-64%	Kurang Baik	D	Kurang Layak/Banyak Direvisi
5	0-54%	Sangat Kurang Baik	E	Sangat Tidak Layak/ Direvisi Total

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dalam pengembangannya, menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pertama tahap analisis, pada tahap ini yang dilakukan adalah mengidentifikasi karakteristik siswa yang berada dalam perkembangan tahap operasional konkret, cenderung menyukai kegiatan menyenangkan, tidak monoton. Menganalisis permasalahan yang dialami siswa yakni materi belum terealisasi dan bahan ajar masih terbatas, menganalisis kompetensi dan fasilitas kebutuhan guna menggabungkan perangkat yang akan digunakan dalam pembuatan media. Kedua tahap perancangan, pada tahap ini akan dilakukan beberapa hal diantaranya membuat rancangan produk berbentuk *flowchart* dan *storyboard*, mengumpulkan referensi, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan instrumen validasi produk. Ketiga tahap pengembangan, membuat secara nyata produk yang telah dirancang sebelumnya menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*, lalu produk media pembelajaran interaktif dilakukan validasi oleh para ahli meliputi: ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran untuk dinyatakan kelayakan produknya. Produk yang dihasilkan telah melalui beberapa tahap uji dan sudah direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli. Selanjutnya dipaparkan terkait hasil uji kelayakan dari media pembelajaran interaktif dengan tujuan menyempurnakan media pembelajaran interaktif agar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil review oleh ahli isi pembelajaran, media pembelajaran interaktif ini memperoleh persentase sebesar 77,08% dengan kualifikasi baik. Hal tersebut diperoleh dari beberapa aspek, yakni aspek kurikulum, aspek materi, dan aspek tata bahasa. Berdasarkan hasil review oleh ahli desain pembelajaran, media pembelajaran interaktif ini memperoleh persentase sebesar 91,66% yang berada pada kualifikasi sangat baik. Hal tersebut diperoleh dari aspek tujuan, strategi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil review oleh ahli media pembelajaran, media pembelajaran interaktif ini memperoleh persentase sebesar 92,30% yang berada pada kualifikasi sangat baik. Hal tersebut diperoleh dari aspek desain dan pengoperasian. Uji coba produk merupakan langkah yang selanjutnya setelah melewati uji ahli. Produk diujicobakan kepada siswa yang meliputi beberapa tahapan, yaitu tahap uji coba perorangan, dan tahap uji coba kelompok kecil. Hasil uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 92,50% dengan kualifikasi sangat baik, dan dari uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 95,36% dengan kualifikasi sangat baik. Secara keseluruhan hasil rangkuman uji kelayakan produk pengembangan media

interaktif menurut uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil dapat disajikan pada [Tabel 3](#).

**Tabel 3.** Persentase Hasil Uji Kelayakan Produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

No	Subjek Uji	Hasil (%)	Keterangan
1	Uji Ahli Isi Pembelajaran	77,08%	Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	91,66%	Sangat Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	92,30%	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	92,50%	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	95,36%	Sangat Baik

Keempat tahap implementasi, pada tahap ini dilakukan subjek uji coba produk yang sebelumnya telah divalidasi oleh para ahli, serta kelima tahap evaluasi, yang hanya dapat dilaksanakan ketika empat tahap sebelumnya telah dilakukan, sehingga bisa dijadikan tinjauan ulang terhadap produk yang dikembangkan, dengan ini dilakukan penilaian formatif berdasarkan uji coba guna mengetahui pengaruh peningkatan pengetahuan dari produk yang dikembangkan terhadap siswa selama pembelajaran. Hasil uji kelayakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif secara keseluruhan memiliki persentase dengan kategori sangat baik. Adapun tampilan pengembangan media pembelajaran interaktif pada [Gambar 1](#).



**Gambar 1.** Tampilan Media Pembelajaran Interaktif

### Pembahasan

Hasil dari penelitian ini berupa produk media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia muatan IPS kelas V di SD No. 5 Abiansemal. Produk dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ADDIE oleh peneliti dianggap sesuai dengan produk yang dirancang, sebab tahapannya sistematis, memberi peluang untuk melakukan revisi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap dalam upaya menyelesaikan permasalahan pembelajaran berkaitan dengan sumber belajar relevan terkait karakteristik siswa sehingga nantinya diperoleh produk yang layak. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran dengan tampilan yang menarik mengandung interaksi atau keterlibatan guru dan siswa sebagai pengguna sehingga dapat membantu siswa antusias dalam memahami materi ajar ([Afifah et al., 2022](#); [Hodiyanto et al., 2020](#)). Keuntungan dari media pembelajaran interaktif terkait penyampaian dan penerimaan informasi, yaitu bersifat lebih komunikatif karena informasinya menggunakan gambar, teks, video, audio dan animasi menarik sehingga lebih mudah dipahami oleh pengguna dibandingkan dengan informasi yang dibuat dengan cara lain ([Abbas et al., 2020](#); [Widiyastuti et al., 2018](#)). Pengguna dapat secara interaktif memilih materi yang diinginkan, melewati bagian materi tertentu atau mengulang materi yang terdapat pada halaman sebelumnya. Pendidik lebih bebas berkreasi dalam menemukan terobosan pembelajaran sehingga informasi dapat lebih komunikatif, estetik, dan ekonomis sesuai kebutuhan ([Aslam et al., 2021](#); [Damayani et al., 2020](#); [Hernawan & Setiawan, 2021](#)).

Kelayakan produk media pembelajaran interaktif ini dapat diketahui berdasarkan evaluasi dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan serta uji coba kelompok kecil. Aspek penilaian media pembelajaran interaktif dinilai dari aspek kurikulum, materi dan tata bahasa. Pada aspek kurikulum menilai kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan dalam pembelajaran. Pada aspek materi menilai kebenaran, keruntutan, kelengkapan, kemenarikan materi, materi tepat digunakan untuk siswa kelas V, materi mudah dipahami, materi mempresentasikan kehidupan nyata, serta penyampaian konsep selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual.

Pada aspek tata bahasa menilai penggunaan bahasa, tepat dan konsisten serta sesuai dengan karakteristik siswa, dan bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa. Pada kuesioner diperoleh skor 3 dan 4 yang disetujui oleh ahli isi pembelajaran. Berdasarkan keseluruhan hasil penilaian dari ahli isi pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah layak, sehingga bisa diterapkan dalam melaksanakan pembelajaran IPS khususnya pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

Kedua, aspek penilaian pada ahli desain pembelajaran yakni terdapat aspek tujuan, berisi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan media dalam proses pembelajaran dan konsistensi antara kompetensi, indikator, tujuan, materi dan latihan soal. Aspek strategi, mengukur kesesuaian penyampaian materi dengan langkah-langkah pembelajaran, materi sesuai dengan karakteristik siswa, strategi penyampaian media yang tepat sehingga memudahkan pemahaman materi bagi siswa, kegiatan pembelajarannya dapat memotivasi siswa, penyajian materi jelas, penyajian materi disertai contoh yang jelas dan penyajian materi yang menarik perhatian siswa. Pada aspek evaluasi, terdapat kegiatan membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya, memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri dan juga soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran (Arsyad, 2019). Dengan beberapa aspek yang telah disebutkan, ahli memberikan skor 3 (setuju) dan skor 4 (sangat setuju), sehingga bisa dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini layak dan dapat digunakan oleh siswa kelas V khususnya pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Hasil evaluasi ahli media pembelajaran terkait media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan memperoleh dengan kualifikasi sangat baik. Dengan mengukur aspek desain dengan indikator keterbacaan teks, penggunaan jenis huruf, ukuran huruf spasi yang tepat, gambar, video tepat dan menarik, komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi, penggunaan animasi yang tepat, dukungan background yang sesuai, teks disajikan dengan tepat dan juga kesesuaian warna background (Dwiqi et al., 2020; Prasetya et al., 2018). Media interaktif memiliki kemudahan penggunaan, media dapat membantu siswa dalam pemahaman materi, mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dan media bisa diulang sesuka hati (Farida & Rahayu, 2017; Kayandra & Agustin, 2020). Sehingga bisa dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini layak dan dapat digunakan oleh siswa kelas V khususnya pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

Aspek uji coba perorangan pada media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan memperoleh kualifikasi sangat baik. Dengan diberikan kuesioner yaitu terdapat aspek desain pesan yang berisi kemenarikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, keterbacaan teks, kejelasan gambar dan kejelasan suara. Sedangkan aspek materi yakni memiliki indikator video sesuai dengan materi, kemudahan pemahaman materi, kejelasan latihan soal, memberikan contoh yang sesuai materi, bahasa yang digunakan mudah dipahami dan pada aspek motivasi yaitu media mampu memberikan semangat siswa dalam belajar. Hal ini dilihat dari kesesuaian aspek desain pesan, materi dan motivasi yang memperoleh skor 3 (setuju) dan skor 4 (sangat setuju), sehingga bisa dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini layak dan dapat digunakan oleh siswa kelas V. Serta pada hasil uji coba kelompok kecil pada media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan memperoleh dengan kualifikasi sangat baik. Hal ini dilihat dari kesesuaian aspek desain pesan, materi dan motivasi yang memperoleh skor 3 (setuju) dan skor 4 (sangat setuju), serta diketahui dari komentar dan respon yang diberikan oleh siswa sehingga bisa dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini layak dan mereka tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif jadi ini dapat digunakan oleh siswa kelas V khususnya pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Dilihat secara menyeluruh hasil uji telah memperoleh kualifikasi sangat baik, namun produk media pembelajaran interaktif tetap direvisi berdasarkan komentar dan saran dari para ahli agar produk dapat disempurnakan dan menjadi semakin baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini menggunakan aplikasi bernama *Articulate Storyline 3* yang merupakan *software* dengan fitur sejenis dengan *microsoft powerpoint* namun belum banyak yang mengenali *software* yang lebih beragam ikon dan karakter untuk mendesain media ini (Juhaeni et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini memerlukan perangkat guna mengakses pembelajaran, baik melalui laptop maupun *smartphone* tergantung keperluan sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, dan kapan saja (Syahmi et al., 2022).

Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan media pembelajaran interaktif layak dan valid digunakan pada pembelajaran (Eryani, 2021; Kuswanto & Walusfa, 2017). Media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif sebagai inovasi pembelajaran *daring* yang praktis, layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sistem pencernaan manusia di sekolah dasar (Syavira, 2021). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPS kelas V yang dikembangkan telah layak menjadi alternatif sumber belajar IPS bagi siswa SD (Agustina, 2019). Berdasarkan pembahasan, media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual dapat membantu siswa dalam belajar sehingga dapat

membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Kelebihan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini memiliki tampilan yang menarik dan sangat sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Sehingga pembelajaran tidak membosankan. media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini dapat digunakan tanpa menggunakan kuota sehingga mempermudah siswa dalam menggunakan. Namun media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini hanya mengembangkan pada satu topik pembelajaran yaitu materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia muatan IPS kelas V SD. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPS khususnya pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia muatan IPS kelas V SD.

#### 4. SIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini layak digunakan khususnya pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia muatan IPS kelas V SD. Media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran IPS khususnya pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia muatan IPS kelas V SD. Diharapkan dengan adanya media video ini pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, B., Halimah, A., Nursalam, N., & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 97. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13380>.
- ABD GHOFUR. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>.
- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.
- Agung, A. A. G. (2010). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Alfianti, R. A., Suprpta, B., & Andayani, E. S. (2019). Model Pembelajaran Interaktif dan Keterampilan Sosial terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran Sejarah di SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 4(7), 938–943. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i7.12636>.
- Alyusfitri, R., Aziz, I., & Amdia, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 1281–1296. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.371>.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>.
- Aslam, Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan media monopoli berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran ips siswa kelas tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43.
- Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Sumarni, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 24, Issue 2). <https://doi.org/10.24114/jpkm.v24i2.10525>.
- Bustanil S, M., Asrowi, & Adianto, D. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119–134. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11568>.
- Damayani, A. T., Rahmawati, I., & Kiswoyo. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Visual Basic Application Dan Triggers Pada Pembelajaran Matematika Kelas Ii Sd. *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)*, 2(1). <http://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/1045>.
- Dwiyi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Eryani, N. H. zain; I. C. S. R. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.



- Farida, N., & Rahayu, S. (2017). Multimedia Interaktif Pecahan Untuk Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas IV SDN Gadang 1 Malang. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 132-139. <https://doi.org/10.33654/math.v3i2.65>.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>.
- Hanida, Neviyarni, & Fahrudin, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Discovery Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurna Basicedu*, 3(2), 716 – 724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.60>.
- Harahap, S. A., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1825-1836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1013>.
- Haslina, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Panas dan Perpindahannya Berbasis Multimedia Siswa Kelas V Sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 87-90. <https://doi.org/10.24903/pm.v5i2.642>.
- Hernawan, D. I., & Setiawan, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran MEHASAN Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 291-299. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1017>.
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323-334. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.652>.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>.
- Kaminski, J. A., & Sloutsky, V. M. (2020). The use and effectiveness of colorful, contextualized, student-made material for elementary mathematics instruction. *International Journal of STEM Educations*, 7(1), 1-23. <https://doi.org/10.1186/s40594-019-0199-7>.
- Kayandra, Y., & Agustin, F. (2020). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM) Pengenalan Danau Di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1231-1240. <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FTIK/article/view/974>.
- Khuzaini, N., & Santosa, R. H. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Siswa SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 88. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v3i1.9681>.
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJ CET*, 6(2), 58-64. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19335>.
- Lestari, C. D. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual Untuk Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 30(2), 105. <https://doi.org/10.21009/pip.302.5>.
- Mahartania, S. Q. G., Nuraini, N. L. S., & Ahdhianto, E. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berbasis Ispring Materi FPB Dan KPK untuk Siswa Kelas IV Sekolah. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(6), 430-439. <https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p430-439>.
- Mishra, L., Gupta, T., & Shree, A. (2020). Online teaching-learning in higher education during lockdown period of COVID-19 pandemic. *International Journal of Educational Research Open*, 1, 100012. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100012>.
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education*, 5(2), 1164 – 1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>.
- Nopriyanti, & Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2), 222 – 235. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>.
- Octafiana, W., Ekosusilo, M., & Subiyantoro, S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Pesawat Sederhana Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 168. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.131>.
- Patricia, F. A., & Zamzam, K. F. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Himpunan Berbasis Puzzle Dengan Pendekatan Kontekstual. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1112. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3132>.

- Permana, E. P., & Nourmavita, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 10(2), 79–85. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.79-85>.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>.
- Prasetya, A. Y. W. N., Kuswandi, D., & Akbar, S. (2018). Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(11), 1423–1427. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i11.11751>.
- Pratama, A. N., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(02), 157–168. <https://www.ejournal.iaisyarifuddin.ac.id/index.php/bidayatuna/article/view/1082>.
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia Untuk Kelas V SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1, 299–306.
- Putra, I. M. J. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Pendekatan Kontekstual Materi Sumber Energi Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 57–65. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32356>.
- Putri, A., & Taufina, T. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Cooperative Tipe Picture and Picture di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 644–648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.415>.
- Rahmawati, A. S., & Dewi, R. P. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(1), 50. <https://doi.org/10.29303/jpft.v5i1.958>.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.
- Rezeki, S., & Ishafit, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.21009/1.03104>.
- Riwanto, M. A., & Budiarti, W. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Dasar N*, 6(2), 71–82. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.14974>.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2(2), 169–182. <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v2i2.892>.
- Saifudin, M., Susilaningih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68–77. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p068>.
- Sari, D. S., & Sugiyarto, K. H. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 153. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7501>.
- Sastra Agustika, G. N., Ayu Wulandari, I. G. A., & Jayanta, I. N. L. (2017). Importance-Performance Analysis Sebagai Alat Evaluasi Kualitas Pelayanan Pendidikan Tinggi (Studi Kasus FIP Universitas Pendidikan Ganesha). *Journal of Education Research and Evaluation*, 1(4), 300. <https://doi.org/10.23887/jere.v1i4.13652>.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>.
- Simamora, R. E., Saragih, S., & Hasratuddin, H. (2018). Improving Students' Mathematical Problem Solving Ability and Self-Efficacy through Guided Discovery Learning in Local Culture Context. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(1), 61–72. <https://doi.org/10.12973/iejme/3966>.
- Simangunsong, T., & . M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Ipa Di Smp. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1), 309–314. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i1.3288>.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171–185. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>.

- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>.
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>.
- Tegeh, I., Jampel, I., & Pudjawan, K. (2014). MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (Pertama). *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Widiyastuti, N., Slameto, S., & Radia, E. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 77–84. <https://doi.org/10.21009/pip.321.9>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Zulham, M., & Sulisworo, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Gaya. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2), 132–141. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v7i2.1308>.