

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI
JENIS USAHA DAN KEGIATAN EKONOMI UNTUK PEMBELAJARAN
IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Desain dan Pengembangan di Kelas V SD Negeri 3 Dungsuwiru)

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar

Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

SKRIPSI



Oleh

Zilfa Amalia Tsany

1903668

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ZILFA AMALIA TSANY

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI
JENIS USAHA DAN KEGIATAN EKONOMI UNTUK PEMBELAJARAN
IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**
(Penelitian Desain dan Pengembangan di Kelas V SD Negeri 3 Dungsuwiru)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:
Pembimbing I



Dra. Hj. R. Deti Rostika, M.Pd.
NIP 196104171986032001

Pembimbing II



Muh. Huseh Arifin, M.Pd.
NIP 920200419890128101

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1-PGSD,



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.
NIP 198111082008012015

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI
JENIS USAHA DAN KEGIATAN EKONOMI UNTUK PEMBELAJARAN
IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Desain dan Pengembangan di Kelas V SD Negeri 3 Dungsuwiru)

Oleh: Zilfa Amalia Tsany

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar
Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

© Zilfa Amalia Tsany, 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penuli

MOTTO HIDUP

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan."

Q.S Al Insyirah: 5

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Multimedia Interaktif Pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar (Penelitian Desain dan Pengembangan di Kelas V SD Negeri 3 Dungsuwiru) “ serta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan ataupun plagiasi dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023

Peneliti,



Zilfa Amalia Tsany

NIM. 1903668

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti haturkan kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala yang selalu melimpahkan rahmat, hidayah, karunia, kemudahan dan nikmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi sebagai tanggung jawab seorang mahasiswa dengan judul “Rancang Bangun Multimedia Interaktif Pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar (Penelitian Desain dan Pengembangan di Kelas V SD Negeri 3 Dungsuwiru)” dengan baik dan tepat waktu. Tujuan pembuatan skripsi ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran untuk pembelajaran IPS, khususnya materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di kelas V sekolah dasar dan menguji serta menilai kelayakan dari media pembelajaran untuk pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar.

Dalam menyusun skripsi ini, peneliti menyadari betul bahwa skripsi yang disusun masih jauh dari kata sempurna dan memiliki banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan. Peneliti berharap dengan adanya penulisan skripsi ini, akan membawa manfaat dan pengetahuan bagi banyak pihak. Selain itu, peneliti juga berharap dengan tersusunnya skripsi ini bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

Bandung, Agustus 2023

Peneliti,

Zilfa Amalia Tsany

NIM. 1903668

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Allah Subhanahu wa ta'ala karena atas rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini dapat terselesaikan tidak terlepas dari do'a, bimbingan, bantuan, dan inspirasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yth. Ibu Dra. Hj. R. Deti Rostika, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan dosen wali yang sangat baik dan selalu meluangkan waktunya, memberikan arahan serta bimbingan.
2. Yth. Bapak Muh. Husen Arifin, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang sangat baik dan selalu meluangkan waktunya, memberikan bimbingan.
3. Yth. Dr. Tita Muyati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru.
4. Yth. Bapak Dr. Deni Darmawan, M.Si. selaku Direktur UPI Kampus Cibiru, beserta Yth. Ibu Yeni Yuniarti, M.Pd. selaku wakil direktur UPI Kampus Cibiru.
5. Seluruh jajaran Civitas Akademika meliputi dosen dan staff UPI Kampus Cibiru yang sudah memberikan peneliti ilmu pengetahuan dan bantuan selama menuntut ilmu di masa perkuliahan.
6. Keluarga besar SD Negeri 3 Dunguswiru dan wali kelas V Bapak Hendra Permana Saputra, S.Pd. yang sudah mengizinkan serta membantu peneliti menyelesaikan skripsi.
7. Kepada kedua orang tuaku, Umi Tati Hayati, S.Pd. dan Abah Ayi Hasanudin yang telah memberikan banyak cinta, dukungan, motivasi, dan doa yang tidak pernah putus sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada saudaraku yang terhebat, Kak Luthfy Latifah Nur, S. Farm. Kak Irfan Jumarwan dan Adik Jingga ZirlyFera Kamil. Terimakasih untuk segala rangkulan dan semangat kepada peneliti.
9. Kepada keluarga besar Kakek Kamal, Nenek Ai, Kakek Muchtar, Nenek Nani, untuk seluruh do'a, masukan, dan semangat yang tak henti untuk peneliti.

10. Kepada keponakan, kakak dan adik-adik tersayang, Syafiq Alfatih Jumarwan, Nida, Rifqy, Ridho, Danis, Rijal, Alya, Fao, Haura, Faisal, Halwah, Hasna, Zahwa, Almaira, Salsabila, Aulia, Azzam, Habsy, Fikri, Syavia, Neta, Wirdi, Diki, dan Ovy untuk penghiburan dan penyemangat kepada peneliti selama penyusunan skripsi.
11. Keluarga besar BOMA 2021-2022, Basket 2019-2023. Terimakasih untuk seluruh catatan dan memori berorganisasi selama berkuliah.
12. Teman-teman kelas D PGSD 2019 yang sudah memberikan dukungan penuh kepada peneliti
13. Teman teman terdekat peneliti selama berkuliah, Novita Dewi, Lala Karmila, Nike Amelia, Gina Nur, Afifah Khoirunnisa, Dzikraa Febry, E.Silmi, Ari Darusalam, Yuliani Dwi, Kirana Citha, Arga Wiliansa, Arini, Depi Riyanti, Asri Mas'udah, Elis Rina dan Dessi Nur, yang senantiasa menemani peneliti selama berkuliah dan memberikan dukungan serta bantuan.
14. Teman-teman terdekat peneliti selama bersekolah, Naufal Ridwansyah, Eka Taufik, Saepudin dan Ridha Ramadhani. Yang sudah memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti
15. Sahabat sejak kecil, Nida Nurfauziah dan Dara Nova. Yang selalu memberikan dukungan dan penghiburan bagi peneliti.
16. Untuk seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mendoakan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
17. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hardwork.*

Bandung, Agustus 2023

Peneliti,

Zilfa Amalia Tsany

NIM. 1903668

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI
JENIS USAHA DAN KEGIATAN EKONOMI UNTUK PEMBELAJARAN
IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Zilfa Amalia Tsany

1903668

ABSTRAK

Penelitian ini mengenai desain dan pengembangan multimedia interaktif untuk mengenalkan jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan media pembelajaran yang pada saat ini masih terpaku pada guru dan buku. Permasalahan lainnya adalah kurangnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam mengenalkan jenis usaha dan kegiatan ekonomi serta kondisi siswa yang memiliki ketertarikan tinggi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah multimedia interaktif sebagai fasilitator bagi siswa dalam mempelajari materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Penelitian ini menggunakan model penelitian *Design and Development* (D&D), dengan prosedur penelitian *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Penelitian ini melibatkan para ahli dan pengguna. Instrumen yang digunakan meliputi angket dan lembar wawancara. Hasil penilaian dari sudut pandang para ahli untuk kelayakan multimedia interaktif mendapatkan nilai dengan kategori “Sangat Layak” dengan rata-rata skor 95,3%, serta respon pengguna terhadap media ini mendapatkan nilai dengan kategori ”Sangat Layak” dengan rata-rata skor 95,5%. Berdasarkan hal tersebut, multimedia interaktif sangat layak diimplementasikan dalam pembelajaran

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, ADDIE, Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi

**DESIGN OF INTERACTIVE MULTIMEDIA ON THE MATERIAL OF
TYPES OF BUSINESSES AND ECONOMIC ACTIVITIES FOR
LEARNING IPS CLASS V ELEMENTARY SCHOOL**

Zilfa Amalia Tsany

1903668

ABSTRACT

This research is about the design and development of interactive multimedia to introduce types of businesses and economic activities. This research is motivated by the problem of learning media which at the moment is still fixated on teachers and books. Another problem is the lack of knowledge and ability of teachers in introducing types of businesses and economic activities and the condition of students who have a great interest in using digital technology-based learning media. Thus, this research aims to create an Interactive Multimedia as a facilitator for students in learning the material of business types and economic activities. This research uses the Design and Development (D&D) research model, with Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) research procedures. This research involved experts and users. The instruments used include questionnaires and interview sheets. The results of the assessment from the expert's point of view for the feasibility of interactive multimedia received a score in the "Excellent" category with an average score of 95,3%, and the user's response to this media received a score in the "Excellent" category with an average score of 95.5%. Based on this, interactive multimedia is very feasible to be implemented in learning.

Keywords: Interactive Multimedia, ADDIE, Types of Business and Economic Activities

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media dan Multimedia Pembelajaran	9
2.1.1 Pengertian Media dan Multimedia Pembelajaran	9
2.1.2 Manfaat Penggunaan Media dan Multimedia Pembelajaran	10
2.1.3 Jenis-jenis Media dan Multimedia Pembelajaran	12
2.1.4 Kriteria Pemilihan Media dan Multimedia Pembelajaran.....	14
2.2 Pembelajaran IPS	16
2.2.1 Pengertian IPS	16
2.2.2 Tujuan Pembelajaran IPS di SD.....	17
2.2.3 Pembelajaran IPS di SD	18
2.2.4 Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi	20
2.2.5 Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi untuk Siswa SD	23
2.3 Teori Pendukung	26
2.3.1 Pembelajaran Inovatif.....	26
2.3.2 Teori Belajar	32
2.3.3 Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar.....	34
2.4 Penelitian Relevan.....	35
2.5 Kerangka Berpikir.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
3.1 Desain Penelitian.....	38
3.2 Prosedur Penelitian.....	38

3.3 Subjek Penelitian.....	41
3.4 Instrumen Penelitian.....	41
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.6 Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Temuan Penelitian.....	54
4.1.1 Rancang Bangun Multimedia Interaktif.....	54
4.1.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	54
4.1.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	59
4.1.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	69
4.1.2 Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi.....	78
4.1.2.1 Validasi Ahli.....	78
4.1.2.2 Revisi Multimedia Interaktif	83
4.1.3 Respon Pengguna Guru dan Siswa Terhadap Multimedia Interaktif Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi	84
4.1.3.1 Tahap Implementasi	84
4.1.3.1.1 Respon Guru.....	85
4.1.3.1.2 Respon Siswa	88
4.1.3.2 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	91
4.2 Pembahasan Penelitian.....	93
4.2.1 Rancang Bangun Multimedia Interaktif pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi.....	93
4.2.2 Hasil Uji kelayakan Multimedia Interaktif Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi.....	95
4.2.3 Respon Guru dan Siswa Terhadap Multimedia Interaktif pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi	97
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMEDASI	100
5.1 Simpulan	100
5.2 Implikasi.....	101
5.3 Rekomendasi.....	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Guru</i>	42
Tabel 3.2 <i>Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Siswa</i>	43
Tabel 3.3 <i>Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Materi</i>	44
Tabel 3.4 <i>Angket Validasi Ahli Materi</i>	44
Tabel 3.5 <i>Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Bahasa</i>	45
Tabel 3.6 <i>Angket Validasi Bahasa</i>	45
Tabel 3.7 <i>Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Media</i>	46
Tabel 3.8 <i>Angket Validasi Media</i>	47
Tabel 3.9 <i>Angket Respon Guru</i>	48
Tabel 3.10 <i>Angket Respon Siswa</i>	50
Tabel 3.11 <i>Skoring Skala Likert</i>	52
Tabel 3.12 <i>Interpretasi Skor</i>	53
Tabel 4.1 <i>Kebutuhan Perangkat</i>	56
Tabel 4.2 <i>Spesifikasi Perangkat Keras Pengembang Media</i>	57
Tabel 4.3 <i>Spesifikasi Device</i>	57
Tabel 4.4 <i>Kompetensi Dasar dan Indikator</i>	58
Tabel 4.5 <i>Garis Besar Program Media (GBPM)</i>	60
Tabel 4.6 <i>Storyboard</i>	62
Tabel 4.7 <i>Hasil Perolehan Angket oleh Ahli Materi</i>	79
Tabel 4.8 <i>Hasil Perolehan Angket oleh Ahli Media</i>	80
Tabel 4.9 <i>Hasil Perolehan Angket oleh Ahli Bahasa</i>	81
Tabel 4.10 <i>Hasil Rekapitulasi Penilaian Validator Ahli</i>	82
Tabel 4.11 <i>Perbaikan dari Validator Ahli Materi</i>	83
Tabel 4.12 <i>Perbaikan dari Validtor Ahli Media</i>	84
Tabel 4.13 <i>Perbaikan Validator Ahli Bahasa</i>	84
Tabel 4.14 <i>Hasil Perolehan Angket Respon Guru</i>	86
Tabel 4.15 <i>Hasil Perolehan Angket Respon Siswa</i>	89
Tabel 4.16 <i>Hasil Evaluasi</i>	90
Tabel 4.17 <i>Analisis SWOT</i>	92
Tabel 4.18 <i>Penilaian Validator Ahli</i>	96
Tabel 4.19 <i>Respon Pengguna</i>	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Kerangka berpikir</i>	37
Gambar 3.1 <i>Model ADDIE</i>	39
Gambar 4.1 <i>Pengumpulan Materi</i>	70
Gambar 4.2 <i>pengumpulan Aset Gambar</i>	70
Gambar 4.3 <i>Fitur Ukuran dan Warna</i>	71
Gambar 4.4 <i>Pemilihan Elemen</i>	72
Gambar 4.5 <i>Pemilihan Font</i>	72
Gambar 4.6 <i>Pemilihan Character dan Background</i>	73
Gambar 4.7 <i>Pemilihan Teks dan Suara</i>	73
Gambar 4.8 <i>Mendownload dan Mengupload Video</i>	73
Gambar 4.9 <i>Membuka dan Memulai Web</i>	74
Gambar 4.10 <i>Memulai Episode</i>	74
Gambar 4.11 <i>Mengupload Audio</i>	74
Gambar 4.12 <i>Pengisian data podcast</i>	75
Gambar 4.13 <i>Lagu Selesai Dibuat</i>	75
Gambar 4.14 <i>Mengupload gambar</i>	75
Gambar 4.15 <i>Memasukan Musik, Teks dan Gambar</i>	76
Gambar 4.16 <i>Tautan Telah Siap</i>	76
Gambar 4.17 <i>Memasukan Judul dan Soal</i>	77
Gambar 4.18 <i>Menyimpan dan Publikasi</i>	77
Gambar 4.19 <i>Tautan Selesai Dibuat</i>	77

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurakhman, O., & Rusli, R. K. (2020). Teori Belajar dan Pembelajaran. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(1), 103–113. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i1.3651>
- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=M_UrEAAAQBAJ
- Ambar Sri Lestari. (2013). Pembelajaran Multimedia. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(2), 84–98.
- Anisha, O. N., & Mulyono, H. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi dan Jenis- Jenis Usaha melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(2), 1–5.
- Armawi Sullati. (2018). Pendayagunaan Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa Arab Sullati Armawi. *Sullati Armawi*, 1(1), 1–23.
- Aslam, A., 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. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Astutik, P. P. (2016). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPk) Dan Higer Order Thinking Skills (HOTS) dalam Pembelajaran Tematik SD. *Fip Unm*, 343–354.
- Bardi, & Jailani. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 49–63. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5203>
- Damayanti, M. L. (2020). *Teori produksi*. 2(1), 1–15. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/6985>
- Dewianawati, D., Nurhayati, N., Razak, M., Wijaya, N. P. N. P., Suaryasa, I. G. N., Sakti, D. P. B., Darsana, I. M., Hanafiah, H., Mustafa, F., Puspitasari, M., & others. (2023). *MANAJEMEN PEMASARAN JASA*. CV. Intelektual Manifes Media. <https://books.google.co.id/books?id=jbO1EAAAQBAJ>
- Dr. Sutiah M.Pd. (2020). *Teori Belajar dan pembelajaran*. NLC. <https://books.google.co.id/books?id=FpPsDwAAQBAJ>
- Dwiqi, 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>

- Feida Noorlaila Isti`adah, M. P., & Rahmat Permana, M. P. (2020). *Teori-teori Belajar dalam Pendidikan*. EDU PUBLISHER. <https://books.google.co.id/books?id=pInUDwAAQBAJ>
- Furqon, I. K. (2018). Teori Konsumsi dalam Islam. *Adzkiya : Jurnal Hukum Dan Ekonomi Syariah*, 6(1), 1–18. <https://doi.org/10.32332/adzkiya.v6i1.1169>
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78. journal.uin-alauddin.ac.id
- Hafidz, D. A., & Amalia, F. S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Edukasi dan Pemasaran Hasil Pertanian di Tulang Bawang. *Jurnal Cyberarea.Id*, 1(2), 1–10. <http://www.pusdansi.org/index.php/cyberarea/article/view/40>
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Hakim, L. N. (2013). Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit. *Aspirasi*, 4(2), 165–172. <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/501>
- Havizul, H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Menggunakan Model Ddd-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283–297. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>
- Hayati, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar*. 5, 1809–1815.
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015, IV(1)*, 49–54.
- Herdayati, & Syahril. (2019). Desain Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., *Mi*, 5–24.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran

- Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Jayawardana, H. B. A. (2017). Paradigma Pembelajaran Biologi Di Era Digital. *Jurnal Bioedukatika*, 5(1), 12. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v5i1.5628>
- Kaulan, M., & Ramadhani, K. D. (2018). Permasalahan Pembelajaran Ips Dan Strategi Jitu Pemecahannya. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 43–53.
- Klein, J. D., & Richey, R. C. (2007). *Design and Development Research, Methods, Strategies and Issues*. Routledge.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Kurniawan, D. candra, Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4, 119–125.
- Kusumam, A., Mukhidin, M., & Hasan, B. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1), 28. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9352>
- Maharani, D. P., Hermawan, H., Wulandari, D. T., Ismawarti, N. Y., Kancanadana, G., & Sayekti, I. C. (2021). Analisis TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 di Surakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5195–5203. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1501>
- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–88. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol4no1.2019pp69-88>
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Mardika, I. N. (2016). *Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD*. 15(1), 165–175. <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>
- Maryani, E., & Syamsudin, H. (2009). Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial. *Jurnal Penelitian*,

- 9(1), 1–15. http://jurnal.upi.edu/file/Enok_Maryani.pdf
- Miyarso, E. (2019). Modul 4 Perancangan Pembelajaran Inovatif. *PPG Kemdikbud.*, 1–142.
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Nazalin, N., & Muhtadi, A. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrokarbon Untuk Siswa Kelas Xi Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 221. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.7359>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oka, G. P. A. (2022). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Pascal Books. <https://books.google.co.id/books?id=MFJzEAAAQBAJ>
- Parni. (2020). *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. 3(2), 2.
- Piaget, J., Berlyne, D. E., & Piercy, M. (2003). *The Psychology Of Intelligence*.
- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Journal of Vasyf Stefanyk Precarpathian National University*, 5(1), 40–46. <https://doi.org/10.15330/jpnu.5.1.40-46>
- Quddus, A. (2020). Implementasi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dalam Pendidikan Profesi Guru (PPG) PAI LPTK UIN Mataram. *Jurnal Tatsqif*, 17(2), 213–230. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i2.1911>
- Rahayu, T. P. (2020). *Pelaku Kegiatan Ekonomi*. Alprin. <https://books.google.co.id/books?id=PA8AEAAAQBAJ>
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar INFORMASI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>
- Rahmah, A. N., & Widodo, S. (2019). Peranan Sektor Industri Pengolahan dalam Perekonomian di Indonesia dengan Pendekatan Input – Output Tahun 2010 – 2016. *Jurnal Ilmu Peternakan*, 1(1), 2–34.
- Rahmi, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2021). Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Siswa SD melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 3(6), 5136–5142.
- Ratnawati, E. (2016a). Karakteristik Teori-Teori Belajar Dalam Proses Pendidikan (Perkembangan Psikologis Dan Aplikasi). *Eduksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(2), 1–23.

- Ratnawati, E. (2016b). Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*,. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rosyadi, S. (2018). Revolusi industri 4.0 : Peluang dan Tantangan Bagi Alumni Universitas Terbuka. *Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*.
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa Smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–164. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2526>
- Sahrir, M. S. (2012). *EMPLOYING DESIGN AND DEVELOPMENT RESEARCH (DDR) APPROACHES IN THE DESIGN AND DEVELOPMENT OF ONLINE ARABIC VOCABULARY LEARNING GAMES PROTOTYPE*. 11(2), 108–119.
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadiktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (Ppdn)*, 417–422.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Garudhawaca. <https://books.google.co.id/books?id=9-kIDAAQBAJ>
- Sofiarini, A., & Rosalina, E. (2021). Analisis Kebijakan dan Kepemimpinan Guru Dalam Menghadapi Kurikulum 2013 Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 724–732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.668>
- Sofyan, F. A. (2019). Implementasi Hots Pada Kurikulum 2013. *Inventa*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1803>
- Subhan, M. (2020). Analisis Penerapan Technological Pedagogical Content Knowledge Pada Proses Pembelajaran Kurikulum 2013 di Kelas V. *International Journal of Technology Vocational Education and Training*, 1(2), 174–179.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. K. S. (2020). Instrumen Penelitian. In T. Fiktorius (Ed.), *Journal Academia*. Mahameru Press.
- Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *Yume: Journal of Management*, 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Susanti, S., Purwiyastuti, W., & Wuryani, E. (2018). Manfaat Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sejarah Terhadap Pembentukan Moral Peserta

- Didik 1. *Jurnal Pendidikan*, 12.
- Susanti, & Zulfiana, A. (2017). *Jenis – jenis Media Dalam Pembelajaran*. 1(1), 5–6.
- Sutomo, & Ratwianigsih, L. (2017). Industri Perdagangan Di Indonesia : Perkembangan Dan Kinerja. *Jiep*, 17(2), 78–88. file:///C:/Users/ASUS/AppData/Local/Temp/14982-33644-1-PB.pdf
- Syarifah, A. (2019). Pembelajaran Inovatif pada Ranah Pendidikan Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 966–968.
- Syukur, M. (2018). Distribusi Perspektif Etika Ekonomi Islam. *Profit : Jurnal Kajian Ekonomi Dan Perbankan Syariah*, 2(2), 33–51. <https://doi.org/10.33650/profit.v2i2.559>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Uswatun Fadilah, N. (2019). *Media Pembelajaran*. 3, 5–65.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8. <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>
- Wahyuni Trisna, N. M. S., & Fardani Zulkifli, F. (2021). Bisnis Kreatif Di Era Digital Dengan Mengangkat Kearifan Lokal. *Jurnal Da Moda*, 2(2), 42–47. <https://doi.org/10.35886/damoda.v2i2.198>
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Teori Belajar dan Pembelajaran. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 3, Issue 1). <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Widhinata, I. G. N. A. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 18–25. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Yuninda, W., & Lazim, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVc SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 8(14), 66–73.