

No. SKRIPSI: 116/S/PGSD-REG/6/AGUSTUS/2023

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI PERISTIWA  
KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Disusun Oleh  
Qara Zahara Hanum  
1705461

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2023**

## **LEMBAR HAK CIPTA**

### **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD**

Disusun Oleh:

Qara Zahara Hanum

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

©Qara Zahara Hanum 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**QARA ZAHARA HANUM**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI PERISTIWA  
KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD**

Disetujui dan disahkan oleh:

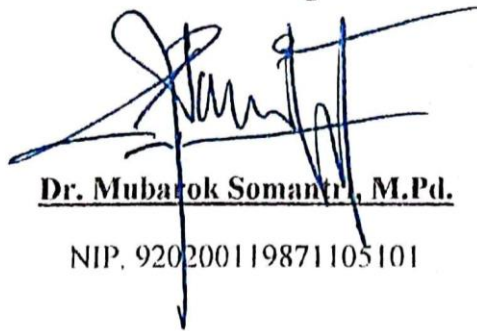
**Pembimbing I**



**Dr. Tatang Syaripudin, M.Pd.**

NIP. 196005211987031005

**Pembimbing II**

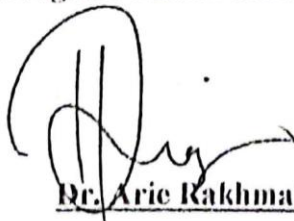


**Dr. Mubarok Somantri, M.Pd.**

NIP. 920200119871105101

**Mengetahui**

**Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.**

NIP. 198204262010121005

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Morivasi Belajar Siswa Kelas V SD”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini

Bandung, 31 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan

Qara Zahara Hanum

NIM 1705461

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim* puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD” dengan sebaik-baiknya. Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, serta umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Dengan ditulisnya skripsi ini, penulis berharap dapat memberikan kebermanfaatan dan juga dapat berguna dalam menambah wawasan serta meningkatkan motivasi belajar pada anak sekolah dasar.

Oleh karena itu, penulis berharap akan adanya kritis ataupun saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini dimasa yang akan datang. Penulis juga berharap, agar skripsi ini dapat membantu serta mudah dipahami oleh pembaca pada umumnya, serta pada tenaga pendidik penggerak pendidikan di sekolah dasar dan peneliti pada khususnya.

Bandung, 31 Agustus 2023

Qara Zahara Hanum

NIM 1705461

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD” dengan sebaik-baiknya. Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, serta umatnya hingga akhir zaman.

Bukanlah hal yang mudah bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, banyak bantuan, dukungan, dan motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis hendak mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat, dan karunia serta hidayahnya.
2. Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD FIP UPI yang selalu membimbing dan menjadi tauladan bagi seluruh mahasiswa PGSD FIP UPI.
3. Aprilia Eki Saputri, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing penulis.
4. Dr. Tatang Syaripudin, M.Pd selaku pembimbing utama yang telah membimbing dan mengarahkan penulisan skripsi dengan jelas dan mendetail selama beberapa semester ini.
5. Dr. Mubarak Somantri, MPd selaku pembimbing pendamping yang telah membimbing mengarahkan penulisan skripsi secara teliti dan penuh kesabaran selama beberapa semester ini
6. Ira Rengganis, M.pd, Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd, dan Siti Sofiah, S.Pd yang telah meluangkan waktunya dan membantu peneliti dalam validasi di penulisan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Staff akademik PGSD FIP UPI yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.

8. Orangtua tercinta Ayah Haris (alm) dan Ibu Susianah yang selama ini memberikan do'a, kasih sayang, pengertian yang luar biasa, memberikan dukungan, serta motivasi yang tiada hentinya kepada penulis.
9. Kakak-kakak dan adik tercinta Gifary Akbar, Menik Ayu Wulandari, dan Raihan Abdillah, serta keponakan tersayang Ghumaisa Mecca Anjani yang senantiasa memotivasi dan meyakinkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Ayah Didin, Ibu Sumini, dan Tsanshiya selaku keluarga saya di Bandung yang selalu menemani, memberi dukungan, dan meyakinkan peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Dini Anggraeni L., Hanina Su'da, Ina, Fahmi, Rosa, Ilma, Dwi, dan Teh Intan yang selalu menemani dan menjadi pengingat, penyemangat, penasihat, dan tempat berbagi cerita selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
12. Nisa, Jejem, Cintya, Faizia, dan Dian selaku teman yang menjadi tempat bertukar pikiran dan memberikan semangat selama penyelesaian skripsi ini.
13. Teman-teman PGSD B 2017, yang telah berjuang bersama selama 4 tahun masa perkuliahan hingga skripsi.
14. Teman-teman Forum Mahasiswa Bogor (FOSMOR) UPI yang telah kebersamai, memberi semangat, dan mewarnai masa perkuliahan peneliti.
15. Selain itu, yang tidak kalah penting. Saya berterimakasih kepada Qara Zahara Hanum, diri saya sendiri, karena tetap mempercayai dan yakin terhadap usaha saya sendiri, berterimakasih karena tidak menyerah dalam menjalani masa sulit ini, berterimakasih karena memilih untuk tidak berhenti walau membutuhkan waktu yang tidak sebentar, karena lagi-lagi saya percaya bahwa sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai.
16. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu, yang selalu memberikan dukungan, bantuan doa, serta hal-hal positif lainnya kepada peneliti.

Bandung, 31 Agustus 2023

Qara Zahara Hanum  
NIM 1705461

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD**

Oleh  
Qara Zahara Hanum  
1705461

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang hanya terpaku pada penggunaan metode ceramah saja dan menjadikan buku sumber sebagai satu-satunya media pembelajaran. Selain itu kurangnya informasi materi ajar khususnya pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan pada buku sumber yang digunakan membuat para siswa terkesan menyepelkan pembelajaran. Penelitian ini merupakan upaya untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar melalui penggunaan multimedia interaktif yang berupa aplikasi belajar. Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan metode desain dan pengembangan atau *Design and Development* dengan model ADDIE, instrument penilaian berupa angket penilaian ahli dan lembar penilaian motivasi belajar siswa. Tahapan dari penelitian ini terdiri dari analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*), dan dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Kelayakan penggunaan aplikasi belajar ini dinilai oleh ahli media dan mendapatkan skor 116 dengan kategori **sangat baik**, ahli materi mendapatkan skor 94 dengan kategori **sangat baik**, dan ahli pembelajaran mendapatkan skor 118 dengan kategori **sangat baik**. Berdasarkan skor yang telah diakumulasikan, kedalam persentase, diperoleh nilai 95% akan kelayakan multimedia interaktif dengan kategori sangat baik. Serta, pada tahap implementasi diperoleh peningkatan persentase motivasi belajar siswa sebesar 17,88% menjadi 82,88% dari 65% dan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 22,6 menjadi 77,6 dari 55. Maka dari itu, berdasarkan hasil penilaian para ahli dan implementasi tersebut multimedia interaktif dikatakan layak dan sangat baik digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan di kelas 5 Sekolah Dasar serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata kunci :** pengembangan multimedia interaktif, materi peristiwa kebangsaan seputar kemerdekaan, motivasi belajar



**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA MATERIAL ON NATIONAL  
EVENTS SURROUNDING THE PROCLAMATION OF INDEPENDENCE TO  
INCREASE THE LEARNING MOTIVATION OF GRADE 5 ELEMENTARY  
SCHOOL STUDENT**

By  
Qara Zahara Hanum  
1705461

**ABSTRACT**

*This research was motivated by the lack of interest of students in learning activities who were only focused on using the lecture method and used source books as the only learning medium. Apart from that, the lack of information on teaching materials, especially material about national events surrounding the proclamation of independence in the source books used, makes it seem like students are taking learning for granted. This research is an effort to help students increase learning motivation through the use of interactive multimedia in the form of learning applications. This interactive multimedia was developed using the design and development method or Design and Development with the ADDIE model, assessment instruments in the form of expert assessment questionnaires, and student learning motivation assessment sheets. The stages of this research consist of analysis, design, development, implementation, and evaluation, with a descriptive qualitative research approach. The feasibility of using this learning application was assessed by media experts who received a score of 116 in the very good category, material experts received a score of 94 in the very good category, and learning experts received a score of 118 in the very good category. Based on the scores that have been accumulated, into percentages, a score of 95% is obtained for the feasibility of interactive multimedia in the very good category. Also, at the implementation stage, an increase in the percentage of student learning motivation was obtained by 17.88% to 82.88% from 65% and a 22.6-point increase in average learning outcomes, from 55 to 77.6. Therefore, based on the results of expert assessments and the implementation, Interactive multimedia can be appropriate and very good to use to facilitate learning of material about national events surrounding the proclamation of independence in grade 5 elementary schools and can increase student learning motivation.*

**Keywords:** *Development of Interactive Multimedia, National Event Material About The Proclamation of Independence, Learning Motivation*

## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat penelitian .....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2.1 Multimedia Interaktif .....	8
2.2 Pembelajaran IPS .....	13
2.3 Motivasi Belajar .....	19
2.4 Penelitian Relevan .....	23
2.5 Kerangka Berpikir .....	25
2.6 Definisi Operasional.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	29
3.1 Desain Penelitian .....	29
3.2 Prosedur Penelitian.....	30
3.3 Partisipan Penelitian .....	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	35
3.5 Instrumen Penelitian.....	36
3.6 Teknik Analisis Data .....	44
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	47

4.1	Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan .....	47
	A. Temuan .....	47
	B. Pembahasan .....	65
4.2	Hasil Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan .....	66
	A. Temuan .....	66
	B. Pembahasan.....	75
4.3	Kelayakan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 SD Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan .....	77
	A. Temuan .....	77
	B. Pembahasan.....	89
4.4	Implementasi penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan .....	90
	A. Temuan .....	90
	B. Pembahasan.....	96
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....		98
5.1	Simpulan.....	98
5.2	Rekomendasi .....	99
DAFTAR PUSTAKA .....		100
LAMPIRAN.....		102

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	16
Tabel 3. 1 Indikator dan Tujuan Pembelajaran .....	31
Tabel 3. 2 Instrumen WorkLogs .....	36
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	37
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi .....	38
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Pembelajaran .....	39
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif .....	40
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Multimedia Interaktif .....	42
Tabel 3. 8 Rubrik Instrumen Angket .....	44
Tabel 3. 9 Penilaian Skala Likert .....	45
Tabel 3. 10 Kategori Kelayakan Media .....	46
Tabel 4. 1 Hasil Validasi oleh Ahli Media .....	78
Tabel 4. 2 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media .....	79
Tabel 4. 3 Hasil Validasi oleh Ahli Materi .....	80
Tabel 4. 4 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi .....	81
Tabel 4. 5 Hasil Validasi oleh Ahli Pembelajaran .....	82
Tabel 4. 6 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	83
Tabel 4. 7 Hasil Kelayakan Multimedia Interaktif Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 SD .....	83
Tabel 4. 8 Perbaikan Konten Multimedia Interaktif .....	84
Tabel 4. 9 Perolehan Skor Angket Sebelum menggunakan Multimedia Interaktif .....	91
Tabel 4. 10 Perolehan Skor Angket Setelah menggunakan Multimedia Interaktif... .....	92
Tabel 4. 11 Ringkasan Persentase Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sebelum dan Setelah Menggunakan Multimedia Interaktif.....	94
Tabel 4. 12 Perolehan Nilai Pretest dan Posttest .....	94
Tabel 4. 13 Rata-rata Perolehan Nilai Tes .....	95

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir Penelitian.....	26
Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE.....	30
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Aplikasi Multimedia Interaktif .....	48
Gambar 4. 2 <i>Storyboard Cover</i> Multimedia Interaktif.....	49
Gambar 4. 3 <i>Storyboard</i> Konten Menu Utama .....	49
Gambar 4. 4 <i>Storyboard</i> Konten Pilihan Materi .....	50
Gambar 4. 5 <i>Storyboard</i> Konten Submateri.....	50
Gambar 4. 6 <i>Storyboard</i> Konten Materi .....	51
Gambar 4. 7 <i>Storyboard</i> Konten Materi .....	51
Gambar 4. 8 <i>Storyboard</i> Konten Awal Pembuka Kuis .....	52
Gambar 4. 9 <i>Storyboard</i> Konten Kuis.....	52
Gambar 4. 10 <i>Storyboard</i> Konten Pembuka <i>Games</i> .....	53
Gambar 4. 11 <i>Storyboard</i> Konten <i>Game</i> .....	53
Gambar 4. 12 Halaman Edit Aplikasi ToonApp.....	54
Gambar 4. 13 Halaman Utama Canva.....	55
Gambar 4. 14 Tombol atur ukuran desain.....	55
Gambar 4. 15 Halaman Editor Canva .....	56
Gambar 4. 16 Pemilihan Warna Latar.....	56
Gambar 4. 17 Pemilihan Penggunaan Elemen .....	57
Gambar 4. 18 Kolom Pencarian Elemen Canva.....	57
Gambar 4. 19 Kolom Penyisipan Gambar dari Perangkat .....	58
Gambar 4. 20 Menu bar Pengaturan font .....	58
Gambar 4. 21 Petunjuk format unduh gambar Canva.....	59
Gambar 4. 22 Tampilan Mircosoft Power Point .....	60
Gambar 4. 23 Halaman Edit <i>Audacity</i> .....	61
Gambar 4. 24 Halaman depan Wondershare Filmora.....	61
Gambar 4. 25 Tampilan halaman edit wondershare filmora.....	62
Gambar 4. 26 Tampilan <i>Publish Articulate Storyline 3</i> .....	63
Gambar 4. 27 Berkas Hasik Publish Articulate Storyline 3 .....	63
Gambar 4. 28 Halaman edit Web2Apk .....	64
Gambar 4. 29 Tampilan <i>Cover</i> Multimedia Interaktif .....	66
Gambar 4. 30 Tampilan profil penyusun .....	67
Gambar 4. 31 Tampilan Konten Petunjuk.....	67
Gambar 4. 32 Tampilan Kompetensi Inti.....	68
Gambar 4. 33 Tampilan Kompetensi Dasar .....	68
Gambar 4. 34 Tampilan Indikator .....	68
Gambar 4. 35 Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	69
Gambar 4. 36 Tampilan Menu Utama.....	69
Gambar 4. 37 Tampilan Petunjuk Menu Utama .....	69
Gambar 4. 38 Tampilan Pilihan Materi Pokok .....	70

Gambar 4. 39 Tampilan Petunjuk Materi Pokok .....	70
Gambar 4. 40 Pilihan Submateri pada Materi 1 .....	71
Gambar 4. 41 Pilihan Submateri pada Materi 2 .....	71
Gambar 4. 42 Tampilan Petunjuk Submateri pada Materi 1 .....	71
Gambar 4. 43 Tampilan Petunjuk Submateri pada Materi 2 .....	72
Gambar 4. 44 Tampilan Pertama Konten Materi .....	72
Gambar 4. 45 Tampilan Kedua Konten Materi .....	73
Gambar 4. 46 Tampilan Pembuka Kuis .....	73
Gambar 4. 47 Tampilan Kuis .....	74
Gambar 4. 48 Tampilan Skor Kuis .....	74
Gambar 4. 49 Tampilan Pembuka dan Petunjuk <i>Game</i> .....	75
Gambar 4. 50 Tampilan <i>Game</i> .....	75
Gambar 4. 51 Tampilan <i>Cover</i> Sebelum Perbaikan .....	85
Gambar 4. 52 Tampilan <i>Cover</i> Setelah Perbaikan .....	86
Gambar 4. 53 Konten Petunjuk Aplikasi Sebelum Perbaikan .....	86
Gambar 4. 55 Petunjuk Aplikasi Setelah Perbaikan .....	86
Gambar 4. 54 Konten Petunjuk Aplikasi Setelah Perbaikan .....	87
Gambar 4. 56 Konten Tujuan Pembelajaran Sebelum Perbaikan .....	87
Gambar 4. 57 Konten Tujuan Pembelajaran Setelah Perbaikan .....	88
Gambar 4. 58 Bagian Kuis dan <i>Game</i> Evaluasi Sebelum Perbaikan .....	88
Gambar 4. 59 Bagian Kuis dan <i>Game</i> Evaluasi Setelah Perbaikan .....	88

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	102
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	103
Lampiran 3 Hasil Worklogs .....	104
Lampiran 4 Lembar Instrumen Penilaian Ahli Media .....	106
Lampiran 5 Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	109
Lampiran 6 Lembar Instrumen Penilaian Ahli Pembelajaran.....	112
Lampiran 7 Lembar Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Penggunaan .....	115
Lampiran 8 Lembar Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Penggunaan Media .....	117
Lampiran 9 Rekapitulasi Skor Angket Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Media.....	120
Lampiran 10 Rekapitulasi Skor Angket Motivasi Belajar Sesudah Penggunaan Media.....	121
Lampiran 11 Soal <i>Pretest</i> .....	122
Lampiran 12 Soal <i>Posttest</i> .....	125
Lampiran 13 Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest .....	128
Lampiran 14 Analisis Materi IPS.....	129
Lampiran 15 Hasil Akhir Produk Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD .....	145
Lampiran 16 Lembar Perbaikan Skripsi .....	149
Lampiran 17 Riwayat Hidup .....	150

## DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R.M. (2009). *Intructional Design: The ADDIE approach* (Vol.722). Springer Science & Bussiness Media.
- Dimiyati, Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fahmi, S. (2018). *Membangun Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara
- Gunawan, R. (2016). *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep dan Aplikasi* (3rd ed.). Alfabeta.
- Harto, D.B. (2008). *Multimedia Interaktif (handout untuk Mahasiswa Prodi Desain Komunikasi Visual D3 – Unnes)*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- Hartono,A., & Pramukantoro, J.A. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Kooperatif GI (Group Investigation) pada standar kompetensi memperbaiki CD Player di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2, (2), 653-659.
- Helmawati. (2019). *Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hidayati, dkk. (2008). *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Koesnadar, Ade. (2006) Pengembangan Sotfware Pembelajara Multimedia Interaktif. No.18/X/TEKNODIK/JUNI /2006. <http://www.pustekom.go.id>
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jateng: Lakeisha.
- Munir. (2013). *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Newby, T.J., dkk. (2000). *Instructional technology for teaching and learning*. New Jersey: Prentice-Hall Inc
- Permendikbud No 21 Tahun 2016
- Permendikbud No 37 Tahun 2018
- Purwanto. (1996). *Psikologi Pendidikan*



- Rohim, F. Susanto, H. Eliananwati. (2012) Penerapan Model *Discovery Learning* Terbimbing pada Pembelajaran Fisika untuk meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif. *Unnes Physics Aducation Journal*. I(1). 1-5
- Safitri, N.K. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembealajaran IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Univesitas Muhammadiyah Malang
- Sudjana, N & Rivai, A. (2002). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group
- Susetyo, B. (2010). *Statistika untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Syahrudin, Mutiani. (2020). Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Tracey, M.W. (2009) *Design and Development Research: a model validation case*. *Educational Techology Research and Development*, 57(4), 533-571.
- Uno, H.B. (2015). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wahidmurni. (2017). Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wati, E.R. (2019). Ragam Media Pembelajaran. Kata Pena.