

015/S/PM.KCBR/PK.03.08/15/JULI/2022

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
INTERAKTIF “BERKUDA” PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA
BANGSAKU UNTUK SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat dalam memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Multimedia



Oleh:
Farhan Fathurrohman Fauzi
NIM 1805608

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
INTERAKTIF “BERKUDA” PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA
BANGSAKU UNTUK SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Farhan Fathurrohman Fauzi

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Farhan Fathurrohman Fauzi
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2022

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
dengan dicetak ulang, di fotocopy, atau cara lainnya tanpa ijin dari peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

FARHAN FATHURROHMAN FAUZI

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
INTERAKTIF “BERKUDA” PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA
BANGSAKU UNTUK SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds.

NIP. 920171219900606201

Pembimbing II,



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T

NIP. 920171219870811201

Mengetahui

Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Multimedia



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya;

Nama: Farhan Fathurrohman Fauzi

NIM: 1805608

Jurusan: Pendidikan Multimedia

Fakultas: Kampus Daerah Cibiru

Judul: Rancang Bangun Media Pembelajaran Digital Interaktif “Berkuda” Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa di Kelas 4 SDN Jatiendah Kabupaten Bandung.

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Digital Interaktif “Berkuda” Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa untuk Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penelitian karya ilmiah, dan semua kutipan yang ada dalam Skripsi ini telah saya cantumkan sumbernya.

Bandung, 15 Juli 2022

Yang menyatakan,

Farhan Fathurrohman Fauzi

NIM. 1805608

Farhan Fathurrohman Fauzi, 2022

*RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF “BERKUDA” PADA MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU UNTUK SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji serta syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Digital Interaktif “Berkuda” Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku untuk Sekolah Dasar”, dengan baik. Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini yaitu sebagai salah satu persyaratan ujian sidang skripsi dan kelulusan untuk mendapatkan Ijazah S1 pada Studi Pendidikan Multimedia Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini terwujud Ridho Allah SWT.

Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna hal ini karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki peneliti. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan adanya saran dan masukan serta kritik membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi para pembaca dan berbagai pihak khususnya dalam bidang Pendidikan Multimedia.

Bandung, 15 Juli 2022

Peneliti,

Farhan Fathurrohman Fauzi

NIM. 1805608

UCAPAN TERIMAKASIH

Skripsi ini ditulis dengan bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, Oleh karena itu, rangkaian ungkapan terima kasih peneliti sampaikan yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Kedua orang tua, yang telah memberikan Do'a serta dukungannya dalam menyusun skripsi ini.
2. Ibu Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran meluangkan waktu dan membagi ilmunya untuk membimbing, mengarahkan dan mencurahkan tenaga juga pikiran untuk memberikan bimbingan kepada peneliti.
3. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran meluangkan waktu dan membagi ilmunya untuk membimbing, mengarahkan dan mencurahkan tenaga juga pikiran untuk memberikan bimbingan kepada peneliti.
4. Bapak Fahmi Candra Permana, S.Si., M.T. selaku Ketua Prodi Pendidikan Multimedia.
5. Bapak Feri Hidayatullah Firmansyah, S.Pd., M.MT. selaku dosen Pendidikan Multimedia yang sudah meluangkan waktunya untuk membantu peneliti melengkapi data penelitian dalam menyusun skripsi.
6. Seluruh dosen dan Staff Pendidikan Multimedia, yang telah membantu dan memfasilitasi kami baik dalam proses transfer ilmu maupun administrasi
7. Seluruh dosen dan Staff Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI di Cibiru, yang telah membantu dan memfasilitasi kami baik dalam proses transfer ilmu maupun administrasi
8. Seluruh rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Multimedia Angkatan 2018 yang selalu memberikan dukungan dan motivasi satu sama lain untuk menyelesaikan skripsi ini

9. Ibu Nuniek, Selaku walikelas IV di SDN Jatiendah beserta para siswa yang sudah meluangkan waktunya untuk membantu peneliti melengkapi data penelitian dalam menyusun skripsi.
10. Kepala Sekolah, Guru serta jajaran staf SDN Jatiendah yang telah menyambut baik kedatangan peneliti untuk melaksanakan penelitian di SDN Jatiendah
11. Dan semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

ABSTRAK

Pada era modern perkembangan teknologi telah berkembang pesat, hal ini bisa kita manfaatkan pada aspek pendidikan. Salah satunya pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran digital yang menarik. Kurikulum 2013 pada subtema keberagaman budaya bangsaku menjelaskan beragamnya budaya Indonesia yang harus kita lestarikan dan kita jaga. Namun, menurut Adiza Belva, dkk (2015) masyarakat masih belum sepenuhnya sadar akan rasa memiliki terhadap budaya Indonesia. sehingga, hal ini perlu ditransformasikan pada bidang pendidikan salah satunya siswa Sekolah Dasar. SDN Jatiendah merupakan salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung menjadi tempat penelitian. Pada tahap survei dan pencarian informasi SDN Jatiendah masih menggunakan buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran, salah satunya pada penyampaian materi Keberagaman Budaya Bangsaku. Penggunaan media pembelajaran digital interaktif dirasa dibutuhkan pada sekolah tersebut, karena media pembelajaran digital multimedia interaktif dapat menggabungkan komponen multimedia menjadi satu sehingga dapat memberi pengalaman siswa dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan peneliti dalam penelitian ini ialah merancang media pembelajaran digital interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode D&D dengan menggunakan prosedur penelitian milik N. J. Manson. Media pembelajaran digital yang dirancang memaparkan 8 suku Indonesia dan 8 alat musik tradisional Indonesia. kemudian media tersebut divalidasi kepada ahli media yang selanjutnya di ujicobakan kepada 59 siswa SDN Jatiendah. Dari hasil validasi media mendapatkan skor persentase 95.78% yang berarti media pembelajaran digital ini sangat layak untuk digunakan. Lalu setelah diuji kepada siswa SDN Jatiendah media pembelajaran digital interaktif mendapatkan skor respon persentase 88.28% yang berarti media pembelajaran ini sangat baik.

Kata Kunci : Keberagaman budaya bangsaku, Media pembelajaran digital interaktif, *D&D*.

ABSTRACT

The modern era of technological development has overgrown, and we can use this in the aspect of Education. One of them is the utilization of information technology as an engaging digital Learning media. The 2013 curriculum on the sub-theme cultural diversity of my nation explains the diversity of cultures that exist in Indonesia that we must preserve and keep, However, according to Adiza Belva, et al (2015) the community is still not fully aware of the sense of belonging to the Indonesian culture. therefore, this needs to be transformed in the field of education, one of which is elementary school students. Jatiendah junior high school, one of the elementary schools in Bandung Regency, became a place for researchers in researching this study. At the stage of survei and information search, Jatiendah junior highschool still uses books and whiteboards as a learning medium one of them in the delivery of material cultural diversity, the use of interactive multimedia-based digital Learning media is needed at the school because Interactive multimedia digital Learning media can combine multimedia components into one to make the student experience in the learning process. The purpose of researchers in this study is to design and build interactive multimedia-based digital Learning media. The method used in this study is D&D with N.J. Manson research procedures. Digital Learning Media is designed to expose 8 Indonesian tribes and 8 traditional Indonesian musikal instruments. then the media was validated by media experts who were then tested on 59 students of Jatiendah junior high school. The results of the validation of the media get a percentage score of 95.78% which means that this digital learning media is very feasible to use. Then after being tested on JATIENDAH junior highschool students interactive multimedia-based digital learning media get a percentage response score of 88.28% which means this learning media is very good.

Keywords : *cultural diversity of Indonesia, digital Learning Media, interactive multimedia, D&D*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Keberagaman Budaya.....	6
2.1.1 Suku Budaya	6
2.1.2 Alat Musik Tradisional Indonesia.....	7
2.2 Multimedia	8
2.2.1 Multimedia Teks.....	9
2.2.2 Multimedia Gambar	9
2.2.3 Multimedia Audio	9
2.2.4 Multimedia Animasi	10
2.2.5 Multimedia Interaktif	10
2.3 Media Pembelajaran.....	11
2.3.1 Media Pembelajaran Digital Interaktif	11

Farhan Fathurrohman Fauzi, 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF “BERKUDA” PADA MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU UNTUK SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.4	Elemen Desain Grafis	11
2.4.1	Garis	12
2.4.3	Ruang	13
2.4.4	Warna	13
BAB III METODE PENELITIAN.....		14
3.1	Desain Penelitian	14
3.1.1	Kepekaan Terhadap Masalah (<i>Awareness of problem</i>).	15
3.1.2	Pemberian Saran (<i>Suggestion</i>).	15
3.1.3	Pengembangan Produk (<i>Development</i>).	15
3.1.4	Pelaksanaan Evaluasi (<i>Evaluation</i>).	15
3.1.5	Menentukan Kesimpulan (<i>Conlusion</i>).	15
3.2	Partisipan Penelitian.....	16
3.3	Populasi dan sampel.....	16
3.4	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	17
3.4.1	Teknik Pengumpulan Data	17
3.4.2	Instrumen Penelitian	17
3.5	Prosedur Penelitian.....	22
3.6	Analisis Data.....	24
3.6.1	Data Kuantitatif	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		26
4.1	Kepekaan Terhadap Masalah (<i>Awareness of problem</i>).	26
4.2	Pemberian Saran (<i>Suggestion</i>).	26
4.3	Pengembangan Produk (<i>Development</i>).	27
4.3.1	Analisis Kebutuhan	28
4.3.2	Merancang <i>Storyboard</i>	31
4.3.3	Perancangan <i>flowchart</i>	34
4.3.4	Perancangan <i>wireframe</i>	34
4.3.5	Perancangan User Interface	37

4.3.6	Kontruksi	48
4.4	Pelaksanaan Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	63
4.5	Menentukan Kesimpulan (<i>Conlusion</i>).....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		71
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA		73
LAMPIRAN.....		76

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi kisi penilaian ahli materi	18
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	19
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru.....	20
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siswa	21
Tabel 3. 5 Interpretasi dan skala likert (Arikunto, 2002).....	25
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i>	31
Tabel 4. 2 Tabel validasi ahli media	64
Tabel 4. 3 Tabel penilaian siswa.....	64
Tabel 4. 4 Tabel hasil validasi ahli materi.....	66
Tabel 4. 5 Tabel hasil penilaian siswa.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 2 Menu Utama.....	34
Gambar 4. 3 Menu Topik	35
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Topik Suku Budaya	35
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Popup</i> Suku Budaya.....	36
Gambar 4. 6 Menu Halaman Topik Alat Musik Tradisional	36
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Popup</i> Alat Musik Tradisional.....	37
Gambar 4. 8 Tampilan User Interface.....	38
Gambar 4. 9 <i>Pallete</i> warna.....	38
Gambar 4. 10 Jenis <i>Font</i>	39
Gambar 4. 11 Logo Aplikasi.....	39
Gambar 4. 12 Karakter suku Sunda	40
Gambar 4. 13 Karakter suku Minang.....	41
Gambar 4. 14 Karakter Suku Batak	41
Gambar 4. 15 Karakter suku Asmat.....	42
Gambar 4. 16 Karakter suku Jawa	42
Gambar 4. 17 Karakter suku Betawi.....	43
Gambar 4. 18 Karakter suku Badui.....	43
Gambar 4. 19 Karakter suku Bali.....	44
Gambar 4. 20 Gendang	44
Gambar 4. 21 Tifa	45
Gambar 4. 22 Kecapi.....	45
Gambar 4. 23 Kolintang.....	46
Gambar 4. 24 Sasando.....	46
Gambar 4. 25 Saluang.....	47
Gambar 4. 26 Gong.....	47
Gambar 4. 27 Angklung.....	48
Gambar 4. 28 Halaman Utama.....	49

Farhan Fathurrohman Fauzi, 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF “BERKUDA” PADA MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU UNTUK SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4. 29 Tombol pilihan	49
Gambar 4. 30 Pengaturan <i>Volume</i>	49
Gambar 4. 31 Informasi Media	50
Gambar 4. 32 Tombol verifikasi keluar	50
Gambar 4. 33 Tampilan Menu Utama di <i>Unity</i>	51
Gambar 4. 34 Codingan untuk tombol <i>play</i>	51
Gambar 4. 35 Tampilan Pengaturan Inspector pada Tombol Slider	52
Gambar 4. 36 Codingan untuk Slider <i>Volume</i>	53
Gambar 4. 37 Tampilan Pengaturan Inspector pada Tombol Informasi	54
Gambar 4. 38 Codingan untuk menghasilkan <i>Popup</i>	54
Gambar 4. 39 Tampilan Verifikasi <i>Exit</i> dan Inspectornya di <i>Unity</i>	55
Gambar 4. 40 Codingan untuk keluar	56
Gambar 4. 41 Halaman pilihan topik	57
Gambar 4. 42 Tampilan halaman pilihan topik di <i>Unity</i> beserta inspectornya.....	57
Gambar 4. 43 Tampilan <i>Loading.Scene</i>	58
Gambar 4. 44 Tampilan <i>Loading.Scene</i> di <i>Unity</i> beserta inspectornya.....	58
Gambar 4. 45 Codingan untuk pindah halaman menuju pembelajaran suku budaya .59	
Gambar 4. 46 Codingan untuk pindah halaman menuju halaman pembelajaran alat musik tradisional	59
Gambar 4. 47 Tampilan halaman topik suku budaya Indonesia	60
Gambar 4. 48 Tampilan halaman topik suku budaya pada <i>Unity</i> beserta Inspector suku Sunda.....	60
Gambar 4. 49 Tampilan <i>Pop up</i> Suku Sunda pada halaman topik suku budaya Indonesia	61
Gambar 4. 50 Tampilan halaman topik alat musik tradisional Indonesia.....	61
Gambar 4. 51 Tampilan halaman topik Alat Musik Tradisional pada <i>Unity</i> beserta Inspector gendang	62
Gambar 4. 52 Tampilan <i>Pop up</i> Alat Musik Gendang pada halaman topik alat musik tradisional.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi media	77
Lampiran 2 Validasi materi.....	84
Lampiran 3 Angket guru terhadap media.....	92
Lampiran 4 lembar kosong angket siswa	94
Lampiran 5 hasil angket siswa yang telah dikonversi kedalam google form	96

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, A., Oktatrifa, A. D., Jannah, Z. R., & Aeni, A. N. (2022). Pengaplikasian E-book dalam Memperkenalkan Nabi Ulul Azmi Kepada Siswa Sekolah Dasar. *Al Qalam : Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1675
- Ahmad, J. (2018). Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis). *Research Gate*, 5(9), 3.
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*. 1(2). 86.
- Arikunto, S., & Pendidikan, D. D. E (2002). Dasar dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara
- Belva, A. d. (2015). Pobundo (Pop-UP Budaya Indonesia) Sebagai Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pelita-Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY*,(1). 66.
- Darisandi, R. (2015). *33 Kebudayaan diklaim Negara Asing! Segera Patenkan Aneka Ragam Kebudayaan Indonesia*. <https://www.change.org/p/presiden-republik-indonesia-33-kebudayaan-diklaim-negara-asing-segera-patenkan-aneka-ragam-kebudayaan-indonesia> . diakses pada 8 Juli 2022.
- Dzikron, M. D. (2021). Pengaruh E-Audit dan Kompetensi Auditor Terhadap Kualitas Audit. *Riset Akuntansi*, 48.
- Enterprise, J. (2018). *Otodidak Adobe Illustrator*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Faiztyan, I. F. (2015). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(2), 208.
- Ferdiansyah, M. (2018). Unreal Engine atau Unity? <https://mediaformasi.com-/2018/06/unreal-engine-atau-Unity/>. diakses pada 29 Juli 2022.

- Ilmiani, A. M. (2020). Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 18(1), 20.
- Kariani, K. A., Hanindharputri, M. A., & Yasa, I. D. (2021). Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sarana Jenis-jenis Sampah Untuk Anak-anak di Denpasar. *Jurnal Selaras Rupa*, 2(2), 108.
- Kurniasih, W. (2021). Daftar Suku Bangsa di Indonesia serta Pranata Sosial Masyarakatnya. <https://www.gramedia.com/literasi/suku-di-indonesia/>. diakses pada 29 Juli 2022.
- Mutiani, R., & Suyadi, S. (2020). Diagnosa Diskalkulia Generasi Alpha: Masalah Perkembangannya. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1).
- Nay. (2013). *Penyebab Makin Lunturnya*. Galih Pamungkas.
- Nugroho, F. T. (2021). Daftar Nama Alat Musik Tradisional di Indonesia, Lengkap Beserta Asal Daerahnya. <https://www.bola.com/ragam/read/4617608/daftar-nama-alat-musik-tradisional-di-indonesia-lengkap-beserta-asal-daerahnya>. diakses pada 29 Juli 2022.
- Nurchaili. (2011). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Dalam Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(6), 649.
- Pendidian, P. M., & Nomor, K. R. I. (22). Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jakarta: Depdiknas*.
- Rusdi, M. (2018). Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan. *Depok: PT. RajaGrafindo Persada*.
- Sari, Y. P. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Persediaan Obat Pada Apotek Merben. *JSK (Jurnal Sistem Informasi dan Komputerisasi Akuntansi)*, 1(1), 83.
- Setiabudi, D. H. (2003). Studi Penggunaan Visual Studio 6.0 Untuk Pengembangan Sistem Informatika Berkelas Enterprise. *Jurnal Informatika*, 4(1), 3.

- Simarmata, J., Hanum, R. A., Situmorang, D., & dkk. (2020). *Elemen elemen multimedia untuk pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sitepu, V. (2005). Panduan Mengenal Desain Grafis. *PT. Elex Media..*
- Smaragdina, A. A. (2020). Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Karinov*, 3(1), 54.
- Sofwan, M., & Wibowo, M. B. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Unity Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2), 202.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning :Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Syamsijulianto, T. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Mobuya pada Indahnya Keberagaman Budaya Bangsaku di Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 5(2), 210.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa . *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 104-105.
- Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, 2.
- Wulandari, A. S. (2018). *Keberagaman Budaya Indonesia*. Malang.