



Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Muatan Pelajaran IPS Kelas V SD Inpres Bontonompo Kabupaten Gowa

Fitri Nur Awalia¹, Ahmad Syawaluddin², Hartoto³

¹ Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

Email: fitrinrawaliasingara@gmail.com

² Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

Email: unmsyawal@unm.ac.id

³ Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

Email: hartoto@unm.ac.id

(Received: tgl-bln-thn; Reviewed: tgl-bln-thn; Revised: tgl-bln-thn; Accepted: tgl-bln-thn; Published: tgl-bln-thn)



©2020 –Pinisi Journal PGSD. This article open access licenci by

CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

Abstract

This research is a research and development model from Alessi and Trollip which consists of 3 stages, specifically: 1) the planning, 2) the design, 3) the development. The product produced is a product of developing interactive multimedia-based teaching materials in Social Studies subjects Class V SD Inpres Bontonompo, Gowa Regency, this is motivated by several problems, namely the lack of variety of teaching materials, teaching materials are still in printed form, and students need interesting teaching materials in obtaining social studies subject matter. consequently, the solution that can be given is the need for renewal or innovation of teaching materials. When viewed from the availability of learning support tools, class V students already have cellphones or tablets and students are able to operate them. The validation results by media expert validators obtained an average score of 3.3. The score obtained from the material expert validator is 3.1. The results of the assessment by 19 fifth grade students obtained a score of 3.6. Meanwhile, the score obtained from the fifth grade homeroom teacher was 3.5. So it can be concluded that the product development of multimedia-based teaching materials interactive is categorized as very good and feasible to use.

Keywords: Teaching materials, Interactive multimedia, Social Studies

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan dari Alessi dan Trollip yang terdiri dari 3 tahapan yakni 1) tahap perencanaan, 2) tahap desain, 3) tahap pengembangan (development) terdiri dari membuat produk, uji alpha, revisi, uji beta, dan revisi akhir. Adapun produk yang dihasilkan adalah produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada muatan pelajaran IPS Kelas V SD Inpres Bontonompo Kabupaten Gowa, hal ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan yakni kurangnya variasi bahan ajar, bahan ajar masih dalam bentuk cetakan, dan siswa membutuhkan bahan ajar yang menarik dalam memperoleh materi pelajaran IPS. Oleh karena itu solusi yang dapat diberikan yaitu perlu adanya pembaharuan atau inovasi terhadap bahan ajar. Apabila dilihat dari kesediaan alat penunjang pembelajaran, siswa kelas V telah memiliki handphone atau tablet dan siswa sudah dapat mengoperasikannya. Hasil validasi oleh validator ahli media memperoleh skor 3,3 sedangkan, perolehan hasil skor dari validator ahli materi sebesar 3,1. Hasil penilaian oleh 19 orang siswa kelas V memperoleh skor 3,6 dan perolehan nilai skor dari wali kelas V itu sendiri sebesar 3,5. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dikategorikan sangat baik dan layak untuk digunakan

Kata kunci: Bahan ajar; Multimedia interaktif; IPS.

PENDAHULUAN

Secara sederhana, pendidikan merupakan suatu proses yang penting bagi peserta didik dalam mengembangkan potensi dalam dirinya serta proses pembelajaran agar dapat menjadi manusia yang lebih kritis dalam berpikir. Hasan et al (2021) mengemukakan bahwasanya “pendidikan merupakan proses transformasi pengetahuan, nilai-nilai, dan berbagai keterampilan” (h.2). Pendidikan bisa dilakukan secara langsung di sekolah maupun diluar sekolah seperti, di lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat, yang dimana pembelajarannya berlangsung sepanjang hayat dari generasi ke generasi. Pendidikan sebagai gejala manusiawi yang dilakukan secara sadar, di dalamnya tidak lepas dari keterbatasan-keterbatasan, baik yang melekat pada diri peserta didik, para pendidik, interaksi pendidik, serta pada lingkungan, dan sarana prasarana pendidikan. Selain membawa gejala manusiawi yang dilakukan secara sadar pendidikan juga hadir dengan membawa tujuan yang baik.

Tujuan pendidikan untuk membentuk manusia dalam mengembangkan kognitif, efektif, psikomotorik, dan juga interaksi sosialnya. Untuk mencapai tujuan pendidikan perlu dilakukan proses kegiatan pembelajaran tentunya. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 mengenai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dan Menengah Pasal 2A ayat (1) menyatakan bahwa muatan informatika di jenjang SD dapat diaplikasikan sebagai alat dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan calon peneliti pada tanggal 15 Januari 2022 bertempat di SD Inpres Bontonompo. Adapun beberapa permasalahan yang diperoleh peneliti yakni, kurangnya variasi bahan ajar, buku ajar masih dalam bentuk cetakan, dan siswa membutuhkan bahan ajar yang menarik dalam memperoleh materi pelajaran IPS. Solusi yang bisa disarankan dari beberapa persoalan tersebut adalah dengan mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif.

METODE

Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian pengembangan atau sering disebut dengan Research and Development (R&D). Menurut Hanafi (2017) penelitian Research and development (R & D) adalah metode penelitian yang dipergunakan untuk dapat menghasilkan sebuah produk tertentu. Di dalam bidang pendidikan sendiri, penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Desain Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan model dari Alessi dan Trollip. Terdapat 3 atribut yaitu atribut *standards*; *ongoing evaluation*; dan *project management*. Sedangkan 3 tahapannya yakni : Perencanaan (Planning), Desain (Design), dan Pengembangan (Development). Berikut gambar tahapan penelitian ini:



Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Alessi dan Trollip

Instrumen Penelitian

Untuk jenis instrument yang digunakan dalam penelitian ini yakni berupa angket yang menggunakan skala likert dan isinya juga berupa kolom kritik serta saran yang diberikan kepada siswa, guru dan para ahli validasi dibidangnya. Instrument ini diperuntukkan untuk mengidentifikasi kevalidan juga kelayakan dari bahan ajar yang nantinya bakal dikembangkan menjadi bahan ajar berbasis multimedia.

Analisis Data

Apabila data telah diperoleh, maka selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Data yang bakal diperoleh dalam penelitian kali ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa lembaran validasi dari para ahli, siswa dan guru yang berisi mengenai tanggapan, saran serta masukan. Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh karena adanya analisis dan mengelolah data secara deskriptif menjadi data interval menggunakan skala Likert, sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria penilaian

No.	Rentang skor	Kategori
1	$x > 3$	Sangat positif/sangat tinggi
2	$3 > X \geq 2,5$	Tinggi/positif
3	$2,5 > X \geq 2$	Negatif/rendah
4	$X < 2$	Sangat negatif/sangat rendah

Sumber: Djemari Mardapi (2008)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Inpres Bontonompo” telah dilaksanakan dengan baik mulai dari bulan Mei-Juni 2022, dengan subjek penelitian 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi, 19 orang siswa kelas V dan 1 orang guru/wali kelas V SD Inpres Bontonompo. Untuk jenis penelitian yang telah dilaksanakan merupakan penelitian pengembangan yang di adopsi dari model pengembangan Alessi dan Trollip.

Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 23 Mei 2022. Validasi dilakukan oleh bapak Bhakti Findiga Hermuttaqien, S.Pd., M.Pd selaku salah satu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar. Adapun hasil validasi yang diperoleh oleh ahli media sebagai berikut:

alidasi yang diperoleh oleh ahli media sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

$$X = \frac{33}{10}$$

$$X = 3,3$$

Berdasarkan pada tabel kriteria penilaian dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar yang dikembangkan peneliti dikategorikan dalam kategori *sangat baik*. Hal tersebut di dapatkan dari data perolehan skor (x) bernilai 3,3.

Validasi untuk ahli materi kali ini dilakukan oleh ibu Hikmawati Usman, S.Pd., M.Pd selaku salah satu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar. Validasi ini dilakukan pada tanggal 24 Mei 2022, untuk hasil validasi yang diperoleh dapat dilihat sebagai berikut:

$$X = \frac{\Sigma x}{N}$$

$$X = \frac{35}{11}$$

$$X = 3,1$$

Adapun hasil perolehan dapat disimpulkan bahwa materi yang disediakan yakni memiliki rata-rata skor (x) 3,1 dan berdasarkan tabel kriteria penilaian hasil rata-rata tersebut dikategorikan dalam kategori sangat baik.

Validasi oleh guru dilakukan pada tanggal 8 Juni 2022. Adapun yang melakukan validasi yakni guru kelas V SD Inpres Bontonompo oleh ibu Harmiyati, S.Pd. Adanya penilaian tersebut sangat membantu terciptanya suatu produk yang baik. Berikut merupakan data dari hasil validasi yang diperoleh dari guru:

$$X = \frac{\Sigma x}{N}$$

$$X = \frac{50}{14}$$

$$X = 3,5$$

Hasil perolehan skor terhadap produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif rata-rata skor (x) mencapai 3,5 oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa produk dikategorikan sangat baik jika melihat dari tabel kriteria penilaian.

Uji coba siswa mengenai produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan 19 orang siswa kelas V berjalan dengan baik dikarenakan siswa telah memiliki alat penunjang seperti hp android yang digunakan sebagai uji coba produk. Sebelum uji coba produk siswa terlebih dahulu diaberi petunjuk supaya nanti tidak kebingungan.

Apabila produk sudah selesai siswa gunakan selanjutnya siswa diarahkan untuk memberikan penilaian terhadap produk tersebut dengan melalui angket yang telah disediakan sebelumnya dengan beberapa pertanyaan didalamnya. Adapun Hasil yang diperoleh dari respon siswa sebagai berikut:

$$X = \frac{\Sigma x}{N}$$

$$X = \frac{2}{8}$$

$$X = 3,6$$

Berdasarkan perolehan skor pada produk dapat disimpulkan bahwa ke 19 orang siswa kelas V semuanya menyatakan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dikategorikan sangat baik dengan perolehan rata-rata skor (x) 3,6 .

Pembahasan

Adapun produk yang dikembangkan berupa bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada muatan pelajaran IPS kelas V SD terkhusus untuk materi letak geografis Indonesia. Tujuan adanya penelitian dapat menghasilkan sebuah produk serta akan diketahuinya kelayakan yang bakal diperoleh baik dari validator ahli media maupun validator ahli materi beserta kelayakan yang didapatkan dari adanya respon guru dan respon dari siswa kelas V.

Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dilakukan dengan 3 tahapan yang berdasarkan model Alessi dan Trollip (2001) yang telah dimodifikasi yakni:

1. Tahapan perencanaan

Tahap pertama yakni tahapan perencanaan yang terdiri dari menentukan ruang lingkup, ruang lingkup itu sendiri berdasar pada kompetensi inti serta kompetensi dasar serta indikator pencapaian kompetensi. Selanjutnya identifikasi karakteristik siswa, dimana hasil observasi menunjukkan bahwa di sekolah SD Inpres Bontonompo khususnya di kelas V variasi bahan ajar masih kurang, buku ajar masih berupa cetakan, dan siswa membutuhkan bahan ajar yang menarik dalam memperoleh materi pelajaran IPS. Masih di tahapan perencanaan yakni membuat dokumen perencanaan berupa rpp dan mengumpulkan sumber yang diperlukan, seperti sumber untuk materi di dapatkan dari buku guru dan buku siswa kelas V tema 5 ekosistem kurikulum 2013, serta artikel dari internet. Untuk sumber video yang ada pada bahan ajar berbasis multimedia interaktif diperoleh dari youtube yang di edit sedemikian rupa sehingga video sesuai keinginan peneliti. Sumber audio, berasal dari suara peneliti sendiri, sedangkan untuk audio atau musik pada tampilan menu diperoleh dari youtube kemudian didownload menjadi mp3. Dan untuk sumber gambarnya diperoleh dari berbagai laman di internet.

2. Tahap desain

Pada tahap desain peneliti mengembangkan konten awal, membuat *flowchart* yang isinya berupa alur program dan juga panduan dari produk yang terdiri dari tampilan pembuka, tampilan utama, tampilan petunjuk penggunaan, tampilan KI, KD & tujuan, tampilan materi, video serta profil pengembang dari produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Dan selanjutnya membuat *storyboard*. Tampilan *storyboard* bahan ajar berbasis multimedia interaktif sebelumnya telah dilihat diatas pada bagian hasil itu sendiri.

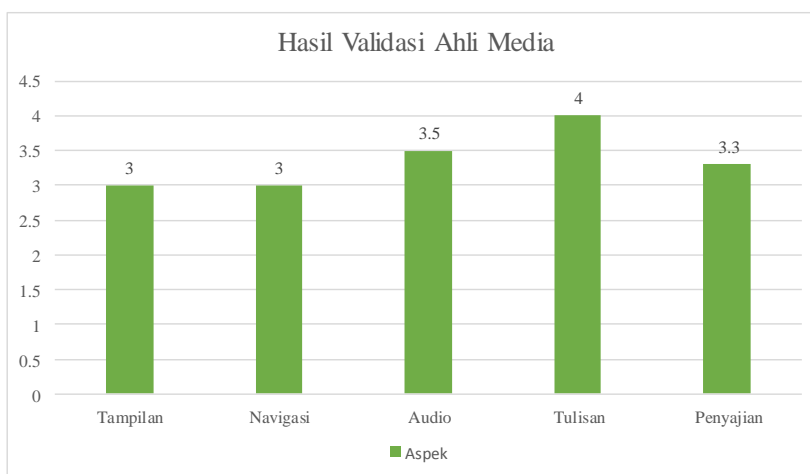
3. Tahap pengembangan

Pada tahap pengembang ini juga memiliki bagian-bagiannya yakni, nembuat produk, peneliti mendesain produk dengan memanfaatkan aplikasi *articulate storyline 3*. Desain yang dibutuhkan pada produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif agar sekiranya terlihat lebih menarik yakni diantaranya, pemilihan gambar untuk *background*, desain tampilan menu dan menambahkan item-item yang diperlukan juga menambahkan musik, mendesain petunjuk penggunaan, tampilan KI, KD dan tujuan, mendesain tampilan materi serta mendesain tampilan kuis juga tampilan skor. Setelah desain produk selesai maka yang dilakukan selanjutnya ialah mengekspor produk ke html5 agar desain tersebut dapat dijadikan aplikasi yang bisa digunakan secara *offline* di android masing-masing.

Apabila telah mengembangkan produk maka yang akan dilakukan selanjutnya adalah uji alpha. Untuk uji alpha sendiri dilakukan oleh validator ahli media dan materi. Selanjutnya saran serta komentar dari para ahli yang dijadikan sebagai revisi atau perbaikan produk. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Tanti, Isnadi (2020), bahwasanya validasi dilakukan untuk dapat mengetahui kesesuaian, kelebihan, kekurangan yang ada pada produk yang dikembangkan, kemudian melakukan uji beta dan terakhir revisi akhir.

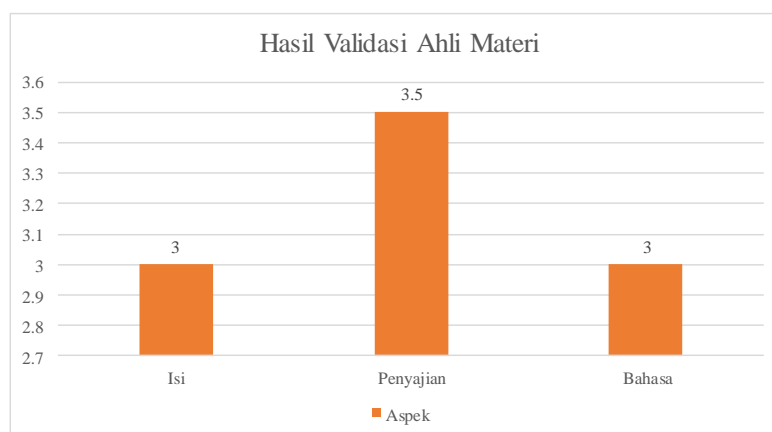
Hasil kelayakan diperoleh dari adanya kegiatan uji alpha, yang terdiri dari 1 orang validasi ahli media dan 1 orang ahli materi, hasil penilaian yang diperoleh pada validasi ahli media dapat diperoleh setelah melalui perbaikan yang berdasar pada komentar ahli media yakni 1) petunjuk arah panah yang belum jelas dan button home belum ada, 2) kalimat di persingkat, 3) video dalam materi/materi dalam bentuk video, 4) menambahkan button home untuk ke tampilan menu, 5) tampilan layar aplikasi dijadikan full dan tambahkan musik pada menu.

Berikut prolehan skor dari ahli media:



Gambar 4.35 Hasil validasi media

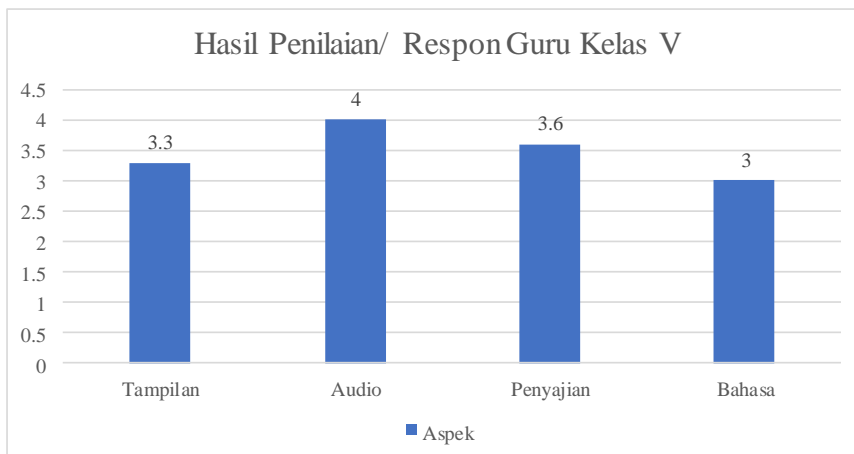
Gambar diatas menunjukkan bahwa perolehan skor pada aspek tampilan mencapai angka rata-rata sebesar 3 yang dimana dikategorikan dalam kategori sangat baik, untuk aspek navigasi memperoleh skor 3 yang termasuk kategori sangat baik. Aspek audio skor yang didapatkan ialah 3,5 termasuk dalam kategori sangat baik, pada aspek tulisan mencapai skor 4 dengan kategori sangat layak dan pada aspek penyajian skor yang diperoleh sebesar 3,3 yang juga termasuk ke dalam kategori sangat baik. Selanjutnya validasi ahli materi. Perolehan skor dapat diperoleh setelah melakukan revisi yang berdasarkan dari komentar ahli materi bahwa sedikit perbaikan pada materi dimana materi belum sesuai indikator pencapaian,. Adapun perolehan hasil untuk validasi materi dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.36 hasil validasi materi

Pada gambar diatas terlihat bahwa paada aspek isi mendapatkan skor 3 yang termasuk ke dalam kategori sangat baik, untuk aspek penyajian mendapatjan skor sebesar 3,5 yang dikategorikan sebagai kategori sangat baik. Dan untuk aspek bahasa memperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik. Selain itu, adapun kometar yang diberikan yakni sedikit perbaikan pada materi dimana materi belum sesuai indikator pencapaian.

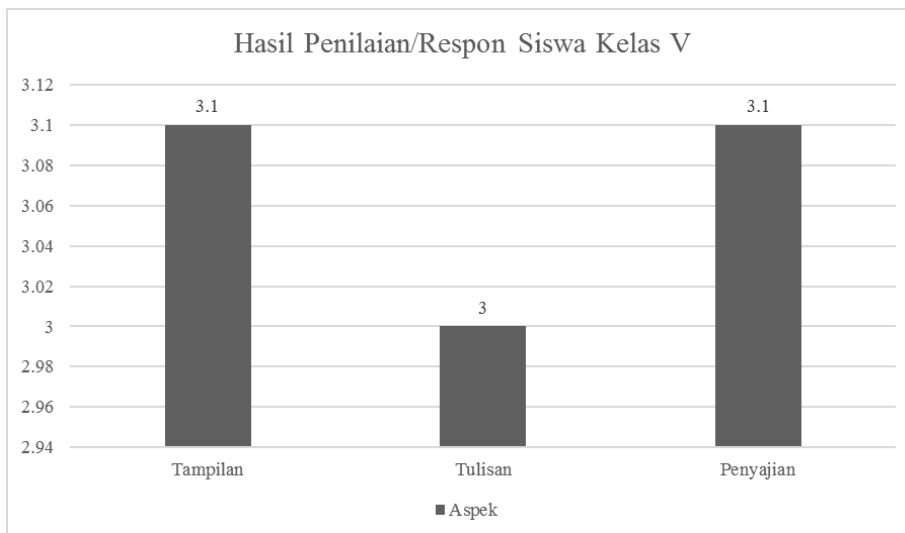
Setelah produk telah dinyatakan sangat layak oleh para ahlii maka uji beta pun dilakukan. Di bagian ini uji beta dilakukan wali kelas V dan juga 19 orang siswa kelas V SD Inpres Bontonompo. Hasil skor yang diperoleh pada respon guru yakni dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.37 Penilaian respon guru

Pada gambar diatas menyatakan bahwa pada aspek tampilan medapatkan hasil skor 3,3 yang termasuk kedalam kategori sangat baik, untuk aspek audio perolehan skornya adalah 4 yang juga termasuk dalam kategori sangat baik. Aspek penyajian memperoleh nilai skor sebesar 3,6 termasuk dalam kategori sangat baik dan untuk aspek bahasa memperoleh 3 skor yang dikategorikan dalam kategori sangat baik.

Perolehan hasil skor dari 19 orang siswa dapat pula dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 4.38 penilaian respon siswa

Pada aspek tampilan memperoleh skor 3,1 termasuk ke dalam kategori sangat baik. Aspek tulisan memuat hasil skor 3 dikategorikan ke dalam kategori baik. Dan pada aspek penyajian memperoleh skor 3,1 dikategorikan ke kategori sangat baik pula.

Produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia memungkinkan siswa belajar secara mandiri di rumah sehingga dapat mengefesienkan waktu belajar. Bahan ajar juga diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan

dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Magdalena, 2020). Produk ini di kemas dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan melalui handphone android atau tablet dan tentunya aplikasi ini bisa di gunakan secara offline atau dengan kata lain tidak perlu menggunakan jaringan. Untuk tampilannya sendiri, produk ini dapat membuat siswa tertarik karna di lengkapi atau berisi gambar, video dan tampilan warna yang baik dan layak untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Jupriyanto, 2017) bahwasanya bahan ajar multimedia interaktif, praktis, efektif, layak, serta penyesuaian warna, pemilihan animasi yang sederhana dapat mempengaruhi ketertarikan siswa. Siswa dapat pula mengetahui langsung ketercapaian belajarnya dengan mengerjakan soal evaluasi yang tersedia di dalam produk. Hal ini sesuai dengan tujuan dari evaluasi itu sendiri dimana evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian peserta didik dalam suatu proses pembelajaran (Idrus L, 2019).

Produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini ternyata masih memiliki beberapa kekurangan yaitu perlu memiliki ruang penyimpanan yang lumayan besar pada android agar tombol-tombol pada pada aplikasi tidak memerlukan waktu yang lama.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sebelumnya telah dilakukan , produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif merupakan suatu hal yang menarik bagi siswa untuk dijadikan sebagai alat untuk belajar. Dengan adanya produk tersebut maka siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran IPS.

Berikut kesimpulan dari penelitian ini, yakni:

1. Ada 3 tahapan untuk menghasilkan produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif yakni 1) tahapan perencanaan yang terdiri dari menentukan ruang lingkup materi, identifikasi karakteristik siswa, menentukan dan mengumpulkan sumber yang diperlukan serta dokumen perencanaan. 2) tahap desain, terdiri dari mengembangkan ide konten awal, membuat *flowchart*, dan membuat *storyboard*. 3) tahapan pengembangan, terdiri atas membuat produk, uji alpha, revisi, uji beta dan revisi akhir.
2. Produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif telah dinyatakan layak dan valid oleh validator ahli media serta validator ahli materi. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil skor untuk validator ahli media mencapai 3,3 termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Sedangkan perolehan hasil skor dari validator ahli materi mencapai skor rata-rata 3,1 termasuk pula ke dalam kategori “Sangat Baik”. Produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif juga telah dinyatakan sangat valid atau sangat baik oleh siswa maupun guru. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian. Perolehan hasil penilaian dari siswa kelas V SD Inpres Bontonompo mencapai skor rata-rata 3,6 yang termasuk kategori “Sangat Baik”.

Sedangkan hasil perolehan nilai rata-rata skor untuk wali kelas V SD Inpres Bontonompo terhadap bahan ajar berbasis multimedia interaktif mencapai skor 3,3 termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”.

Saran

Berdasarkan penelitian serta saran dari para ahli serta respon siswa juga guru, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada peneliti berikutnya, yaitu:

1. Mengembangkan produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang kapasitas penyimpanannya yang lebih ringan.
2. Mengembangkan bahan ajar tidak terbatas pada materi letak geografis Indonesia saja akan tetapi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan materi lain yang lebih lengkap dan juga menarik.

3. Penelitian selanjutnya dapat menguji cobakan produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif tidak hanya di dalam kelompok kecil saja akan tetapi dalam kelompok besar juga.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi & Trollip. (2001). *Multimedia for learning, Methods and Development*. Massachusetts: *A Person Education*.
- Depdiknas.(2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*.
- E. Kosasi, (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta Timur: *PT Bumi Aksara*
- Hasan, Tuti et.al, (2021). *Landasan Pendidikan*. Makassar:*Tahta Media Group* (CV Tahta Media Group)
- Iriawan, S. (Kementerian P. dan K. 2019). *Modul 6 Pembelajaran Di Sd Berbasis Tik*. 1–201.
- Idrus L, (2019) Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2).
- Jupriyanto, (2017). Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar"*, 4 (2).
- Kemendikbud Tahun 2016 Ruang Lingkup IPS.
- Limbong, (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran Teori & Praktik*. Medan: *Yayasan Kita Menulis*
- Magdalena, (2020). Analisis Bahan Ajar. Nusantara; *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2).
- Nana, (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jawa Tengah: *Penerbit Lakeisha*
- Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dan Menengah Pasal 2A ayat 1, (2016).
- Pratiwi et.all. (2021). *Konsep Dasar IPS*. *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Praherdiono (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Seni Tari Jawa Timur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Karang*.Malang: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 63-70
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*. Bandung. *Alfabeta, CV*
- Setyosari, (2010). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Jakarta. *Prenadamedia Group*.
- Rusli, Herman. (2017). *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Yogyakarta: *Penerbit ANDI*.