



Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGALI PENGETAHUAN BARU YANG TERDAPAT PADA TEKS NONFIKSI

Yuriska Devanti¹⁾, Alfi Laila²⁾, dan Rian Damariswara³⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹⁾yuriskadevanti31@gmail.com, ²⁾alfilaila@unpkediri.ac.id, ³⁾riandamar08@unpkediri.ac.id

Histori artikel

Received:
14 September 2022

Accepted:
9 Februari 2023

Published:
10 Februari 2023

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek pada penelitian ini adalah 2 orang ahli, 2 orang guru kelas IV, dan 40 orang siswa kelas IV Sekolah Dasar. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan tes objektif tipe pilihan ganda untuk hasil belajar. Data hasil belajar dianalisis secara deskriptif. Penelitian ini menggunakan uji kevalidan berupa angket validasi yang meliputi validasi media, validasi materi dan validasi RPP, pengujian keefektifan menggunakan hasil rata-rata pre-test dan post-test dengan menggunakan uji-T dan uji kepraktisan dengan menggunakan angket respon guru dan angket respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data kevalidan produk dengan kriteria sangat valid. Hasil kepraktisan dengan kriteria sangat praktis.

Kata-kata Kunci: pengembangan, multimedia interaktif, teks nonfiksi

*Corresponding author: Yuriska Devanti (yuriskadevanti31@gmail.com)

Abstract. The purpose of this study was to determine the validity, practicality, effectiveness of interactive multimedia to increase the ability to explore new knowledge contained in nonfiction texts for fourth grade students at SDN Mojoroto 4 Theme 7 The Beauty of My Country's Diversity. This study uses Research and Development (R&D) research with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects in this study were 2 experts, 2 class IV teachers, and 40 students of grade IV Elementary School. Data were collected using questionnaires and multiple choice objective tests for learning outcomes. Learning outcomes data were analyzed descriptively. This study uses a validity test in the form of a validation questionnaire which includes media validation, material validation and lesson plan validation, effectiveness testing uses the average results of pre-test and post-test using the T-test and practicality test using teacher response questionnaires and student response questionnaires. Based on the research results obtained product validity data with very valid criteria. Practical results with very practical criteria.

Keywords : development, interactive multimedia, nonfiction text

Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa pada bentuk lisan juga tulisan yang baik dan benar sesuai dengan tujuan serta fungsinya. Atmazaki (2013: 16) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia ialah memberikan bimbingan perkembangan bahasa siswa secara berkelanjutan melalui proses mendengarkan, berbicara, membaca serta menulis.

Hal ini didukung dengan data hasil evaluasi siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri yang menunjukkan nilai rata-rata hasil penilaian soal yang diberikan terkait pengetahuan baru terkait dengan membaca pemahaman pada cerita non fiksi, menentukan pokok pikiran, menemukan kata sulit, serta menyusun kesimpulan dari bacaan yang ada pada cerita nonfiksi belum maksimal. Data hasil penilaian menunjukkan dari 10 siswa, terdapat 7 siswa yang belum memahami materi serta masih bingung menemukan pengetahuan baru dari cerita nonfiksi dengan hasil nilai di bawah KKM yaitu 75.

Hasil need assegment yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam memahami suatu bacaan terlebih pada materi teks nonfiksi. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung juga belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif. Guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual, kebanyakan guru masih menggunakan media berbasis visual seperti gambar, poster dan koran. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang mengaplikasikan materi pengetahuan baru pada teks nonfiksi.

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri maka dapat diketahui beberapa masalah yaitu selama proses pembelajaran di kelas guru kurang mengaplikasikan media pembelajaran sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran yang bersifat abstrak. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa karena akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan belajar mengajar dan dapat untuk

meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk materi pengetahuan baru tersebut adalah media macromedia flash.

Macromedia Flash merupakan software yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran berupa animasi maupun game yang memiliki kelebihan yaitu untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan, menghemat waktu dan tenaga, membuat penggunaan menjadi praktis dari segi tempat dan waktu.

Penelitian menggunakan macromedia flash sudah pernah dilakukan oleh penelitian-penelitian terdahulu yaitu penelitian oleh 2Dewi (2012) mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika UNY dalam skripsinya yang berjudul "Pengembangan Game Edukasi Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash". Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media menurut ahli media dengan rata-rata skor 4,32 (Sangat Layak), dan ahli materi mendapat rata-rata skor 4,59 (Sangat Layak). Lalu berdasar tanggapan siswa mendapat rata-rata skor 3,07 (Baik). Dengan demikian media pembelajaran game edukasi mengenal hewan dalam bahasa inggris untuk kelas IV SD ini dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa paparan dari berbagai permasalahan tersebut maka perlu diadakan penelitian pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi untuk siswa kelas IV Semester genap SDN Mojoroto 4. Walaupun penelitian terdahulu tentang media macromedia flash sudah dilakukan namun pada penelitian ini memiliki kelebihan-kelebihan yang belum dimiliki oleh penelitian terdahulu, adapun kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media yang dikembangkan ini antara lain yaitu dalam media ini nantinya akan ada materi-materi dan beberapa quiz yang menyediakan media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk lebih independen dalam belajar yang nantinya akan dijelaskan oleh guru dan media ini dikembangkan menggunakan macromedia flash.

Metode

Terdapat satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generic yang terdiri dari lima tahapan yaitu model ADDIE.

Pada tahap ini masalah yang terjadi adalah media yang digunakan kurang bervariasi, monoton dan membosankan. Tahap Analysis adalah suatu proses untuk dapat mengetahui apa saja yang akan dipelajari oleh peserta didik. Cara untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran peserta didik yaitu.

- a. Melakukan *need analysis* (analisis kebutuhan) yaitu untuk mengetahui kemampuan-kemampuan guru dan peserta didik dan sejauh mana pemahaman mereka.

- b. Melakukan performance analysis (analisis kinerja) yaitu untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah yang dihadapi oleh guru dan peserta didik memerlukan solusi berupa media pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Kegiatan ini dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

Pada tahap ini peneliti membuat produk yang sudah pada desain sebelumnya menjadi sebuah produk nyata. untuk kegiatan yang pertama yaitu menyiapkan desain dan kebutuhan lainnya yang diperlukan, lalu melakukan pembuatan media yang sinkron menggunakan desain pengembangan yang sudah di rancang sebelumnya. Pengembangan media melalui beberapa tahapan yaitu membuat konsep, lalu membuat desain media. Selanjutnya mengumpulkan bahan – bahan yang akan melengkapi media tersebut. Selanjutnya tahapan seluruh materi dan juga bahan digabungkan dan disusun menjadi sebuah media pembelajaran. Selesaiya proses pembuatan media telah dilakukan, kemudian di tahap ini pula media perlu pada validasi oleh para ahli, diantaranya yaitu ahli media dan ahli materi. Hal ini bertujuan buat mengetahui apakah media yang telah didesain sudah layak buat digunakan menjadi uji coba pada siswa Sekolah Dasar ataukah belum.

Dalam tahap ini pengembangan multimedia interaktif untuk menggali pengetahuan baru dari teks nonfiksi akan diterapkan. Media ini akan digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Dalam tahap ini dilakukan uji coba luas pada siswa kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri sebanyak 40 siswa.

Evaluations (Penilaian)

Tahap ini dilakukan penilaian untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan produk yang telah diciptakan. Untuk mengetahui kevalidan produk, peneliti memberikan angket kepada ahli bahan ajar dan ahli materi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pengembangan multimedia interaktif ini perlu dilakukan untuk membantu guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan pengembangan media ini, maka guru tidak hanya menggunakan model pembelajaran ceramah saja, guru akan tetapi dapat menggunakan media ini untuk menggali pengetahuan baru dalam teks nonfiksi kepada siswa.

Validasi Media

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Komponen	Skor Validator
1.	Huruf dalam media	12
2.	Pengoperasian media	18
3.	Keefektifan media	13
Jumlah		43
Presentase Skor		86%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan kriteria kevalidan media, nilai kevalidan dengan presentase 86% masuk dalam kriteria sangat valid. Media dinyatakan sangat valid jika mendapatkan skor 85,01% - 100,00%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.

Validasi Materi

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

No.	Komponen	Skor Validator
1.	Kesesuaian materi	22
2.	Latihan soal	8
3.	Keefektifan materi	12
Jumlah		42
Presentase skor		84%
Kriteria		Cukup Valid

Nilai yang didapatkan dari hasil validasi bahan ajar adalah 84%, yang artinya multimedia interaktif yang dikembangkan cukup valid atau dapat digunakan dengan adanya revisi. Selain itu validator juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan adalah sebagai berikut.

- 1) Dari segi contoh soal sebaiknya menggunakan soal nonfiksi.
- 2) Dari segi cerita nonfiksi sebaiknya diberi gambar agar siswa lebih faham.
- 3) Dari soal quiz 2 sebaiknya tidak memakai soal teoritis.
- 4) Dari soal sebaiknya diperjelas agar tidak membingungkan siswa.

Dari komentar dan saran dari validator, maka peneliti melakukan revisi kembali dan mendapatkan hasil rekapitulasi dari validasi materi yang kedua.

Tabel 3. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi

No.	Komponen	Skor Validator
1.	Kesesuaian materi	25
2.	Latihan soal	9
3.	Keefektifan materi	13
Jumlah		47
Presentase Skor		94%
Kriteria		Sangat Valid

Nilai yang didapatkan dari hasil validasi ahli materi adalah 94%, yang artinya multimedia interaktif yang dikembangkan sangat valid atau dapat langsung digunakan. Sedangkan untuk rekapitulasi dari validasi RPP Pembelajaran terdapat pada table dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Validasi RPP

No.	Komponen	Skor Validator
1.	Perumusan tujuan pembelajaran	28
2.	Isi yang disajikan	23
3.	Bahasa	10
4	Alokasi waktu	10
Jumlah		71
Presentase Skor		94,6%
Kriteria		Sangat Valid

Nilai yang didapatkan dari hasil validasi RPP Pembelajaran adalah 94,6% yang artinya RPP Pembelajaran pada multimedia interaktif yang dikembangkan sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.

Respon Guru

Tabel 5. Hasil Angket Kepraktisan Guru

No.	Komponen	Nilai Guru		Jumlah	Nilai	Kriteria
		1	2			
1.	Tampilan media	13	15	28	93,3	Sangat Praktis
2.	Keefektifan media	8	8	16	100	Sangat Praktis
3.	Isi materi dalam media	20	23	43	86	Sangat Praktis
Jumlah		41	46	87	87	Sangat Praktis
Rata-rata		43,5				
Presentase Skor		87%				
Kriteria		Sangat Praktis				

Nilai yang didapatkan dari hasil angket kepraktisan adalah 87% yang artinya multimedia interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan dapat langsung digunakan. Hal ini berarti multimedia interaktif masuk dalam kriteria sangat praktis dimana memiliki presentase skor yaitu 85,01% - 100,00%.

Respon Siswa

Selain dari hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru kelas, uji kepraktisan ini juga dilakukan oleh siswa kelas IV A dan B SDN Mojoroto 4 Kota Kediri yang berjumlah 40 siswa pada uji coba skala luas.

Tabel 6. Hasil Angket Kepraktisan Siswa Uji Skala Luas Kelas IV A (SDN Mojoroto 4 Kota Kediri)

No.	Komponen	Skor
1.	Keefektifan Media	79
2.	Latihan Soal	37
3.	Materi dalam Media	77
Jumlah Skor		189
Skor Maksimal		200
Presentase Skor		96,5%
Kriteria		Sangat Praktis

Nilai yang didapatkan dari hasil angket kepraktisan siswa pada uji coba skala luas kelas IVA adalah 96,5 masuk dalam kriteria **sangat praktis** dimana memiliki presentase skor yaitu 85,01% - 100,00%.

Tabel 7. Hasil Angket Kepraktisan Siswa Uji Skala Luas Kelas IV B

No.	Komponen	Jumlah Skor
1.	Keefektifan Media	80
2.	Latihan Soal	39
3.	Materi dalam media	70
Jumlah		189
Skor maksimal		200
Presentase skor		94,5%
Kriteria		Sangat Praktis

Nilai yang didapatkan dari hasil angket kepraktisan siswa pada uji coba skala luas kelas IVB adalah 94,5% masuk dalam kriteria sangat praktis dimana memiliki presentase skor yaitu 85,01% - 100,00%.

Angket Keefektifan (Hasil Pre-test dan Post-test)

Hasil dari uji coba skala luas terdiri dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Jika nilai *post-test* >75 maka dapat dikatakan efektif sedangkan jika nilai *post-test* <75 maka dikatakan tidak efektif. Berikut analisis perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa pada uji coba skala luas.

Tabel 8. Hasil Ujicoba Pre-test dan Post-test Ujicoba Luas Kelas IV A dan IV B

No.	Kelas IVA		Kelas IVB	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1.	62	96	52	78

2.	66	86	53	80
3.	50	81	56	82
4.	60	84	57	85
5.	66	90	59	98
6.	70	92	63	88
7.	50	81	65	85
8.	58	83	66	90
9.	60	88	59	83
10.	55	85	62	84
11.	58	87	66	87
12.	64	88	69	88
13.	61	91	59	85
14.	50	81	53	90
15.	65	96	55	84
16.	61	91	70	84
17.	52	83	65	97
18.	68	84	53	82
19.	70	94	55	85
20.	70	90	57	87
Jumlah	1.216	1.751	1.194	1.722
Rata-rata	60,8	87,55	59,7	86,1
Kategori	Kurang Efektif	Sangat Efektif	Kurang Efektif	Sangat Efektif

Pada tabel hasil *pre-test* dan *post-test* kelas IVA dan IVB di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* kelas IVA adalah 87,55, sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas IVB adalah 86,1. Berdasarkan kriteria keefektifan, maka skor ini masuk ke dalam kategori sangat efektif.

Pembahasan

Media yang dikembangkan adalah multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggali pengetahuan baru pada teks nonfiksi yang layak (*valid*) bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media ini dapat menjadi referensi sumber belajar siswa karena selain mudah penggunaannya media ini juga tersusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Struktur dari media ini meliputi KI dan KD, tujuan pembelajaran, materi, contoh soal, 3 quiz, petunjuk, referensi dan profil. Adapun spesifikasi dari media ini adalah media ini memuat materi tentang pengertian teks nonfiksi, informasi baru, gagasan pokok, kata sulit dan kesimpulan dari bacaan. Adapun pada materi pengetahuan baru pada teks nonfiksi yang dicantumkan dalam multimedia interaktif ini merupakan sebuah bacaan teks nonfiksi dari keberagaman dinegeriku terutama di Kediri seperti pakaian adat, keunikan suku Jawa Timur, rumah adat suku jawa, dan pakaian adat khas Jawa Timuran. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan gambar di setiap poinnya.

Keunggulan pengembangan multimedia ini memuat tentang keragaman negeriku khususnya yang ada di Kediri mulai dari pakaian adat, rumah adat maupun kebudayaan yang ada di Jawa Timur. Dalam media ini, terdapat contoh soal nonfiksi dan beberapa quiz dengan 5 pertanyaan pilihan ganda untuk menggali pengetahuan baru siswa pada teks bacaan nonfiksi. Selain itu, media ini dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi agar siswa tidak merasa bosan karena terdapat animasi-animasi yang menarik untuk dilihat.

Kelemahan pengembangan multimedia masih kurangnya keberagaman negeriku di Kediri yang belum dimasukkan ke dalam materi ini, media ini belum dapat diakses melalui handphone, cara pembuatan media yang cukup rumit karena menggunakan aplikasi macromedia flash yang tidak semua orang biasa mengaplikasikannya, memakan waktu yang cukup lama dan jika dibuatkan orang lain maka akan memakan biaya yang besar.

Faktor Pendukung dari multimedia adalah rasa ingin tahu dan antusias siswa terhadap media pada saat pembelajaran dan juga antusias guru saat ikut serta dalam pembelajaran menggunakan media, karena bagi guru dan siswa dengan menggunakan media ini, maka pembelajaran tidak membosankan. Hal ini dikarenakan sebelumnya guru hanya menggunakan metode ceramah saja.

Keterbatasan implementasi multimedia interaktif yang telah dikembangkan adalah kurang meratanya kemampuan siswa dalam hal menerima dan memahami suatu pelajaran yang disampaikan oleh gurunya.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi dengan menggunakan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pada media pembelajaran. Berdasarkan hasil kevalidan media, materi, dan RPP Pembelajaran, maka didapatkan hasil akhir skor 91,5 kriteria sangat valid. Kemudian untuk hasil kepraktisan produk yang diambil dari respon guru dan siswa kelas IV, maka mendapatkan hasil akhir 91 kriteria sangat praktis. Yang terakhir yaitu untuk keefektifan multimedia interaktif yang diukur menggunakan pre-test dan post-test pada siswa, maka didapatkan hasil akhir rata-rata post-test adalah 86,1 kriteria sangat efektif.

Daftar Pustaka

- Ade, S. M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Publisher: Samudra Biru
- Agustina. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sains dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SD BK Maranatha. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(7), 215–226.
- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat pembelajaran*. Bandung: ROSDA.
- Atmazaki. 2013. Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia: Pola Pikir, Pendekatan Ilmiah, Teks (Genre), dan Penilaian Otentik. Proceeding of the International Seminar on Languages and Arts.
- Budiarta, I. W., Margi, I. K., & Sudarma, I. K. (2016). Pengembangan multimedia interaktif model ADDIE untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas x-1 semester genap di sman 1 sukasada, buleleng, bali. *Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4(2).
- Agip. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: Yrama
- Dewi. (2012). Pengembangan Game Edukasi Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. <https://core.ac.uk/download/pdf/11066087.pdf>
- Damariswara, R., & Saidah, K. (2020). Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa Timur di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 137-147.
- Handayani, H., Putra, F. G., & Yetri, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 186-203.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Mardhatillah, M., & Trisdania, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di SD Kelas II Negeri Paya Peunaga Kecamatan Meureubo. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1).
- Marpaung, I. Y. O., & Siagian, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Proffesional 8 Kelas V SD Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 3(1).
- Ngalimun, S. P., & Pd, M. (2014). Strategi dan model pembelajaran. *Yogyakarta: Aswaja Pessindo*.
- Pratama, I. B. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas V Terintegrasi dengan Nilai-nilai Karakter Cerita Anak-anak Tradisional. *Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma*, 44-64.
- Prastya, I. G. H., Pudjawan, K., & Suartama, I. K. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Model ADDIE Untuk Siswa Kelas VII Semester Genap Tahun Pelajaran 2014-2015 Di SMP Negeri 1 Banjar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3(1).
- Pratiwi, N. P. E. Y., Pudjawan, K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 123-133.
- Pri Palupi, Alfi Laila, & Novi Nitya santi. 2020. Analisis Kemampuan Mencermati Gagasan Pokok Dan Gagasan Pendukung Dari Teks Tulis Melalui Model Pembelajaran

- Cooperative, Integrated, Reading, And Composition (CIRC). TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Dasa 7(2), 119-134.
- Rahim, A. (2016). Statistika dalam penelitian pendidikan. *EDUKASI*, 5(01).
- Risma Desya, Alfi Laila & Karimatus Saidah. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Efektor* 9 (1), hal 1-10
- Rosita, F. Y. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 25-37.
- Saidah, K., & Damariswara, R. (2021). Development of Interactive Folklore Based on Android Oriented to Local Wisdom to Improve Reading Comprehension of Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 8(2), 276-290.
- Septiawan, A., Mujiwati, E. S., & Damariswara, R. (2022). Penerapan multimedia berbasis android materi teks nonfiksi kearifan lokal kediri raya untuk meningkatkan keterampilan. *Cakrawala Pendas*, 8(3), 573-582. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2430>
- Sugiyono. (2015). Motode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I Made. (2014). Model penelitian Pengembangan. Singaraja: Yogyakarta graha Ilmu
- Verdian, A. D. (2018). *Peningkatan hasil belajar menggali pengetahuan baru pada teks nonfiksi melalui strategi mind mapping di kelas IV SDN Karangtengah 2 Kota Blitar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan software macromedia flash 8 sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785-793.
- Yori, A.T.A., Purwandari, dan Kartikawati,S. (2017). Pengaruh Penerapan Media pembelajaran Macromedia Flash Berbasis Problem Solving untuk Meningkatkan hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Proteksi Sistem tenaga Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 2(2). 1-6.
- Yusuf L.N., Syamsu dan Nani M. Sugandhi. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada