

## Validitas Media Interaktif “Sasana Budaya” Sebagai Sarana Pembelajaran Keberagaman Budaya di Kelas IV SD

Putri Maharani <sup>1</sup>, Silvi Mutia <sup>2</sup>, Riska Ayuk Cahyani <sup>3</sup>, Syeh Priyadi <sup>4</sup>, Satria Firmansyah <sup>5</sup>,  
Much. Arsyad Fardani <sup>6</sup>,

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus

<sup>a</sup>202233148@std.umk.ac.id, <sup>b</sup>2202233167@std.umk.ac.id, <sup>c</sup>202233153@std.umk.ac.id, <sup>d</sup>202233280@std.umk.ac.id,  
<sup>e</sup>202233141@std.umk.ac.id, <sup>f</sup>arsyad.fardhani@umk.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas media pembelajaran interaktif “Sasana Budaya” pada materi keberagaman budaya di kelas IV SD. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE dengan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Dalam prosesnya, model ADDIE disederhanakan menjadi empat tahap utama, yaitu: *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan media, serta angket respon guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan skor 94,67% untuk media dan 94,11% untuk materi. Uji coba *one-to-one* yang dilakukan pada lima siswa menghasilkan skor 96%, sedangkan respon guru mencapai 96,47%. Berdasarkan hasil tersebut, media interaktif “Sasana Budaya” dinyatakan sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** media interaktif, IPAS, keberagaman budaya, validitas.

### Abstract

*The aims of the research to test the validity of the interactive learning media "Sasana Budaya" on the subject of cultural diversity in the fourth-grade elementary school class. The research uses the ADDIE development model with a Research and Development (R&D) approach. In the process, the ADDIE model is simplified into four main stages: Analysis, Design, Development, and Implementation. The instruments used include validation sheets for subject matter and media experts, as well as questionnaires for teacher and student responses. The validation results showed a score of 94.67% for the media and 94.11% for the subject matter. The one-to-one trial conducted with five students resulted in a score of 96%, while the teacher's response reached 96.47%. Based on these results, the interactive media "Sasana Budaya" is declared very suitable for use as a means of teaching cultural diversity in elementary schools.*

**Keywords:** interactive media, IPAS, cultural diversity, validity

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa memahami apa yang diajarkan oleh guru (Wahyuni & Safitri, 2025). Media pembelajaran interaktif dan kontekstual sangat dibutuhkan di era digital saat ini, terutama di sekolah dasar. Tanpa adanya media yang menarik dan relevan, banyak siswa kesulitan memahami pelajaran yang abstrak atau berskala nasional (Meilinda et al., 2024). Pengembangan pembelajaran memerlukan penggunaan berbagai macam media pembelajaran dan teknologi yang semakin canggih (Fitri et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran membutuhkan media dan teknologi yang canggih agar proses belajar lebih menarik dan bermakna, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Di Indonesia, IPAS adalah mata pelajaran terintegrasi dalam kurikulum merdeka, terutama di sekolah dasar dan menengah. IPAS adalah disiplin ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan bagaimana mereka berinteraksi dengan alam semesta dan lingkungannya (Meylovita & Julianto, 2023). Salah satu materi yang dipelajari dalam IPAS yaitu keberagaman budaya Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tari adat, dan, makanan khas berbagai nusantara. Sayangnya, dalam praktik pembelajaran banyak sekolah masih membatasi penyampaian materi ini pada buku teks dan metode konvensional. Oleh karena itu, dibutuhkan media interaktif yang dapat menghadirkan pembelajaran budaya secara lebih hidup dan menarik, guna memaksimalkan

keterlibatan dan pemahaman siswa. Guru harus membuat perencanaan sebaik mungkin, membuat desain media pembelajaran sesuai kebutuhan materi siswa, dan memunculkan ide kreatif dan inovatif dalam memilih metode serta strategi pembelajaran yang tepat dan menarik (Fardani et al., 2023).

Analisis kebutuhan yang dilakukan di MI Miftahul Islamiyah, berdasarkan hasil wawancara bersama NM selaku guru kelas IV menunjukkan bahwa pembelajaran materi keberagaman budaya di kelas IV masih bersifat konvensional, berfokus pada ceramah dan hanya menggunakan buku paket sebagai sumber pembelajaran. Pembelajaran menjadi tidak menarik dan tidak kontekstual karena guru menyampaikan informasi secara satu arah tanpa dukungan media visual atau interaktif. Pengajaran yang monoton biasanya terdiri dari ceramah yang panjang dengan sedikit partisipasi aktif dari siswa (Susanti et al., 2024). Akibatnya, siswa tampak tidak bersemangat, tidak termotivasi, dan sulit memahami pelajaran yang seharusnya disajikan secara visual dan konkret. Karena materi seperti pakaian adat, rumah tradisional, dan seni lokal lainnya tidak dapat ditangkap secara utuh jika hanya disampaikan melalui teks dan penjelasan lisan tanpa bantuan media interaktif.

Penggunaan media interaktif sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa belajar adalah proses siswa merekonstruksi pengalaman mereka sendiri (Septiani et al., 2018). Teori ini menempatkan posisi siswa untuk dapat secara aktif membangun pengetahuan, sikap, dan perilaku mereka sendiri. Dengan menggunakan media interaktif, siswa tidak hanya dapat memperoleh pengetahuan dari guru mereka, tetapi juga dapat membangun pengetahuan mereka sendiri. Media interaktif dapat membantu menyajikan konten budaya Indonesia secara menarik dan komunikatif dengan menggunakan gambar, animasi, dan kuis yang mendorong partisipasi siswa (Sawitri et al., 2024). Dengan demikian, diharapkan bahwa media pembelajaran yang interaktif akan membantu guru menyampaikan pelajaran dengan lebih efektif. Selain itu, media interaktif berbasis aplikasi ini akan memenuhi kebutuhan belajar siswa kelas IV MI Miftahul Islamiyah, yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana pengalaman langsung dan media visual membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Dalam penelitian (Lestari, 2020) membuat aplikasi KABIN untuk siswa kelas IV SD di Bantul. Aplikasi ini valid dengan skor ahli materi 4,2/5 dan ahli media 4,38/5, dan uji awal hingga lapangannya mencapai minimal 90%. Ini menunjukkan praktik matang dan validitas materi dan media yang sangat tinggi. Aplikasi Android Interaktif IPAS dengan validitas 95 %, efektivitas 91 %, dan kepraktisan 92,35 % ditunjukkan dalam penelitian yang serupa oleh (Jannah et al., 2024) di SD Kayunan. Lebih jauh, (Julianto et al., 2022) merancang multimedia interaktif ADDIE untuk konten tentang keragaman budaya di Nganjuk, validitas dari pakar materi mencapai 100% dan pakar media 82 % (dengan rata-rata 91 %) serta tingkat kepraktisan sebesar 80 % menandakan kualitas desain yang sangat baik. Ini menunjukkan bahwa desain berdasarkan ADDIE menghasilkan produk yang valid dan dapat digunakan untuk siswa SD kelas IV.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penting untuk melakukan kajian terhadap kelayakan media interaktif berbasis aplikasi "*Sasana Budaya*" sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Validitas media ini perlu ditinjau dari aspek isi materi, tampilan visual, dan kegunaannya dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini mengambil judul "*Validitas Media Interaktif 'Sasana Budaya' sebagai Sarana Pembelajaran Keberagaman Budaya di Kelas IV SD*" sebagai bentuk upaya untuk mengkaji sejauh mana media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Media interaktif memiliki peran penting dalam siswa belajar IPAS, khususnya materi keberagaman budaya di sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif menyajikan materi dengan

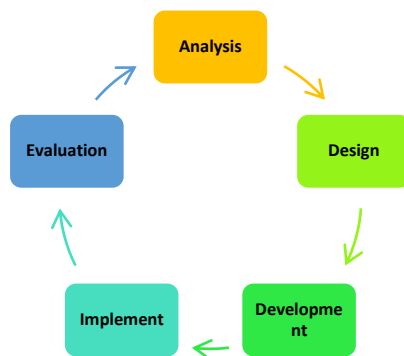
tampilan visual, audio, dan interaksi yang menarik. Oleh karena itu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami konsep yang abstrak seperti budaya. (Kuswidayani, 2021) mengembangkan multimedia interaktif berjudul "*Indahnya Keanekaragaman Budaya di Negeriku*", menggunakan model pengembangan Lee & Owens (2004). Validasi dari ahli media dan materi menunjukkan skor rata-rata sangat tinggi, yakni 91 % untuk media dan 92,5 % untuk materi, serta penerimaan positif dari siswa dengan skor 96,6 %, menegaskan kelayakan media ini sebagai sarana pembelajaran IPS kelas IV. Selaras dengan itu, (Sari & Wiyasa, 2021) menemukan bahwa pengembangan media multimedia interaktif yang berbasis materi keanekaragaman budaya Indonesia berhasil digunakan di kelas IV.

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang mengangkat tema budaya lokal terbukti efektif tidak hanya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga dalam mendorong keterlibatan aktif mereka selama proses belajar. Penelitian oleh (Amalia & Zuhdi, 2021) mengembangkan aplikasi "Bekal Saya" yang berfokus pada materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya. Aplikasi tersebut memperoleh tingkat validitas materi sebesar 88% dan dinilai sangat praktis dengan skor kepraktisan guru mencapai 87%. Sementara itu, (Rosinta et al., 2023) merancang media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang mengangkat budaya lokal Banten, dan terbukti meningkatkan minat belajar siswa hingga 90,36%. Di sisi lain, (Gunawan et al., 2020) mengembangkan aplikasi Android yang memperkenalkan ragam budaya dari 34 provinsi di Indonesia, dilengkapi dengan animasi dan kuis untuk memperkaya pengalaman belajar. Ketiga studi ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya sangat relevan sebagai alternatif strategis dalam mendukung pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Dari temuan-temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif keberagaman budaya untuk kelas IV SD yang valid mengandung tiga ciri utama: (1) validasi tinggi dari ahli materi dan media ( $\geq 80\%$ ), (2) penerimaan positif oleh siswa dan guru ( $\geq 85\%$ ), dan (3) relevansi materi budaya lokal yang dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan media "Sasana Budaya" harus dilakukan dengan pendekatan yang pendekatan serupa dengan mengikuti model pengembangan yang sistematis, divalidasi oleh para ahli, serta diuji kelayakannya melalui tanggapan langsung dari siswa dan guru, agar media tersebut benar-benar layak digunakan sebagai sarana pembelajaran keberagaman budaya di kelas IV SD.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian dan pengembangan (*R&D*) digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono Sulisty (2019), *R&D* bertujuan untuk membuat dan menguji kualitas suatu rancangan produk dengan melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai, dan kemudian melakukan pengujian validitas rancangan (Widayati et al., 2021). Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* sebagai kerangka kerja pengembangan penelitian karena dianggap efektif dalam pembuatan media pembelajaran. Model *ADDIE* terdiri dari lima fase: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.



**Gambar 1.** Model ADDIE

Pada tahap *Analysis*, dilakukan analisis kurikulum dan pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan. kebutuhan pembelajaran melalui wawancara dengan guru kelas IV SD. Tahap *Design* mencakup perencanaan desain konten, navigasi aplikasi, dan antarmuka pengguna. Tahap *Development* dilakukan dengan membangun aplikasi *Sasana Budaya* yang berisi empat topik utama: makanan khas, pakaian adat, tarian tradisional, dan rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia, serta dilengkapi kuis interaktif dan video pembelajaran. Tahap *Evaluation* dilakukan dengan mengevaluasi data dari lembar validasi dan angket respon untuk menentukan tingkat kelayakan media (Tussifa et al., 2021).

Subjek penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, guru kelas IV SD, dan 5 siswa kelas IV SD. Ahli materi dan media dipilih dari guru berpengalaman minimal lima tahun di bidang budaya Indonesia dan teknologi pendidikan. Guru dan siswa berperan sebagai pengguna aplikasi *Sasana Budaya* yang telah mempelajari materi keberagaman budaya. Pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling* (Lenaini, 2021).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat instrumen utama, yaitu: lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru, dan angket respon siswa. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai isi, kelayakan, dan kesesuaian materi aplikasi dengan kurikulum. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengevaluasi tampilan visual, interaktivitas, serta kemudahan navigasi aplikasi. Sementara itu, angket respon guru ditujukan untuk mengukur kemudahan penggunaan, keterpaduan materi dengan pembelajaran, serta efektivitas media dalam mendukung proses belajar mengajar. Adapun angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap daya tarik media, kemudahan pemahaman materi, serta tingkat antusiasme mereka dalam menggunakan aplikasi. Setiap instrumen menggunakan skala *likert* 5 poin, dengan rentang penilaian dari sangat kurang baik (1) hingga sangat baik (5).

Dalam penelitian pengembangan ini, digunakan teknik analisis data berupa statistik deskriptif kuantitatif. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan hasil analisis data dari sampel yang telah ditentukan. Teknik ini membantu menginterpretasikan hasil penilaian dari masing-masing subjek secara sistematis. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase penilaian setiap subjek adalah sebagai berikut (Syavira, 2021):

$$\frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

Nilai yang didapat dari rumus akan diinterpretasikan untuk memandu pengambilan keputusan, merujuk pada tabel konversi yang diadaptasi dari kriteria penilaian.

**Tabel 1.** Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

| Deskripsi                | Skor       | Keterangan   |
|--------------------------|------------|--------------|
| Sangat Kurang Baik (SKB) | 0% - 20%   | Tidak Layak  |
| Kurang Baik (KB)         | 21% - 40%  | Tidak Layak  |
| Cukup Baik (CB)          | 41% - 60%  | Cukup Layak  |
| Baik (B)                 | 61% - 80%  | Layak        |
| Sangat Baik (SB)         | 81% - 100% | Sangat Layak |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari tahap analisis, yang didasarkan pada observasi dan wawancara guru, menunjukkan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan berulang kali, dan dapat digunakan di mana saja, serta dapat memberikan penjelasan kepada siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran inovatif perlu dikembangkan, seperti aplikasi sasana budaya. Setelah mengetahui pemecahan masalah kemudian melakukan tahap pengembangan pada tahap pengembangan media yang telah dirancang kemudian direalisasikan. Sebelum media pengembangan ini diuji coba ke siswa dan guru, perlu dilakukan uji validasi dengan dua ahli. Hasil uji ini adalah sebagai berikut:

### 1. Validasi Ahli Media

Ahli media bertanggung jawab untuk memastikan bahwa media pembelajaran memenuhi standar penggunaan dan mudah diakses siswa dengan meninjau elemen desain, tampilan visual, navigasi, dan interaktivitas. Menurut (Al-farezi et al., 2025) menekankan bahwa keterlibatan ahli media dalam menilai kelayakan produk digital pendidikan sangat penting untuk memastikan kualitas akhir yang responsif terhadap kebutuhan pengguna. Dengan demikian, melalui validasi dari ahli media, sebuah media pembelajaran interaktif dapat dinyatakan layak jika aspek fungsional dan desainnya mendukung pembelajaran yang responsif dan mudah dinavigasi oleh siswa.

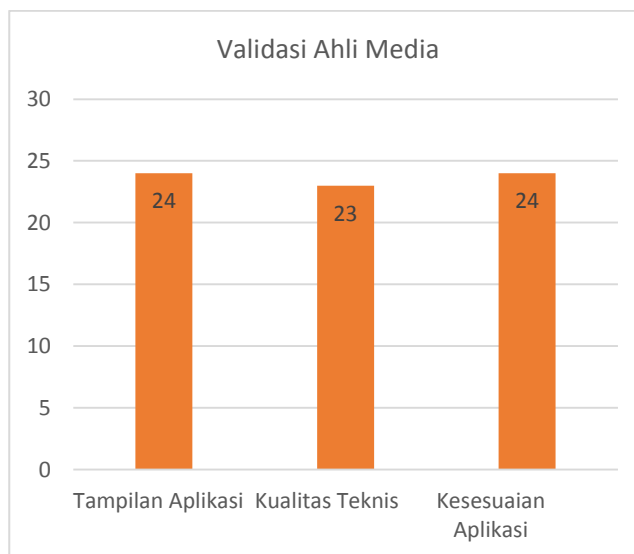


**Gambar 2.** Tampilan Awal Aplikasi



**Gambar 3.** Tampilan Menu Aplikasi

Berikut adalah hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, dengan menilai 3 aspek utama yaitu: tampilan aplikasi, kualitas aplikasi, dan kesesuaian aplikasi. Dengan angket yang berjumlah 15 pertanyaan. Dengan menggunakan skala 1-5.

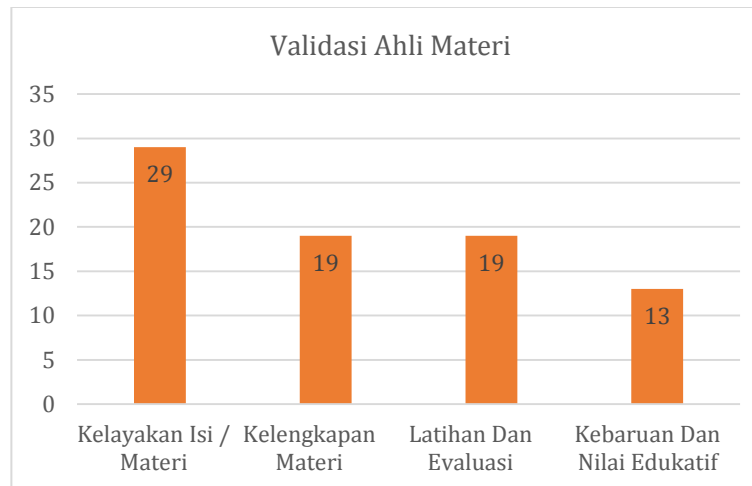


**Grafik 1.** Validasi Ahli Media

$$\text{Hasil perhitungan: } \frac{71}{75} \times 100\% = 94,67\%$$

## 2. Validasi Ahli Materi

Validasi materi adalah proses penilaian untuk meninjau kesesuaian antara materi yang digunakan di sekolah dengan materi yang dikembangkan oleh peneliti (Muna et al., 2024). Tujuan dari validasi ini adalah memperoleh masukan dan saran perbaikan, sehingga media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



**Grafik 2.** Validasi Ahli Materi

$$\text{Hasil perhitungan: } \frac{80}{85} \times 100\% = 94,11\%$$

Berikut ini rekapitulasi dari penilaian oleh kedua ahli terhadap produk pengembangan media interaktif Sasana Budaya :

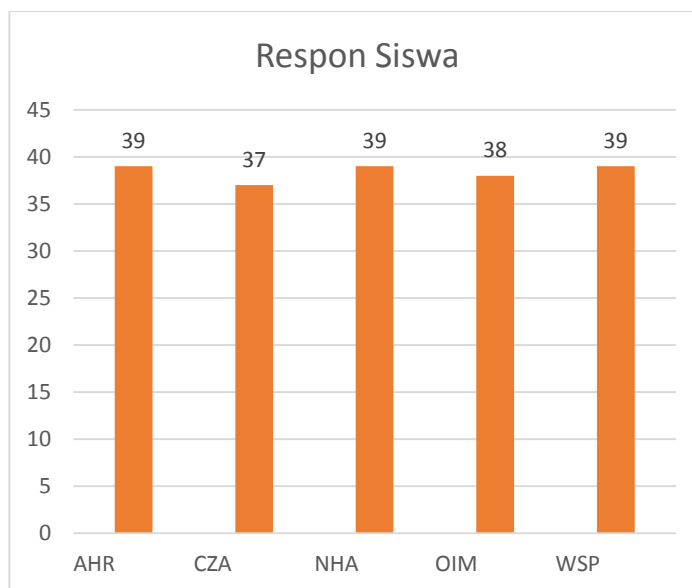
**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Validasi

| No                           | Responden   | Nilai Rata-Rata Responden<br>(Dalam Persen) |
|------------------------------|-------------|---------------------------------------------|
| 1.                           | Ahli Media  | 94,67%                                      |
| 2.                           | Ahli Materi | 94,11%                                      |
| <b>Rata-Rata Keseluruhan</b> |             | 94,39%                                      |

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi dari ahli media menghasilkan persentase sebesar 94,67%, sedangkan validasi dari ahli materi mencapai 94,11%. Jika dirata-rata, maka persentase keseluruhan dari kedua validator adalah sebesar 94,39%. Dengan demikian, media dapat digunakan tanpa revisi.

### 3. Respon Siswa

Peneliti melanjutkan dengan melakukan uji coba one to one kepada lima peserta didik. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui sejauh mana ketertarikan siswa serta menilai kelayakan media yang telah dikembangkan. Adapun hasil dari uji coba one to one disajikan sebagai berikut:



Grafik 3. Respon Siswa

$$\text{Hasil rata-rata: } \frac{480}{5} \times 100 = 96\%$$

Pada pelaksanaan uji coba one to one, terdapat lima aspek yang dievaluasi, yaitu ketertarikan siswa, kejelasan materi, manfaat aplikasi dalam proses pembelajaran, serta peningkatan motivasi belajar terhadap media. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh rata-rata persentase sebesar 96%. Jika dikategorikan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan

#### 4. Respon Guru

Guru Kelas IV diberikan kuisioner instrumen respon guru untuk memperoleh tanggapan terhadap penggunaan aplikasi *Sasana Budaya* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh total skor sebesar 82 dengan rata-rata nilai 4,8 dari skor maksimum 85.

$$\text{Hasil perhitungan: } \frac{82}{85} \times 100\% = 96,47\%$$

Hasil tersebut menunjukkan persentase sebesar 96,47%, yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran aplikasi *Sasana Budaya* pada materi keberagaman budaya kelas IV sangat layak digunakan dan tidak memerlukan revisi, baik dari aspek isi, tampilan, maupun kegunaan dalam proses pembelajaran.

#### SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi interaktif *Sasana Budaya* sangat layak untuk digunakan. Hal ini berdasarkan hasil penilaian akumulasi rata-rata dari uji ahli media dan ahli materi yang termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB) dengan nilai masing-masing 94,67% dan 94,11%. Media pembelajaran *Sasana Budaya* juga sangat diminati oleh peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hal ini terlihat dari hasil penilaian one to one dengan nilai rata-rata 96% yang juga termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB). Berdasarkan kedua penilaian tersebut, maka media pembelajaran berbasis aplikasi interaktif *Sasana Budaya* yang peneliti kembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran keberagaman budaya pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal Online

- Al-farezi, G., Firdaus, M., & Feladi, V. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Orientasi Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di Kelas X TJKT SMK Negeri 1 Kendawangan. *IMEIJ: Indo-Math Intelactuals Journal*, 6(3), 3924–3934.
- Amalia, A. R., & Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "Bekal Saya" Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam Dan Keberagaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 3103–3113.
- Fardani, M. A., Wiranti, D. A., Ismaya, E. A., & Kumala, D. (2023). Pengembangan Media Raja Caraka Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 4(5), 533–542. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i5.159>
- Fitri, N. Z. N., Ashri, A., & Frayoga, D. N. (2024). Merancang Media Pembelajaran yang Interaktif dan Menarik dengan Mengembangkan Perencanaan Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5976–5983.
- Gunawan, H., Septiana, Y., & Gunandhi, E. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 17(1), 82–90. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.17-1.82>
- Jannah, A. F. H., Laila, A., & Basori, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Keragaman Budaya Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri Kayunan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(09), 2020–2025.
- Julianto, T., Saidah, K., & Permana, E. P. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Materi Keragaman Budaya di Nganjuk untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1, 1078–1085.
- Kuswidayani, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPS Materi Indahny Keanekaragaman Budaya di Negeriku untuk Kelas IV SDIT Al-Hikmah. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 4(3), 299–308.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.
- Lestari, L. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Keragaman Budaya Indonesia (Kabin) Untuk Siswa Kelas Iv Sdn 1 Tirirenggo Bantul Yogyakarta Interactive Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 78–85.
- Meilinda, G., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Penggunaan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Cahaya dan Sifatnya. *Academy of Education Journal*, 15(1), 978–990. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2351>
- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Muna, S., Fardani, M. A., & Bakhruddin, A. (2024). Tingkat Validitas Media Bapaguh untuk Pembelajaran Tembang Macapat Gambuh Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 6(1), 675–685.
- Rosinta, H., Wibowo, E. W., & Farhurohman, O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.35878/guru.v3i1.593>
- Sari, N. K. D. P., & Wiyasa, I. K. N. (2021). Development of Interactive Learning Multimedia Indonesia's Cultural Diversity Material in Social Sciences Learning for Grade IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 2(1), 48–59.

- Sawitri, J. I., Novita, T. B. K. S., Mutiara, C. B. B., Sahara, R. A., & Vierca Cantika Budi. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 96–102.
- Septiani, A. N. S. I., Rejekiingsih, T., & Rusnaini, R. (2018). Analisis Teoritis Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *SENDIKA: Seminar Nasional Pendidikan FKIP UAD*, II, 152–160.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Tussifa, N. A. B., Fikriyah, & Nurhabibah, P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun Pada Materi Cerita Fabel Kelas Ii Sdn 1 Grogolkabupaten Cirebon*. 9(3), 152–158.
- Wahyuni, N., & Safitri, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Papan Waktu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Waktu Kelas I SD Negeri 104202 Bandar Setia. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2).
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>