



## **Aplikasi *Multiplatform* Berbasis Budaya Indonesia (BUDI) untuk Siswa Sekolah Dasar**

**Dessy Setyowati<sup>1</sup>, Adha Maulana<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

<sup>2</sup> Sistem Informasi Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

Email: [dessysetyowati@unukalbar.ac.id](mailto:dessysetyowati@unukalbar.ac.id)

[adhamaulana@unukalbar.ac.id](mailto:adhamaulana@unukalbar.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi *multiplatform* berbasis Budaya Indonesia (BUDI) yang layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Developmen, Implementation, Evaluation*). Penggunaan aplikasi *multiplatform* berbasis Budaya Indonesia (BUDI) sebagai media pembelajaran budaya Indonesia ini diharapkan dapat mengenalkan budaya Indonesia, serta membuat siswa lebih dekat dengan budaya Indonesia. Hasil validasi terkait media, materi, dan praktisi pendidikan secara berurutan yaitu 90 %, 79,54 %, dan 92,5 %. Hasil uji coba aplikasi *multiplatform* ini pada perorangan dan kelompok kecil secara berurutan yaitu 91,6 % dan 97,8 %. Keseluruhan hasil persentase menunjukkan kategori tinggi, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian terkait aplikasi *multiplatform* dalam pembelajaran berbasis budaya Indonesia diharapkan dapat dijadikan rujukan dalam pelaksanaan penelitian sejenis, terutama dalam upaya perbaikan pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Aplikasi; *Multiplatform*; Budaya Indonesia, dan Sekolah Dasar.

**Abstract:** This study aims to produce a multiplatform application based on Budaya Indonesia (BUDI) which is suitable for use in learning in elementary schools. This research is a development research with the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The use of a multiplatform application based on Budaya Indonesia (BUDI) as a medium for learning Indonesian culture is expected to introduce Indonesian culture and make students closer to Indonesian culture. The validation results related to media, materials, and education practitioners were 90%, 79.54%, and 92.5% respectively. The results of this multiplatform application trial for individuals and small groups were 91.6% and 97.8%, respectively. The overall percentage results show the high category, so it is suitable for use in learning in elementary schools. The research related to multiplatform applications in learning based on Indonesia culture is expected to be used as a reference in the implementation of similar research, especially in efforts to improve learning in elementary school.

**Keywords:** Application; Multiplatform; Indonesian Culture, and Elementary School.

## PENDAHULUAN

Budaya Indonesia merupakan aset dan identitas bagi negara Indonesia. Keanekaragaman budaya di Indonesia menjadikan Indonesia sebagai satu di antara negara yang memiliki jenis kebudayaan terbanyak di dunia. Budaya yang beraneka ragam tersebut juga menjadi kendala tersendiri yang dihadapi bangsa Indonesia. Sulitnya mengetahui dan memahami banyaknya kebudayaan yang ada di Indonesia membuat budaya Indonesia kerap terlupakan oleh masyarakatnya sendiri. Hal ini juga dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi yang memungkinkan umat manusia di seluruh belahan dunia saling terhubung satu dengan yang lain, sehingga pengaruh global dan budaya luar negeri pun mulai masuk ke Indonesia yang menyebabkan kebudayaan asli Indonesia semakin terkikis eksistensinya.

Mengenalkan ragam kebudayaan Indonesia sejak dini merupakan satu di antara cara untuk mengenalkan dan menanamkan rasa cinta dan bangga pada kebudayaan asli Indonesia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan yang tertera pada Pasal 1 Ayat 3 yang berbunyi: "Pemajuan kebudayaan adalah upaya meningkatkan ketahanan budaya dan kontribusi budaya Indonesia di tengah peradaban dunia melalui perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan kebudayaan".

Upaya mengenalkan budaya Indonesia sejak dini bagi siswa dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi digital melalui pemanfaatan gawai (gadget) seperti telepon pintar (smartphone) maupun komputer. Hal ini didasari bahwa zaman ini anak-anak dihadapkan pada era digital, sehingga sejak dini mereka telah diperkenalkan dan dibekali dengan gawai (gadget). Gawai merupakan sebuah media elektronik yang dapat memiliki dampak baik sekaligus dampak buruk bagi anak-anak.

Penggunaan gawai dapat dimanfaatkan secara positif. Satu di antaranya sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan era pendidikan 4.0 yang sangat membutuhkan bantuan

teknologi informasi dalam penerapannya, maka penggunaan gawai menjadi hal yang tidak asing lagi. Selain siswa, guru yang bertindak sebagai penyampai materi juga harus dibekali media pembelajaran yang cocok namun serupa dengan siswa sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik dan berkesinambungan. Penggunaan media pembelajaran ini sangat penting melihat keadaan di lapangan penyampaian materi pada siswa masih menggunakan metode ceramah. Kesempatan penggunaan media pembelajaran juga belum dilakukan secara maksimal dikarenakan keterbatasan dari sekolah maupun minimnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis media digital.

Penelitian ini dilakukan mengingat guru dan siswa memerlukan inovasi media pembelajaran yang menarik serta menggunakan media yang dekat dengan keseharian sehingga mudah dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Penggunaan telepon pintar (smartphone) dan komputer sebagai media pembelajaran budaya Indonesia ini diharapkan dapat mengenalkan budaya Indonesia serta membuat siswa lebih dekat dengan budaya bangsanya sendiri.

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan dari penelitian ini adalah "Bagaimana kelayakan aplikasi *Multi-platform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia)?" Adapun tujuan secara khusus yaitu guna menghasilkan aplikasi *Multi-platform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia) yang layak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, sehingga proses pengembangan dilaksanakan melalui koordinasi validator. Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri 14 Sungai Raya yang beralamat di Jalan Adi Sucipto, Desa Sungai Raya, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya. Pelaksanaan uji coba perorangan dan kelompok kecil pada penelitian pengembangan Aplikasi *Multiplatform* berbasis Budaya Indonesia (BUDI) dilaksanakan secara daring (*online*).

Waktu pelaksanaan penelitian pengembangan Aplikasi *Multiplatform* berbasis Budaya Indonesia (BUDI) pada bulan Maret sampai dengan September 2020.

### Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Menurut Borg dan Gall (dalam Setyosari, 2010) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Mulyatiningsih (2012:183) tahapan desain pengembangan ADDIE sebagai berikut.

#### a. Analysis

Pada kegiatan ini menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan kelayakan, syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Pengembangan aplikasi *multiplatform* berbasis BUDI baru diperoleh adanya masalah dalam pembelajaran yang diterapkan.

#### b. Design

Perancangan aplikasi *multiplatform* berbasis budaya Indonesia (BUDI) yaitu merancang secara konseptual dari tujuan aplikasi *mulplatform*, sasaran pengguna aplikasi, kebermanfaatan aplikasi, desain isi aplikasi, penggunaan kalimat dalam aplikasi.

#### c. Development

*Development* dalam model ADDIE berisi kegiatan rancangan dan pembuatan aplikasi *multiplatform* berbasis budaya Indonesia (BUDI) yang bermanfaat untuk siswa sekolah dalam pemahaman budaya yang terdapat di Indonesia. Tahap ini membuat kerangka konseptual yang dirancang pada tahap *design* dikembangkan.

#### d. Implementation

Pada tahap ini diimplementasikan aplikasi *multiplatform* berbasis budaya Indonesia (BUDI) yang telah dikembangkan pada siswa usia sekolah dasar.

#### e. Evaluation

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari pelaksanaan pengembangan. Kegiatan evaluasi ini dengan menganalisis data

yang diperoleh dari validator dan uji coba. Hasil tersebut sebagai bahan evaluasi dalam pengembangan aplikasi *Multiplatform* berbasis Budaya Indonesia (BUDI).

Selain tahapan pelaksanaan penelitian pengembangan, terdapat pula instrumen pengumpulan data yaitu lembar validasi dan kuisioner untuk mengetahui kelayakan aplikasi *Multiplatform* berbasis Budaya Indonesia (BUDI). Selanjutnya, hasil pengumpulan data dianalisis dengan menggunakan persentase. Menurut Kurniawan (dalam Ardyantama, 2019) hasil kuisioner, dapat dianalisis dengan menggunakan persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum K}{\sum N} \times 100$$

Keterangan

P Persentase respon

$\sum K$ = jumlah siswa yang memberikan respon tertentu

$\sum N$ = jumlah seluruh respon yang diberikan

Hasil persentase dapat diinterpretasikan sebagai berikut.

**Tabel 1.** Klasifikasi interpretasi

Interval Skor	Kategori Penilaian
0% - 25%	Tidak baik
26% - 50%	Cukup baik
51% - 75%	Baik
76% - 100%	Sangat Baik

**Sumber:** Purwanto (dalam Adyantama, 2016)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *Multiplatform* berbasis BUDI merupakan satu di antara aplikasi yang membantu siswa untuk mempelajari dan mengenal kebudayaan yang ada di Indonesia. Aplikasi *Multiplatform* merupakan bagian dari penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan. Penelitian pengembangan aplikasi *Multiplatform* berbasis BUDI ini mengembangkan aplikasi *Multiplatform* yang terdiri dari *website* dan *playstore* sebagai medianya. Produk berupa aplikasi yang telah dibuat akan dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan dari aplikasi tersebut. Sesuai dengan Borg dan Gall (dalam Setyosari, 2010) bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian

ini menggunakan jenis pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun tahapan dalam pelaksanaan penelitian yaitu:

1. *Analysis*

Analisis masalah penelitian ini yaitu analisis kebutuhan yang berupa analisis keadaan di SD Negeri 14 Sungai Raya, serta pengumpulan referensi penggunaan media pembelajaran di sekolah. Hasil analisis kebutuhan di SD Negeri 14 Sungai Raya mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa, dan pengembangan media pembelajaran yaitu

- a. Keterbatasan media pembelajaran yang terdapat di sekolah.
- b. Kemampuan guru dalam pengembangan media pembelajaran yang kurang, khususnya media pembelajaran yang berbasis teknologi.
- c. Satu diantara media pembelajaran

yang dapat menerapkan pembelajaran dan bermain, serta dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

Dari hasil analisis kebutuhan di sekolah, maka dilakukan desain untuk pengembangan media aplikasi multiplatform berbasis BUDI (Budaya Indonesia).

2. *Design*

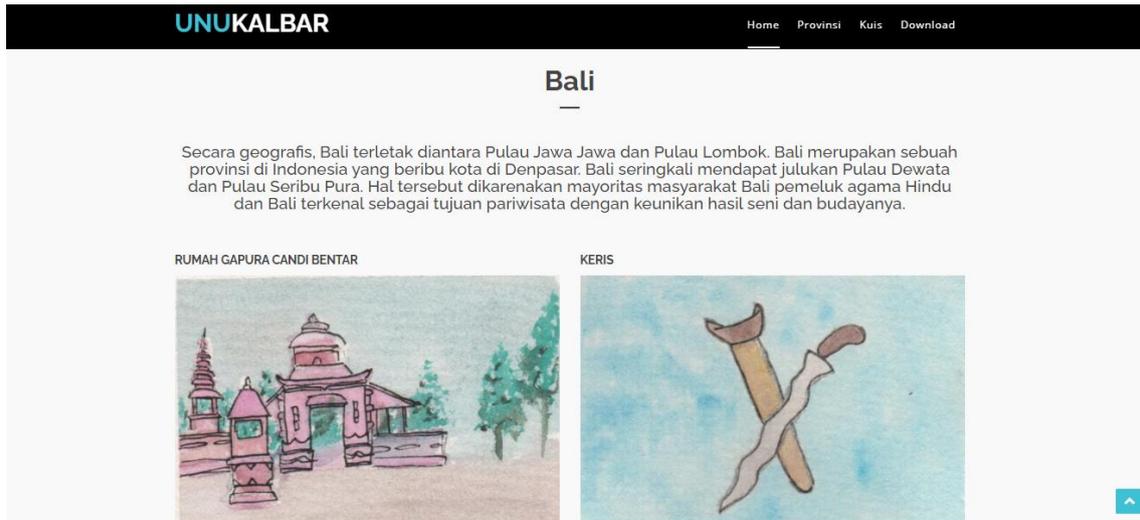
Rencana kegiatan penelitian ini dengan mempersiapkan instrumen penelitian, desain gambar aplikasi *multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia), serta isi aplikasi *multiplatform*. Peneliti mempersiapkan instrumen berupa lembar validasi untuk pakar ahli media, materi, dan praktisi pendidikan. Selanjutnya, peneliti mempersiapkan desain gambar untuk aplikasi *multiplatform*. Desain gambar aplikasi *Multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia) yaitu menggunakan gambar lukisan. Adapun contoh desain lukisan sebagai berikut.



**Gambar 1.** Desain Lukisan untuk Gambar Aplikasi *multiplatform* BUDI (Budaya Indonesia)

Selanjutnya mengenai isi aplikasi *multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia) yaitu berupa provinsi di Indonesia dan kuis. Provinsi-provinsi tersebut yang berisikan budaya Indonesia antara lain

pakaian adat, musik tradisional, tarian, senjata tradisional, dan rumah adat masing-masing provinsi. Adapun contoh pada menu provinsi sebagai berikut.



Gambar 2. Provinsi

### 3. Development

Pembuatan aplikasi *Multiplatform* BUDI (Budaya Indonesia) dilaksanakan oleh

peneliti. Desain gambar aplikasi *multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia) sebagai berikut.



Gambar 3. Tampilan Web Aplikasi *Multiplatform* Berbasis BUDI (Budaya Indonesia)



**Gambar 4.** Tampilan Aplikasi *Multiplatform* Berbasis BUDI (Budaya Indonesia)

Aplikasi *multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia) yang telah dibuat, selanjutnya dilakukan validasi mengenai kelayakan aplikasi tersebut. Adapun pemaparan validasi sebagai berikut.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk melihat kelayakan aplikasi *multiplatform* berbasis budaya Indonesia (BUDI). Aplikasi *Multiplatform* telah divalidasi oleh Sarah Bibi, S.ST., M.Pd. dari Politeknik Negeri Pontianak. Adapun hasil validasi Aplikasi *Multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia) sebagai berikut.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Media Aplikasi *Multiplatform* Berbasis BUDI (Budaya Indonesia)

No.	Indikator	Skor
1	Pemakaian aplikasi mobile	11
2	Pemakaian aplikasi desktop	10
3	Gambar	12
4	Warna	9
5	Tulisan	12
<b>Jumlah</b>		54
<b>Rata-Rata</b>		3,6
<b>Persentase</b>		90

Sumber: Data Primer diolah, 2020

Hasil validasi media Aplikasi *Multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia) menunjukkan bahwa rata-rata 3,6 dengan persentase 90% dengan kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa media

aplikasi *multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia) layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi yang dilakukan untuk melihat kelayakan materi pada aplikasi *multiplatform* BUDI. Aplikasi *multiplatform* telah divalidasi oleh Risdiana Andika Fatmawati, M.Pd. dari FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat. Adapun hasil validasi aplikasi *multiplatform* BUDI sebagai berikut.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Materi pembelajaran

No.	Indikator	Skor
1	Materi	27
2	Media	8
<b>Jumlah</b>		35
<b>Rata-Rata</b>		3,2
<b>Persentase</b>		79,54

Sumber: Data Primer diolah, 2020

Hasil validasi materi pembelajaran menunjukkan rata-rata 3,2 dengan persentase 79,54 dengan kategori sangat baik. Kesimpulan dari hasil validasi menunjukkan bahwa materi pembelajaran sesuai dengan aplikasi *Multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia)

c. Validasi Ahli Praktisi Pendidikan

Validasi ahli praktisi pendidikan yang dilakukan untuk melihat kelayakan dan kesesuaian materi pada *multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia) untuk

sekolah dasar. Aplikasi *multiplatform* telah divalidasi Daniarti, M.Pd. dari SD Negeri 40 Sungai Kakap. Adapun hasil validasi aplikasi *multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia) sebagai berikut.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

No	Indikator	Skor
1	Materi	18
2	Aplikasi Multiplatform	19
<b>Jumlah</b>		37
<b>Rata-Rata</b>		3,7
<b>Persentase</b>		92,5

Sumber: Data Primer diolah, 2020

Hasil Validasi menunjukkan bahwa rata-rata 3,7 dengan persentase 92,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil praktisi pendidikan dengan kategori tinggi, sehingga aplikasi *multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia) layak digunakan.

#### 4. Implementation

Tahap implementasi aplikasi *multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia) yang dikembangkan dan sudah melalui validitas ahli media, materi, dan

praktisi pendidikan kemudian di implementasikan kepada siswa kelas IV di SD Negeri 14 Sungai Raya. Pelaksanaan uji aplikasi *multiplatform* ini dilaksanakan secara daring (*online*). Peneliti mendemonstrasikan aplikasi *multiplatform* kepada siswa. Selanjutnya siswa dipersilakan untuk menggunakan aplikasi *multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia). Aplikasi ini dapat digunakan pada mobile ataupun desktop.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu data hasil instrumen berupa kuisioner yang diberikan kepada validator media pembelajaran, validator materi, dan validator praktisi pendidikan, serta sejumlah siswa sebagai responden. Uji coba produk dilakukan dengan mengujicobakan aplikasi *multiplatform* berbasis budi dengan uji coba terbatas yaitu uji coba perorangan dan kelompok kecil. Guru memberikan tautan aplikasi *multiplatform* dengan mengujicobakan ke siswa, selanjutnya siswa diminta untuk mengisi angket dengan bimbingan orang tua. Hasil angket menunjukkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 5.** Hasil Uji Coba Perorangan

No.	Indikator	1	2	3	4	Skor
1	Efektivitas Multiplatform	-	6	6	16	28
2	Efisiensi Multiplatform	-	-	3	32	35
3	Daya Tarik Multiplatform	-	-	-	36	36
<b>Jumlah</b>						99
<b>Jumlah Keseluruhan</b>						108
<b>Persentase</b>						91,6

Sumber: Data Primer diolah, 2020

Dari hasil angket uji coba perorangan dapat disimpulkan bahwa skor angket sejumlah 99 dengan persentase 91,6 dengan kategori tinggi. Ada beberapa aplikasi

*multiplatform* yang perlu diperbaiki dan selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar. Adapun hasil uji coba kelompok kecil yaitu

**Tabel 6.** Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Indikator	1	2	3	4	Skor
1	Efektivitas Multiplatform	-	6	9	92	101
2	Efisiensi Multiplatform	-	-	9	92	101
3	Daya Tarik Multiplatform	-	-	-	108	108
<b>Jumlah</b>						317
<b>Jumlah Keseluruhan</b>						328
<b>Persentase</b>						97,8%

Sumber: Data Primer diolah, 2020

Hasil angket menunjukkan bahwa skor angket sejumlah 317 dengan persentase 97,8% dengan kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia) layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar.

#### 5. Evaluation

Setelah tahap implemenstasi dilaksanakan, langkah selanjutnya yaitu melakukan evaluasi. Kegiatan evaluasi ini yaitu dengan menganalisis data validasi aplikasi *multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia). Validasi aplikasi diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan. Selanjutnya analisis data hasil responden implementasi aplikasi *multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia). Hasil dari responden akan diperbaiki menjadi produk akhir dari aplikasi *Multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia).

Dari hasil pengembangan media aplikasi *multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia), peneliti mengembangkan aplikasi berbasis website dan berbasis mobile. Menurut Janner (2010) aplikasi berbasis web adalah sistem perangkat lunak yang berdasarkan pada teknologi dan standar World Wide Web Consortium (W3C). Aplikasi web pada BUDI (Budaya Indonesia) ini dengan alamat web <http://budi.unukalbar.ac.id>. Aplikasi ini dapat diakses dengan menggunakan web browser. Melalui aplikasi berbasis web ini memudahkan siswa dapat mengakses media pembelajaran dimanapun atau kapanpun. Selain melalui web, peneliti menyediakan aplikasi BUDI (Budaya Indonesia) ini dengan aplikasi mobile. Aplikasi mobile menurut Bruce dan Pressman (2014) yaitu aplikasi yang dirancang khusus untuk platform mobile seperti iOS dan android. Perangkat mobile ini dipilih karena banyak digunakan oleh banyak orang melalui smartphone dengan koneksi internet. Aplikasi *multiplatform* berbasis BUDI (Budaya Indonesia) ini dapat di unduh di playstore sehingga memudahkan siswa menggunakan aplikasi ini dalam kesehariannya.

## SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari penelitian pengembangan Aplikasi *Multiplatform* berbasis Budaya Indonesia (BUDI) untuk siswa sekolah dasar dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil persentase dari validator media 90%, validator materi 79,54%, validator praktisi pendidikan 92,5%, uji coba perorangan 91,6%, dan uji coba kelompok kecil 97,8%. Dari hasil semuanta menunjukkan bahwa persentase yang didapatkan dengan kategori tinggi, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Saran dari penelitian pengembangan Aplikasi *Multiplatform* berbasis Budaya Indonesia (BUDI) untuk siswa sekolah dasar nantinya dapat dikembangkan lagi dan dapat disebarluaskan serta bermanfaat bagi dunia pendidikan. Selain itu, penelitian ini diharapkan juga dapat dijadikan rujukan dalam pelaksanaan penelitian yang sejenis, serta sebagai rujukan perbaikan pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ardyantama, V. (2016). *Pengembengan Media Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV SD Hangtuh VI Surabaya*. Online diakses pada 05 Agustus 2019 di <https://alpen.web.id>
- Arifudin & Yanto. (2017). *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Tambang Macapat Berbasis Android*. Online, diakses pada 05 Agustus 2019 di <https://e-journal.unipma.ac.id>
- Bruce, R. Maxim., Pressman, Roger S. (2014). *Software Engineering: A Practitioner's Approach (8th edition)*. Online, diakses pada 08 Agustus 2019 di <https://www.researchgate.net>.
- Jadhav, J., Praktiksha, S., & Sunita, G. (2016). Map Application Using Augmented Reality Technology for Smart Phones. *International Journal of Science and Engineering Applications*, 5 (8), 421-424
- Janner, S. (2010) *Rekayasa Perangkat Lunak*.

- Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kristanto, dkk. (2015). *Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Berbasis Multi-platform untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)*. Online, diakses pada 05 Agustus 2019 di <https://journal.maranatha.edu>
- Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia. (2012) Peraturan Kepala Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia Nomor: 04/E/2012 tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah. Jakarta: LIPI.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Setiawan. S. (2019). *Edukasi Matematika Menggunakan Metode Path Finding Berbasis Desktop*. Online, diakses pada 16 Juli 2020 di <https://ejournal.itn.ac.id>
- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Suhada, Idad. (2017). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Online, diakses pada 10 Agustus 2020 di <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/uu-no-5-tahun-2017-tentang-pemajuan-kebudayaan/>