



## **Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Diriku Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar**

**Yunita Sari<sup>1</sup>, Jupriyanto<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[yunitasari@unissula.ac.id](mailto:yunitasari@unissula.ac.id)

<sup>2</sup>[jupriyanti@unissula.ac.id](mailto:jupriyanti@unissula.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif pada tema diriku, pengembangan ini dilatar belakangi kurangnya pemahaman siswa terhadap materi serta kurangnya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan prestasi belajar siswa rendah dan kurang termotivasi dalam pembelajaran. Adanya pengembangan multimedia interaktif ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, tahapannya yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Berdasarkan kelima tahapan tersebut pengembangan multimedia interaktif memperoleh hasil penelitian antara lain: (1) Kelayakan multimedia interaktif diperoleh dari hasil validasi 3 validator memperoleh hasil rata-rata sebesar 0,82 dengan kategori sangat valid. (2) Kepraktisan multimedia interaktif memperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik dari respon guru dan respon siswa memperoleh presentase sebesar 91% dengan kategori sangat baik Berdasarkan hasil tersebut multimedia interaktif dapat dikatakan layak dan praktis untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** Multimedia interaktif; Diriku; Sekolah dasar

**Abstract:** This study aims to develop interactive multimedia products on the theme of myself, this development is motivated by the lack of students' understanding of the material and the lack of learning media that can be used by teachers in the learning process, causing low student achievement and less motivated in learning. The exist-ence of this interactive multimedia development can help students in the learning process. This study uses the ADDIE development model, the stages are *Analysis, De-sign, Development, Implementation, and Evaluation*. Based on these five stages the development of interactive multimedia obtains research results, including: (1) The feasibility of interactive multimedia obtained from the validation results of 3 validators obtained an average result of 0.82 with a very valid category. (2) The practicality of interactive multimedia gets a percentage of 90% with a very good category from the teacher's response and student responses get a percentage of 91% with a very good category. Based on these results interactive multimedia can be said to be feasible and practical for grade 1 elementary school students.

**Keywords:** Interactive multimedia; Myself; Primary school

## **PENDAHULUAN**

Dewasa ini perkembangan teknologi sangatlah pesat dan telah dimanfaatkan oleh berbagai bidang salah satunya ialah bidang pendidikan. Bentuk implementasi pendidikan di sekolah salah satunya melalui proses

pembelajaran. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi umat manusia. Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas (Dewi

et al., 2020). Pendidikan dengan demikian harus mampu membongkar dan mengembangkan keseluruhan potensi kemanusiaan seorang peserta didik sehingga ia memiliki kesanggupan untuk hidup di era mendatang yang memiliki kompleksitas permasalahan yang jauh lebih rumit (Sakka, 2017). Sekolah sebagai salah satu sarana pendidikan diharapkan mampu menghasilkan lulusan dengan sumber daya manusia yang berkualitas (Aisyah, 2019). Di lembaga pendidikan yang bersifat formal seperti sekolah, keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa dalam prestasi belajarnya (Rahman et al., 2017).

Peningkatan kualitas Salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran yakni penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Hal tersebut telah termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 menjelaskan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi tentang prinsip dalam pembelajaran yang digunakan pada point ke 13 yakni pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Untuk itu, diperlukan suatu media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dari guru ke siswa. Penggunaan media saat ini sangat penting di tengah kondisi Pandemi yang menyebabkan pembelajaran dilakukan dalam jaringan (Susanti et al., 2021)

Sebagai fasilitator guru sepatutnya dapat memberikan sumber belajar yang dilengkapi dengan penggunaan media pembelajaran baik berbentuk fisik maupun berupa aplikasi belajar yang dikemas menarik dan tidak monoton guna menunjang siswa dalam memahami materi secara maksimal. Apalagi di zaman modern seperti sekarang ini mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan kemajuan teknologi merupakan hal yang penting bagi guru agar tercipta pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Proses pembelajaran adalah proses yang dapat digunakan oleh siswa dalam mengembangkan kemampuan yang

dimilikinya. Seluruh kemampuan yang dimiliki siswa dapat berkembang jika siswa merasa senang dan tidak merasa tegang atau takut dalam proses belajar (Eka & Atjo, 2021). Pemakaian media pembelajaran menurut Arsyad (Susanti et al., 2021) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sehingga siswa dapat memahami materi -materi yang diajarkan oleh guru dari pengalamannya, Namun pada kenyataannya, pembelajaran selama ini hanya terpusat pada penyampaian materi dari buku teks saja, Oleh karena itu, agar siswa tidak hanya terpaku pada buku paket saja maka diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga konsep pembelajarannya akan mudah dipahami oleh siswa, selain itu pemilihan media pembelajaran harus menarik perhatian siswa sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan serta memberikan pengalaman konkret siswa. Hal ini sesuai dengan teori Piaget bahwa rata-rata usia anak Sekolah Dasar di Indonesia yaitu berpijak pada usia 6 – 12 tahun, yang mana anak berada pada masa operasional konkret maka kehadiran mediapun sangat penting untuk menunjang pembelajaran. Proses pembelajaran pada kelas rendah khususnya kelas 1 masih belum memanfaatkan media berbasis multimedia interaktif. Pada dasarnya multimedia interaktif adalah suatu media yang di dalamnya dipadukan oleh beberapa macam unsur media seperti audio, animasi, teks, video dan juga suara yang dikemas menjadi file digital dan dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan yang dapat menciptakan hubungan 2 arah serta merangsang perhatian dan kemauan belajar siswa. Sehingga multimedia interaktif ini akan mempermudah siswa untuk memahami materi. Selain itu multimedia interaktif ini kualitas ketahanannya dapat bertahan selama berbulan bulan dibandingkan media cetak.

Media animasi termasuk kedalam kelas media interaktif. Hal ini dikarenakan melalui media animasi, peserta didik tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, tetapi juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Melalui media animasi, pembelajaran akan menjadi mudah dipahami oleh peserta didik (Susanti et al., 2021).

Jenis program yang sering digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah Power Point merupakan program yang sangat bagus untuk pembuatan animasi. Power Point, di dalamnya juga menyediakan banyak template yang bisa dimanfaatkan untuk pembuatan multimedia interaktif. Tampilan sederhana yang ada pada aplikasi ini akan memungkinkan guru yang awam bisa menggunakannya dengan mudah membuat multimedia interaktif karena di dalamnya tidak menggunakan bahasa pemrograman. Guru dapat mengembangkan media dengan kreativitasnya dengan melihat fenomena di lingkungannya yang dapat disampaikan melalui media pembelajaran khususnya yang terkait dengan implementasi kurikulum dan budaya (Utami & Hardini, 2021). Guru memegang peran aktif dalam proses pembelajaran sedangkan siswa cenderung diam dan secara pasif menerima materi pelajaran (Harniyati, 2019).

Manfaat yang dapat diperoleh dengan penggunaan media pengajaran visual dengan model pembelajaran kooperatif adalah dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, membantu keefektifan proses pembelajaran, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan, pembelajaran menjadi lebih menarik, membawa kesegaran dan variasi baru bagi pengalaman belajar siswa sehingga siswa tidak bosan, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, meningkatkan pencurahan waktu pada tugas, rasa harga diri menjadi lebih tinggi, pemahaman yang lebih mendalam, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi dan hasil belajar lebih tinggi (Aisyah, 2019).

Salah satu materi yang dapat diaplikasikan dalam multimedia interaktif adalah tema diriku yang mengulas tentang mengenal bagian-bagian tubuh manusia, merawat bagian-bagian tubuh manusia, mengenal panca indera manusia, dan cara merawat panca indera. Program power point ini cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif karena di dalamnya banyak memuat menu menu yang sederhana untuk menambahkan teks, gambar, animasi, kuis maupun video sehingga materi yang abstrak akan menjadi konkret. Penggunaan multimedia interaktif ini pada tema diriku menjadikan pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dengan detail melalui materi yang disajikan pada multimedia interaktif, sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar dengan aktif, serta guru dapat mengevaluasi hasil belajar siswa melalui kuis yang telah disajikan pada media interaktif sehingga siswa merasa senang dalam proses pembelajaran. Media belajar dapat memaksimalkan seluruh indera siswa dalam belajar dan dapat menjadikan pembelajaran itu lebih bermakna. Dengan menggunakan media belajar ini dapat dijadikan suatu kunci agar terdapat peningkatan minat membaca di jenjang pendidikan khususnya pada SD (Utami & Hardini, 2021)

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diketahui bahwa masalah timbul karena kurangnya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas 1 pada tema diriku (menenal bagian-bagian tubuh manusia, merawat bagian-bagian tubuh manusia, menenal panca indera manusia, dan cara merawat panca indera) Oleh karena itu, agar dapat membuat pemahaman siswa meningkat dalam mempelajari materi pembelajaran, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif agar siswa lebih mudah dalam menyerap materi. Multimedia interaktif merupakan suatu media yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada kelas rendah yaitu kelas 1 Sekolah Dasar. Karena multimedia interaktif banyak memuat animasi yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Siswa akan lebih

termotivasi untuk belajar jika proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan suasana yang menyenangkan, hal ini akan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan membantu siswa untuk mengingat hal-hal yang dipelajarinya untuk jangka waktu yang lama. (Irfan, 2017) Maka perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari tema diriku (mengetahui bagian-bagian tubuh manusia, merawat bagian-bagian tubuh manusia, mengenal panca indera manusia, dan cara merawat panca indera) di Kelas 1 Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Pengembangan multimedia interaktif tema diriku untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar. (2) Mengetahui kelayakan pengembangan multimedia interaktif tema diriku untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar. (3) Mengetahui kepraktisan pengembangan multimedia interaktif tema diriku untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar. (4) Mengetahui keefektifan pengembangan multimedia interaktif tema diriku untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian jenis *Research and Development (R&D)* dengan desain penelitian ADDIE (Dermawan et al., 2021). Model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu tahap Tahap *Analysis* (Analisis), Tahap *Design* (Perancangan), Tahap *Development* (Pengembangan), tahap *Implementation* dan tahap *Evaluation*.

Subjek Penelitian Subjek penelitian pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 1 SDN Ponowareng 01 berjumlah 30 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, kuisioner/angket dan tes. Angket respon peserta didik dan guru diberikan kepada peserta didik dan guru. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap multimedia interaktif yang dibuat. Tes digunakan untuk mengetahui keefektifan Multimedia Interaktif untuk

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi melalui pretest dan posttest. Menurut (Widoyoko, 2018) tes merupakan suatu alat untuk mengukur karakteristik suatu objek. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes prestasi (*achievement test*). Pada penelitian ini uji kelayakan dapat dilakukan melalui uji validitas ahli. Uji validitas ahli terdiri dari 2 dosen dan guru yaitu Bapak Jupriyanto, M.Pd, Ibu Yulina Ismiyanti, M.Pd dan Bapak Dona Agus Setiawan, S.Pd.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini ada dua teknik analisis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif ini berupa masukan atau saran perbaikan produk yang dikembangkan dari validator ahli yang dideskripsikan sebagai pedoman perbaikan produk. Sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian dari validasi ahli, serta skor penilaian dari pengisian lembar angket siswa dan guru kelas 1 yang didapat dari analisis rumus validasi isi. Menurut Hendryadi (2017: 171) "validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan/relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui expert judgement (penilaian ahli)"

Uji Validasi Ahli Pada penelitian ini ahli yang berperan sebagai penguji untuk mengetahui apakah multimedia interaktif dinyatakan layak atau tidak yaitu berasal dari 3 Dosen.

Analisis Angket Respon Guru dan Siswa. Respon tanggapan guru yang berkaitan dengan multimedia interaktif akan diketahui menggunakan acuan untuk menganalisa hasil angket yang diberikan kepada guru. Angket respon siswa data yang diperoleh dari tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif yang berbentuk data kualitatif, akan diubah dengan menggunakan skala *Guttman*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan multimedia interaktif dikembangkan menggunakan desain ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluate*. Tahap *Analysis* (Analisis)

### a. Tahap Pengembangan model ADDIE

Tahap analisis dalam pengembangan multimedia interaktif ini dapat dilakukan dengan cara berikut: Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan guru dan siswa untuk mengatasi permasalahan yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada wali kelas 1 SDN Ponowareng 01 yang meliputi analisis siswa, analisis materi pembelajaran.

#### Tahap Design ( Perancangan)

Tahap desain ini merupakan tahap untuk merancang produk yang akan dikembangkan, berikut langkah-langkah perancangan multimedia interaktif; Penyusunan materi dilakukan setelah diketahui KI dan KD, Selanjutnya memilih materi secara spesifik, Pemilihan format dilakukan agar produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Rancangan awal merupakan rancangan dari keseluruhan produk yang akan dikembangkan yaitu ketika materi dan format sudah dibuat maka selanjutnya adalah merancang multimedia interaktif.

#### Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan akan menghasilkan draf 1 dari hasil perancangan, yang kemudian akan menjadi bahan untuk diuji validasi kepada validator yang telah ditentukan sebelumnya. Berikut langkah - langkah pengembangan multimedia interaktif : Pembuatan Multimedia Interaktif, Uji Validasi Ahli Bapak Jupriyanto, M.Pd, Ibu Yulina Ismiyanti, M.Pd, M.Pd , Bapak Dona Agus Setiawan, M.Pd Setelah dilakukan uji validasi, maka produk direvisi sesuai komentar dan saran dari validator agar media sesuai dengan kebutuhan siswa.

#### Tahap Implementasi

Tahap implementasi di dalam kelas, dilakukan dengan memberikan pretest terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan awal siswa. Kemudian pembelajaran berlangsung seperti yang telah ditulis pada RPP guru dengan berbantu Multimedia Interaktif. Tahap penerapan dilakukan di SDN Ponowareng 01 pada kelas 1 dengan jumlah 30 siswa

### Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini dilakukan dengan cara mengadakan pengisian kuesioner/angket mengenai Multimedia Interaktif oleh siswa dan guru selaku praktisi. Kemudian tahap evaluasi ini disimpulkan apakah Multimedia Interaktif praktis dan efektif untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap tema diriku.

### b. Desain Rancangan Produk

Desain dari multimedia interaktif sebagai media pembelajaran ini memiliki rancangan sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Awal



Gambar 2. Tampilan Menu



Gambar 3. Tampilan Materi



Gambar 4. Tampilan Game

### c. Hasil Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan oleh ke lima validator yaitu Validasi Ahli Bapak Jupriyanto, M.Pd, Ibu Yulina Ismiyanti, M.Pd, M.Pd dan Bapak Dona Agus Setiawan, M.Pd. Hasil rata-rata secara keseluruhan dari uji validasi memperoleh 0,86 dengan kategori “sangat valid” yang berarti media layak digunakan. Saran dan masukan yang diberikan validator untuk memperbaiki media yaitu huruf disesuaikan dengan kriteria media yang baik, ukuran dan tipe huruf harus konsisten, gambar pendukung disesuaikan dengan karakteristik siswa SD, soal-soal menggunakan kalimat yang mudah dipahami, penambahan video untuk lagu-lagu. Langkah berikutnya revisi berdasarkan masukan validator dan menghasilkan multimedia interaktif yang valid sehingga media dapat diimplementasikan pada siswa.

Implementasi Multimedia interaktif kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas 1 dengan jumlah 30 siswa untuk mengetahui kepraktisan.

### d. Kepraktisan Multimedia

Kepraktisan multimedia interaktif dinilai menggunakan respon guru dan respon siswa. Angket respon guru memiliki 10 butir pernyataan dengan skor maksimal perpernyataan adalah 5. Hasil dari angket respon 2 orang guru diperoleh skor total 44 dan 46 dengan perolehan rata-rata adalah 0,90% dengan kategori sangat baik, untuk respon siswa memiliki 10 pernyataan dengan nilai 1 setiap pernyataan. Angket respon dari 30 siswa menghasilkan presentase 91% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil kedua angket diatas menghasilkan kategori sangat baik yang berarti multimedia interaktif praktis digunakan dalam pembelajaran. Pada respon guru dan siswa tidak terdapat revisi, namun terdapat saran dari guru yaitu perlu untuk pengembangan multimedia ke depannya untuk ditambahkan kreasi game dan animasi 3D yang lebih beragam sedangkan pada respon siswa terdapat pendapat dari siswa tentang multimedia interaktif yaitu siswa menganggap multimedia interaktif tampilannya menarik, jelas dan mudah dipahami serta terdapat gambar dan video yang menarik perhatian.

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa hasil uji validasi oleh lima validator diperoleh rata-rata 0,82 dengan kategori sangat valid, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia interaktif layak digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Hasil Uji kepraktisan diperoleh dari angket respon dari 2 guru skor total 44 dan 46 dengan perolehan rata-rata adalah 0,90% dengan kategori sangat baik, untuk respon siswa memiliki 10 pernyataan dengan nilai 1 setiap pernyataan. Angket respon dari 30 siswa menghasilkan presentase 91% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil kedua angket diatas menghasilkan kategori sangat baik yang berarti multimedia interaktif praktis digunakan dalam pembelajaran.

Adapun saran dalam penelitian ini adalah guru perlu mengembangkan multimedia interaktif dengan tema yang berbeda dan sekolah perlu mengadakan pelatihan bagi guru-guru tentang pembuatan multimedia interaktif yang menyenangkan agar dapat meumbuhkan motivasi siswa untuk belajar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Watampone Melalui Pembelajaran Kooperatif STAD Dengan Menggunakan Kartu Indeks. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(1), 60. <https://doi.org/10.26858/jkp.v3i1.8133>
- Dermawan, D. D., Wardani, S., dkk (2021). Pengembangan Instrumen Assesmen HOTS Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(1), 387–394. <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/view/21869>
- Dewi, C. K., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Kelas IV SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(2), 107.

- <https://doi.org/10.26858/jkp.v4i2.13603>
- Eka, S., & Atjo, P. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Cabri Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(1), 16–21. <http://103.76.50.195/JIKAP/article/view/17471>
- Harniyati, H. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Materi Nilai Dan Norma Sosial Melalui Pembelajaran CIRC (Cooperative, Integrated, Reading, And Composition) Pada Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Watampone Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.26858/jkp.v3i1.8129>
- Irfan, M. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Metode Mind Map Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2(1), 107. <https://doi.org/10.26858/jkp.v1i2.5278>
- Rahman, S. A., Nurdin, M., & Lestari, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Time Token Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN 200 Lompu Kecamatan Cina Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.26858/jkp.v1i1.5042>
- Sakka, S. (2017). Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat Pada Materi Daur Air Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 10 Manurunge Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2(1), 159. <https://doi.org/10.26858/jkp.v1i2.5288>
- Susanti, S., Raharjo, T. J., & Ngabiyanto. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Pembelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Bangsa Berbantuan Quiziz. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 502–508.
- Utami, D. S., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Kelas 2 SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 218–225.