

Multimedia Interaktif Buku Digital 3D pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar

Debi Adis Setiawan¹, Wahjoedi², Siti Malikhah Towaf³

¹Pendidikan Dasar—Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Ekonomi—Universitas Negeri Malang

³Pendidikan IPS—Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 30-08-2018

Disetujui: 11-09-2018

Kata kunci:

*interactive multimedia;
digital 3D book;
social studies subject;
elementary school;
multimedia interaktif;
buku digital 3D;
materi IPS;
sekolah dasar*

Alamat Korespondensi:

Debi Adis Setiawan
Pendidikan Dasar
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
Email: adisset5@gmail.com

ABSTRAK

Abstract: This research aims at developing interactive multimedia product that is digital 3D book which is entitled “my home town”. This material is one of the content of social studies and it will be used for students at fourth grade elementary school. The effectiveness of this book is feasible and comply with its validity, attractiveness, effectiveness, and practicality. The development of the product used the model developed by Lee & Owens. The assessment of product validity covered one material expert, one media expert, one teacher, twelve students in small group test, and fifty students in field test. Test product has been trialed in SDN Ngembe 1 Beji, Pasuruan. The obtained result shows that the product produced has met the criteria of validity, attractive, effective, and practical so that the product is feasible to use.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif buku digital 3D tema “Daerah Tempat tinggalku” pada materi IPS untuk kelas IV Sekolah Dasar yang efektivitasnya layak dan memenuhi kriteria kevalidan, kemenarikan, keefektifan, dan kepraktisan. Pengembangan produk menggunakan model yang dikembangkan oleh Lee & Owens. Penilaian kelayakan produk melibatkan 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 guru, 12 siswa pada uji kelompok kecil, dan 50 siswa pada uji lapangan. Uji produk dilakukan di SDN Ngembe 1 Beji, Pasuruan. Hasil data yang diperoleh menunjukkan produk yang dihasilkan memenuhi kriteria valid, menarik, efektif, dan praktis sehingga produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa yang dibimbing oleh guru dari belum tahu menjadi tahu dan membantu siswa untuk menggali serta mengembangkan potensi yang dimiliki siswa, seperti kepribadian, kecerdasan, dan kreativitas. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan harapan bagi setiap Negara di dalam menciptakan sumber daya manusia yang baik. Suatu negara hendaknya selalu membuat terobosan baru dalam pendidikan karena dengan adanya terobosan yang baru akan menghantarkan suatu negara untuk menjadi lebih maju dan tidak kalah bersaing dengan negara-negara lainnya, terutama dalam bidang pendidikan. Kesulitan guru dalam menerapkan pembelajaran yang bersifat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi merupakan tantangan berat yang dihadapi guru di saat proses belajar berlangsung. Keberhasilan di dalam proses pembelajaran merupakan hal paling utama yang menentukan keberhasilan dalam pencapaian tujuan pendidikan di sekolah.

Pembelajaran yang menarik dan memberikan kesan serta pengalaman secara langsung kepada siswa mengenai pengetahuan yang lebih luas merupakan proses pembelajaran yang diharapkan saat ini oleh setiap guru dan setiap sekolah. Suasana belajar yang menarik seharusnya diciptakan oleh seorang guru di dalam kelas, sehingga dapat memotivasi siswa agar senantiasa untuk mempelajari materi yang sedang dibahas dengan baik. Perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat secara tidak langsung telah memengaruhi di dalam kehidupan manusia, baik dalam bidang sosial maupun pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran di dalam menyampaikan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, sebab dengan adanya media pembelajaran maka siswa akan dengan mudah untuk belajar dan memahami apa yang sedang dipelajarinya. Arsyad (2014:4) menyatakan bahwa media merupakan komponen dari sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional yang berada di lingkungan siswa dan dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran yang praktis dan inovatif merupakan salah satu faktor utama di dalam mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran. Perpaduan dari beberapa media yang ada, seperti teks, gambar, video, audio yang disajikan dalam satu bentuk pembelajaran biasanya disebut dengan multimedia. Puspitasari & Rakhawati (2013) mengungkapkan bahwa multimedia

merupakan penggabungan dari beberapa media, seperti teks, gambar, video, dan suara yang berbeda agar dapat menghasilkan informasi berupa produk multimedia. Munir (2012:5) mengungkapkan bahwa multimedia adalah perpaduan dari berbagai media (teks, gambar, video, dan suara) yang digabungkan dengan menggunakan *software* tertentu untuk dapat memfasilitasi komunikasi interaktif. Puspitasari (2013) mengungkapkan bahwa multimedia merupakan penggabungan dari beberapa media (teks, suara, video dan gambar) yang berbeda untuk menghasilkan produk multimedia (audio, film, game). Multimedia yang biasanya digunakan dalam proses belajar biasanya bersifat interaktif.

Multimedia interaktif merupakan perpaduan dari berbagai media, seperti teks, audio, grafik, animasi, dan video yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang dilengkapi dengan alat pengontrol dan dapat dioperasikan oleh pengguna. Dewi (2015) mengungkapkan bahwa multimedia interaktif adalah gabungan dari berbagai media yang dapat digunakan secara langsung oleh pengguna dengan alat pengontrol. Munir (2012:128) multimedia interaktif adalah multimedia yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan dapat digunakan secara langsung oleh penggunanya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah perpaduan dari media (teks, audio, gambar, dan video) yang bisa digunakan dengan alat pengontrol. Dengan adanya multimedia interaktif seorang guru akan dengan mudah untuk dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Majid, dkk (2012) menyatakan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat menarik perhatian siswa sehingga memudahkan dalam memahami suatu materi.

Buku pada umumnya terdiri dari beberapa kumpulan kertas yang berisikan teks ataupun gambar yang disajikan dalam bentuk kertas. Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat buku yang berbentuk kertas sedikit demi sedikit mulai tersisihkan oleh adanya buku digital (*e-book*). Buku digital merupakan sajian informasi dalam bentuk elektronik yang berisikan kumpulan teks, gambar, audio, dan video yang dapat dibuka melalui komputer, laptop, dan *smartphone*. Karemaker, dkk (2017) mengungkapkan bahwa anak yang memiliki kemampuan membaca di sekolah dan di rumah secara luas didukung oleh perangkat teknologi, seperti buku elektronik (buku digital). Richter & Courage (2017) mengungkapkan bahwa buku digital memiliki potensi untuk memotivasi pembaca yang dapat meningkatkan pengembangan kognitif dan keberhasilan akademik di masa depan.

Buku siswa yang biasa digunakan saat proses belajar berlangsung di SDN Ngembe 1 memiliki pembahasan materi yang begitu luas terutama pada materi IPS, yang diartikan bahwa isi buku yang digunakan lebih menggambarkan atau menceritakan daerah lain. Padahal seharusnya sebelum seorang siswa mengenal berbagai macam budaya ataupun karakteristik yang ada di berbagai daerah lain, lebih baik seorang guru mengenalkan terlebih dahulu keunggulan dari apa yang ada di daerahnya. Budaya yang dikembangkan di sekolah harus disesuaikan dengan apa yang ada di daerah lokal, regional, dan nasional (Suyitno, 2012). Wahjoedi (2015:192) mengungkapkan bahwa cara yang paling tepat untuk menghadapi perkembangan zaman saat ini yaitu dengan mengembangkan potensi lokal yang ada di daerah sekitar.

Potensi daerah lokal mulai dari kebudayaan, kegiatan ekonomi, sejarah, dan aktivitas sosial yang berada di lingkungan sekitar memang harus dikembangkan. Nilai-nilai budaya lokal yang berada di daerah setempat seharusnya dapat dimasukkan ke dalam materi pembelajaran, dengan begitu siswa akan dengan mudah untuk belajar (Wijningsih, dkk. 2017). Pembahasan mengenai nilai-nilai budaya lokal yang berada di lingkungan siswa akan membantu di dalam memahami setiap materi yang sedang dipelajarinya sehingga apa yang didapatkan oleh siswa tidak hanya pengetahuan saja, tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Utari, dkk (2016).

Keterbatasan media pendukung dalam pembelajaran saat proses belajar berlangsung dapat mengakibatkan siswa sulit untuk memahami materi yang sedang diajarkan terutama pada materi IPS untuk kelas IV yang berada di SDN Ngembe 1. Rahmattullah (2011) yang menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan materi pembelajaran yang diajarkan dalam kehidupan sosial seperti sosiologi, geografi, sejarah, ekonomi, ilmu politik, dan antropologi yang menyajikan permasalahan sehari-hari pada lingkungan sekitar. Menurut Surahman & Mukminan (2017) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah materi pelajaran yang mempelajari berbagai gejala sosial yang berada di masyarakat.

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Manik & Gafur (2016) yaitu untuk mengembangkan potensi yang berada pada siswa agar mampu beradaptasi, memiliki sikap positif, peka terhadap masalah sosial, dan dapat menyelesaikan masalah yang terjadi. Pernyataan tersebut juga diungkapkan oleh Fitriani, dkk (2017) yang mengungkapkan bahwa IPS merupakan pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan kehidupan sosial siswa terhadap perubahan kehidupan bermasyarakat di negara dan dunia internasional.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan observasi dan analisis kebutuhan di lapangan di SDN Ngembe 1. Data yang diperoleh dari hasil observasi menunjukkan bahwa (1) media yang digunakan dalam belajar hanya buku, (2) metode yang digunakan untuk penyampaian materi hanya ceramah, (3) buku siswa yang digunakan memiliki cakupan materi yang cukup luas terutama pada materi IPS, (4) tiga LCD proyektor, (5) dua laptop, dan (6) 10 komputer. Berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan maka peneliti memberikan solusi bawah multimedia interaktif buku digital 3D merupakan salah satu alternatif yang cukup baik untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran yang digunakan sebagai buku penunjang untuk siswa kelas IV SDN Ngembe 1 Beji, Kabupaten Pasuruan. Pemilihan kelas IV sebagai tempat dilakukannya penelitian dikarenakan kelas tersebut merupakan kelas peralihan dari kelas kecil ke kelas besar, dan disinilah materi IPS mulai di pelajari oleh siswa. Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif buku digital 3D tema “Daerah Tempat Tinggalku” pada materi IPS, nantinya sajian informasi mengenai daerah lokal yang berada di Kabupaten Pasuruan yang diintegrasikan pada materi pembelajaran akan lebih mudah untuk dipelajari oleh siswa melalui komputer dimanapun siswa ingin membukanya.

METODE

Penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Lee & Owens (2004). Model pengembangan Lee & Owens dipilih karena model ini merupakan model khusus yang digunakan untuk mengembangkan desain pembelajaran berbasis multimedia sehingga akan mempermudah dalam melakukan penelitian pengembangan. Selain itu, langkah-langkah dalam melakukan pengembangan lebih sistematis dan spesifik, karena proses yang digunakan dalam Pengembangan, meliputi (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*.

Produk yang sudah dikembangkan, diuji cobakan untuk menghasilkan produk yang efektivitasnya layak dan memenuhi kriteria kevalidan, kemenarikan, keefektifan, dan kepraktisan. Subjek uji coba produk, meliputi (1) ahli materi, (2) ahli media, (3) ahli pembelajaran SD, (4) siswa kelas IV-A dan IV-B SDN Ngembe 1, Beji, Pasuruan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan buku digital 3D ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Pengumpulan Data

Tujuan	Aspek yang dinilai	Instrumen	Data yang diambil	Responden
Kelayakan produk	Kevalidan produk	Angket validasi	Kevalidan multimedia interaktif buku digital 3D	Ahli materi Ahli media
	Kemenarikan produk	Angket	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kesenangan dan antusias siswa dalam belajar menggunakan multimedia interaktif buku digital 3D ➤ Mendeskripsikan mengenai kesan, pesan, dan komentar mengenai multimedia interaktif buku digital 3D yang digunakan 	Siswa Guru Observer
Keefektifan produk	Keefektifan produk	Lembar Observasi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aktivitas siswa didalam pembelajaran saat menggunakan multimedia interaktif buku digital 3D ➤ Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif buku digital 3D (hasil belajar) 	Observer
		Tes		Siswa
Kepraktisan produk	Kepraktisan produk	Angket	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kemudahan siswa dalam menggunakan multimedia interaktif buku digital 3D ➤ Kelancaran dalam menggunakan multimedia interaktif buku digital 3D 	Siswa Guru Observer

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil yang didapatkan saat melakukan observasi, wawancara, dan catatan berupa saran yang diperoleh berdasarkan instrumen pengumpulan data, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil yang dikumpulkan dari penyekoran angket. Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan multimedia. Kriteria kualitas produk multimedia pada penelitian ini disajikan pada tabel 2.

$$V = \frac{TSe}{TSm} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSe = Total Skor Empirik Validator

TSm = Skor Maksimal

Sumber: diadaptasi dari Akbar (2017:95)

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kevalidan Multimedia

No	Kriteria Validasi	Kategori Tingkat Validasi	Keterangan
1	85,01—100%	Sangat valid/Sangat menarik/Sangat Efektif/Sangat tuntas/Sangat praktis	Bisa digunakan tanpa revisi
2	70,01—85,00 %	Valid/Menarik/Efektif/Tuntas/Praktis	Bisa digunakan dengan revisi kecil
3	50,01—70,00 %	Kurang valid/Kurang menarik/Kurang efektif/Kurang tuntas/Kurang praktis	Disarankan untuk tidak dipergunakan
4	00,00—50,00 %	Tidak valid/Tidak menarik/Tidak efektif/Tidak tuntas/Tidak praktis	Tidak dapat digunakan

HASIL

Hasil dari penelitian pengembangan ini terdiri atas (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Analisis kebutuhan diambil dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di lapangan mengenai pemanfaatan media pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa di kelas IV SDN Ngembe 1, terlihat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas hanya menggunakan media buku siswa saja, terutama pada tema “Daerah Tempat Tinggalku”. Metode yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung yaitu bercerita atau ceramah. Saat guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas, kerap kali para siswa merasa kebingungan, sebab contoh dari penjelasan yang disampaikan oleh guru hanya berupa gambar dan sekumpulan teks yang berada di dalam buku siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran terutama multimedia interaktif oleh guru yang berada di SDN Ngembe 1 masih belum maksimal, sebab media yang di gunakan saat proses belajar berlangsung hanya menggunakan buku siswa saja. Siswa yang berada di kelas IV sudah mengenal berbagai ragam budaya, kegiatan ekonomi, keadaan penduduk, dan sejarah daerah lain, tetapi sayangnya mereka masih belum sepenuhnya mengenal mengenai daerah mereka sendiri, yaitu Kabupaten Pasuruan. Sekolah memiliki tiga LCD proyektor, dua laptop, dan sepuluh unit komputer. Selain itu, diketahui bahwa siswa dan guru bisa menggunakan teknologi digital terutama multimedia interaktif. Tugas diberikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tema yang digunakan adalah tema “Daerah Tempat Tinggalku” pada materi IPS yang sesuai dengan silabus dan kompetensi dasar di kelas IV SDN Ngembe 1.

Guru dan siswa yang berada di kelas IV SDN Ngembe 1 sudah bisa mengoperasikan komputer dan menggunakan multimedia interaktif buku digital 3D dalam pembelajaran. Siswa dapat menjelaskan, menyebutkan, dan mengerti mengenai karakteristik yang berada di Kabupaten Pasuruan setelah menggunakan buku digital 3D. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi 3D PageFlip Profesional. Data dikumpulkan dengan cara mencari berbagai informasi dari karakteristik siswa, kemudian untuk materi disesuaikan dengan buku guru dan buku siswa kelas IV tema “Daerah Tempat Tinggalku” pada materi IPS Kelas IV SD. Biaya yang dikeluarkan pada penelitian ini adalah biaya untuk mencari data berupa teks, gambar, audio dan video. Selain itu, terdapat biaya untuk mencetak buku panduan dan membeli kepingan CD.

Desain produk yang dikembangkan pada penelitian yaitu dengan menyusun jadwal penelitian terlebih dahulu kemudian menyusun tim proyek, menentukan spesifikasi media, menyusun isi materi yang akan digunakan dalam pembelajaran, dan melakukan konfigurasi kontrol. Pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Desember. Pelaksanaan penelitian dimulai dari melakukan observasi awal untuk mengetahui kebutuhan apa yang berada di lapangan, menyusun instrumen, merancang media yang akan digunakan, melakukan validasi kepada ahli materi, melakukan validasi kepada ahli media, melakukan revisi media, uji coba kelompok kecil, dan melakukan uji lapangan.

Tim proyek dalam penelitian ini melibatkan peneliti sebagai pengembang dan pembuat multimedia interaktif buku digital 3D, ahli materi sebagai validator isi materi, ahli media sebagai validator multimedia interaktif buku digital 3D, dosen pembimbing sebagai konsultan dalam mengembangkan produk multimedia interaktif buku digital 3D, dan responden yang terdiri dari guru dan siswa kelas IV SDN Ngembe 1, Kecamatan Beji, Kabupaten Pasuruan. Spesifikasi produk dalam penelitian adalah multimedia interaktif buku digital 3D tema “Daerah Tempat Tinggalku” pada materi IPS untuk siswa yang berada di kelas IV SDN Ngembe 1. Produk multimedia interaktif buku digital 3D ini dikemas dalam betuk CD yang berisikan *soft file* dengan cover yang sudah disiapkan oleh peneliti dan pedoman penggunaannya. Multimedia interaktif buku digital 3D ini bisa digunakan secara individu maupun kelompok.

Pengoperasian multimedia interaktif buku digital 3D memerlukan komputer atau laptop yang memiliki spesifikasi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif buku digital 3D ini antara lain yaitu laptop, speaker, dan mouse. Sementara itu, untuk *software* yang digunakan dalam membuat ataupun menyusun multimedia interaktif buku digital 3D yaitu dengan menggunakan *Adobe Photoshop*, *Microsoft Word*, *Adobe Flash Professional CS6*, *Wondershare Filmora 8.1*, dan *3D PageFlip Profesional*.

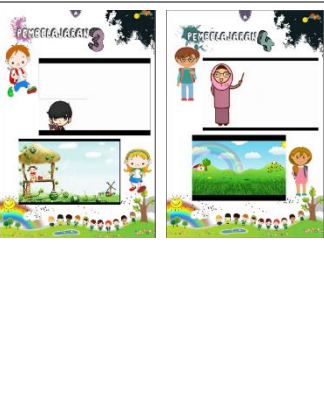








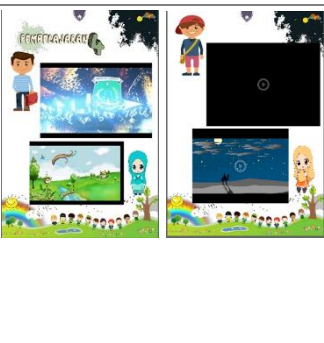






Struktur materi yang dimasukan pada multimedia interaktif buku digital ini adalah materi pembelajaran IPS yang berada di kelas IV pada tema “Daerah Tempat Tinggalku” yang disusun berdasarkan silabus. Isi materi dikembangkan berdasarkan buku guru dan buku siswa tema “Daerah Tempat Tinggalku” pada materi IPS kelas IV yang berada di Sekolah Dasar. Konfigurasi kontrol dalam penelitian ini adalah untuk mengontrol, mengorganisir, dan mengevaluasi seluruh komponen dalam pembuatan multimedia interaktif buku digital 3D agar bisa berjalan dengan baik tanpa ada kendala dalam penggunaannya. Uji kelompok kecil dilakukan pada tanggal 14 Mei 2018 dengan jumlah siswa sebanyak 12 yang diambil dari enam siswa yang berada di kelas IV-A, dan enam siswa yang berada di kelas IV-B, sedangkan untuk uji lapangan dilaksanakan pada tanggal 21—22 Mei 2018, dengan jumlah siswa sebanyak 50 yang berada pada kelas IV-A dan IV-B.

Tahap yang digunakan dalam mengembangkan produk multimedia interaktif buku digital 3D adalah *Computer Based Multimedia* dengan cara menganalisis terlebih dahulu kebutuhan awal, keterbatasan waktu, dan biaya. Tahap ini merupakan implementasi dari desain yang telah dirancang. Setelah buku digital selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu meninjau ulang multimedia interaktif buku digital 3D sesuai *story boards* dan memperbaikinya jika terjadi kesalahan. Setelah buku digital selesai diperbaiki, kemudian multimedia interaktif buku digital 3D tersebut disimpan pada DVD untuk diuji oleh ahli media agar mendapatkan kelayakan multimedia interaktif buku digital 3D. Tampilan gambar multimedia interaktif buku digital 3D dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Tampilan Multimedia Interaktif Buku Digital 3D

No	Tampilan Buku	Keterangan
1		<p>Bagian sampul merupakan halaman awal yang dapat dilihat saat mulai membuka buku digital 3D. Pada bagian ini jika sampul depan di klik akan berbunyi suara “Buku digital 3D tema 8 daerah tempat tinggal materi IPS untuk kelas IV SD”. Jika ingin melanjutkan ke halaman berikutnya bisa klik bagian kanan gambar kemudian tahan dan tarik ke arah kiri, seperti membuka buku pada umumnya.</p>
2		<p>Profil penyusun merupakan susunan dari orang yang mengembangkan multimedia buku digital 3D tema “Daerah Tempat Tinggalku” yang terdiri dari identitas pengembang, dan identitas konsultan ahli. Jika di klik gambar  maka akan menuju pada halaman daftar isi.</p> <p>Halaman ini berisikan mengenai kata pengantar, kompetensi inti, dan kompetensi dasar yang disajikan dalam bentuk suara jika salah satu gambar tersebut di klik. Jika ingin mendengarkan kata pengantar bisa klik gambar  untuk mendengarkan kompetensi inti bisa klik gambar  dan untuk mendengarkan kompetensi dasar bisa klik gambar . Jika ingin menuju halaman daftar isi langsung saja klik gambar .</p>
3		<p>Halaman ini merupakan daftar isi dari buku digital 3D jika di klik pada gambar tulisan, akan langsung menuju pada halaman tersebut.</p> <p>Halaman ini berisikan pembahasan mengenai materi yang akan di pelajari. Pada gambar  jika di klik maka akan terdengar suara “tema 8 daerah tempat tinggal”. Selain itu, pada halaman ini terdapat video yang akan menjelaskan mengenai materi yang akan dibahas. Jika ingin menuju alaman daftar isi klik gambar .</p>
4		<p>Halaman ini berisikan mengenai subtema 1 lingkungan tempat tinggal. Pada gambar  jika di klik maka akan terdengar suara “subtema 1 lingkungan tempat tinggal”, sedangkan pada gambar  jika di klik maka akan terdengar penjelasan mengenai lingkungan tempat tinggal. Untuk menuju halaman daftar isi tinggal klik gambar .</p> <p>Halaman ini akan membahas mengenai pembelajaran 3 yang berisikan materi mengenai kondisi geografis Kabupaten Pasuruan. Pada gambar  jika di klik akan terdengar suara pembelajaran 3”. Selain itu, pada gambar  jika di klik akan terdengar suara petunjuk materi yang akan dibahas, setelah mendengarkan petunjuk langsung saja klik video ke 1 untuk melihat dan mempelajari materi mengenai kondisi geografis Kabupaten Pasuruan. Ketika video materi dalam video selesai dipelajari, langsung saja klik gambar  untuk mendengarkan petunjuk berikutnya dan mengerjakan soal yang sudah disiapkan pada video ke 2. Gambar  jika di klik akan menuju halaman daftar isi.</p>
5		<p>Halaman ini akan membahas mengenai pembelajaran 4 yang berisikan materi tentang kondisi penduduk yang berada di Kabupaten Pasuruan. Pada gambar  jika di klik akan terdengar suara “pembelajaran 4”, kemudian jika klik pada gambar  akan terdengar suara mengenai petunjuk, setelah mendengarkan petunjuk langsung saja klik video ke 1 untuk melihat dan mempelajari materi mengenai kondisi penduduk yang berada di Kabupaten Pasuruan. Ketika video materi dalam video selesai dipelajari, langsung saja klik gambar  untuk mendengarkan petunjuk berikutnya dan mengerjakan soal yang sudah disiapkan pada video ke 2. Gambar  jika di klik akan menuju halaman daftar isi.</p> <p>Halaman ini berisikan mengenai subtema 2 keunikan daerah tempat tinggal. Pada gambar  jika di klik akan terdengar suara “subtema 2 keunikan daerah tempat tinggal”. Untuk gambar  jika di klik maka akan terdengar penjelasan mengenai keunikan daerah tempat tinggal. Gambar  jika di klik maka akan menuju halaman daftar isi.</p>

Tabel 3. Tampilan Multimedia Interaktif Buku Digital 3D (Lanjutan)

6		<p>Halaman ini akan membahas mengenai pembelajaran 3 yang berisikan materi tentang kegiatan ekonomi dalam pemanfaatan sumber daya alam yang berada di Kabupaten Pasuruan. Pada gambar  jika di klik akan terdengar suara “pembelajaran 3”, sedangkan untuk mendengarkan petunjuk klik gambar . Setelah mendengarkan petunjuk langsung saja klik video ke 1 untuk mengetahui dan mempelajari mengenai materi kegiatan ekonomi dalam pemanfaatan sumber daya alam yang berada di Kabupaten Pasuruan. Ketika video materi dalam video selesai dipelajari, langsung saja klik gambar untuk mendengarkan petunjuk berikutnya dan mengerjakan soal yang sudah disiapkan pada video ke 2. Gambar jika di klik maka akan menuju halaman daftar isi.</p>	<p>Halaman ini akan membahas mengenai pembelajaran 4 yang berisikan materi tentang kebudayaan yang berada di Kabupaten Pasuruan. Pada gambar  jika di klik maka akan terdengar suara “pembelajaran 4”, sedangkan untuk mendengarkan petunjuk klik gambar . sesudah mendengarkan petunjuk langsung saja klik video untuk melihat dan memahami materi yang disajikan dalam bentuk video. Ketika video materi dalam video selesai dipelajari, langsung saja klik gambar untuk mendengarkan petunjuk berikutnya dan mengerjakan soal yang sudah disiapkan pada video ke 2. Gambar jika di klik akan menuju halaman daftar isi.</p>
7		<p>Halaman ini berisikan mengenai subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggalku. Pada gambar  jika di klik maka akan terdengar suara “bangga terhadap daerah tempat tinggalku”. Pada video jika di klik akan muncul tampilan mengenai gambaran singkat mengenai Kabupaten Pasuruan. Gambar  jika di klik maka akan menuju halaman daftar isi.</p>	<p>Halaman ini berisikan mengenai pembelajaran 3 yang membahas materi tentang kegiatan ekonomi. Pada gambar  maka akan terdengar suara “pembelajaran 3”, sedangkan jika klik gambar  untuk mendengarkan petunjuk, setelah itu klik video untuk melihat dan mempelajari materi mengenai kegiatan ekonomi. Ketika video materi dalam video selesai dipelajari, langsung saja klik gambar  untuk mendengarkan petunjuk berikutnya dan mengerjakan soal yang sudah disiapkan pada video ke 2. Gambar  jika di klik akan menuju halaman daftar isi.</p>
8		<p>Halaman ini berisikan mengenai pembelajaran 4 yang membahas tentang sejarah Kabupaten Pasuruan. Pada gambar  jika di klik akan terdengar suara “pembelajaran 4”, sedangkan jika klik gambar  maka akan terdengar petunjuk, setelah itu langsung saja klik video untuk melihat dan mempelajari materi budaya yang berada di Kabupaten Pasuruan yang disajikan dalam bentuk video. Ketika video materi dalam video selesai dipelajari, langsung saja klik gambar  untuk mendengarkan petunjuk berikutnya dan mengerjakan soal yang sudah disiapkan pada video ke 2. Gambar  jika di klik maka akan menuju halaman daftar isi.</p>	<p>Halama selanjutnya berisikan mengenai pembelajaran 4 yang membahas mengenai cerita rakyat yang berada di Kabupaten Pasuruan. Klik gambar  untuk mendengarkan petunjuk, setelah itu klik video untuk melihat cerita rakyat yang berada di Kabupaten Pasuruan. Ketika video materi dalam video selesai dipelajari, langsung saja klik gambar  untuk mendengarkan petunjuk berikutnya dan mengerjakan soal yang sudah disiapkan pada video ke 2. Gambar  jika di klik akan menuju halaman daftar isi.</p>
9		<p>Halaman ini berisikan mengenai soal evaluasi yang disajikan dalam bentuk pilihan ganda, untuk tampilan pertama siswa klik gambar  untuk mendengarkan petunjuk, setelah itu siswa harus mengisi terlebih dahulu identitas mereka, yaitu mulai dari nama, nomor absen, dan kelas. Sesudah siswa mengisi identitas mereka siswa bisa langsung klik masuk untuk menuju soal pertama. Saat berhadapan dengan soal, siswa harus menjawab pertanyaan yang benar dengan cara memilih huruf a, b, c, atau d. Soal evaluasi yang harus di jawab oleh siswa berjumlah 25 soal pilihan ganda, di akhir soal nantinya akan muncul jumlah skor dari jawaban benar yang siswa kerjakan. Gambar  jika di klik akan menuju halaman daftar isi.</p>	<p>Halaman ini berisikan mengenai game yang disajikan dalam bentuk <i>puzzle</i>, untuk tampilan pertama siswa klik gambar  untuk mendengarkan petunjuk. Sebelum memulai permainan, siswa diminta untuk mengisi data diri. Terdapat 4 level pada game <i>puzzle</i>, masing-masing tahapan memiliki nilai masing-masing yang berbeda. Cara bermainnya yaitu dengan menyusun gambar dari tempat 1 ke tempat 2 dengan benar, setelah semua terselesaikan pemenang mendapatkan hadiah berupa tampilan gambar makanan. Gambar  jika di klik akan menuju halaman daftar isi.</p>
10		<p>Halaman ini berisikan mengenai daftar rujukan dimana materi. Gambar  jika di klik akan menuju halaman daftar isi.</p>	<p>Bagian belakang buku merupakan halaman akhir yang dapat dilihat saat menutup buku digital 3D.</p>

Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah menerapkan multimedia interaktif buku digital 3D dalam pembelajaran. Uji coba produk multimedia interaktif buku digital 3D dilakukan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan. Hasil uji coba produk dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji coba Produk

No	Sumber Data	Persentase	Kriteria	Keterangan
Kevalidan				
1	Ahli Materi	96,66%	Sangat Valid	Bisa Digunakan Tanpa Revisi
2	Ahli Media	88%	Sangat Valid	Bisa Digunakan Tanpa Revisi
Rata-rata Persentase		92,33	Sangat Valid	Bisa Digunakan Tanpa Revisi
Kepraktisan				
3	Angket Uji Kelompok Kecil	87,5%	Sangat Praktis	Bisa Digunakan Tanpa Revisi
4	Angket Uji Kelompok Besar	85,1%	Sangat Praktis	Bisa Digunakan Tanpa Revisi
5	Angket Guru	87,5%	Sangat Praktis	Bisa Digunakan Tanpa Revisi
6	Angket Observer	84,37%	Sangat Praktis	Bisa Digunakan Tanpa Revisi
7	Angket Respon Siswa	95,58%	Sangat Praktis	Bisa Digunakan Tanpa Revisi
Rata-rata Persentase		88,01%	Sangat Praktis	Bisa Digunakan Tanpa Revisi
Kemenarikan				
8	Angket Uji Kelompok Kecil	89,58%	Sangat Menarik	Bisa Digunakan Tanpa Revisi
9	Angket Uji Kelompok Besar	89,28%	Sangat Menarik	Bisa Digunakan Tanpa Revisi
10	Angket Guru	96,41%	Sangat Menarik	Bisa Digunakan Tanpa Revisi
11	Angket Observer	87,5%	Sangat Menarik	Bisa Digunakan Tanpa Revisi
12	Angket Respon Siswa	96,5%	Sangat Menarik	Bisa Digunakan Tanpa Revisi
Rata-rata Persentase		91,85%	Sangat Menarik	Bisa Digunakan Tanpa Revisi
Keefektifan				
13	Angket Observer	79,16%	Efektif	Bisa Digunakan Dengan Revisi Kecil
14	Hasil Tes Evaluasi	82,66%	Sangat Efektif	Bisa Digunakan Tanpa Revisi
Rata-rata Persentase		88,66%	Sangat Efektif	Bisa Digunakan Tanpa Revisi

Berdasarkan tabel 4, dapat disimpulkan bahwa uji coba kevalidan produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, hasil persentase yang diperoleh dari uji kevalidan sebanyak 92,33% dengan kriteria "Sangat Valid". Uji coba kepraktisan dilakukan dari data angket yang diperoleh dari uji kelompok kecil, uji kelompok besar, angket guru, angket observer, dan angket respon siswa, hasil persentase yang diperoleh dari uji kepraktisan sebanyak 88,01% dengan kriteria "Sangat Praktis". Uji coba kemenarikan dilakukan dari data angket yang diperoleh dari uji kelompok kecil, uji kelompok besar, angket guru, angket observer, dan angket respon siswa, hasil persentase yang diperoleh dari uji kemenarikan sebanyak 91,85% dengan kriteria "Sangat Menarik". Uji keefektifan dilakukan melalui hasil yang diperoleh dari angket observer dan hasil tes evaluasi yang dilakukan oleh siswa, hasil persentase yang diperoleh dari uji keefektifan sebanyak 80,66% dengan kriteria "Sangat Efektif".

Berdasarkan dari beberapa tahapan yang sudah dilakukan oleh peneliti berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa yang sudah didapatkan saat berada di lapangan. Peneliti mulai mendesain produk dengan menentukan spesifikasi materi dan media yang diambil untuk dikembangkan dari buku guru dan buku siswa yang digunakan di kelas IV SDN Ngembe 1. Peneliti melakukan pengembangan media berdasarkan rancangan produk yang telah di buat dan kemudian mengimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Implementasi produk multimedia interaktif buku digital 3D dengan melakukan validasi terlebih dahulu kepada ahli materi dan ahli media. Produk yang sudah divalidasi, kemudian direvisi berdasarkan saran dari para ahli, selanjutnya adalah melakukan uji coba produk kepada siswa. Berdasarkan hasil uji coba yang dilaksanakan di lapangan, dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif buku digital 3D dapat menambah motivasi siswa di dalam belajar, karena di era perkembangan teknologi seperti ini siswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi. Hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif buku digital 3D diketahui juga meningkat. Bukan hanya itu saja, tetapi siswa juga lebih aktif ketika belajar. Berdasarkan data yang diperoleh mengenai kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif buku digital 3D tema "Daerah Tempat Tinggalku" pada materi IPS untuk kelas IV SD layak untuk digunakan.

PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa multimedia interaktif buku digital 3D yang dikemas dalam bentuk DVD. Produk multimedia interaktif buku digital 3D ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan. Hasil data yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari uji coba kevalidan produk yang dilakukan oleh ahli materi dan media, data uji coba kepraktisan dan kemenarikan dilakukan oleh siswa dari data berupa angket, sedangkan untuk data uji coba keefektifan produk diperoleh dari hasil tes evaluasi yang dilakukan oleh siswa.

Tahap validasi materi dan media menggunakan angket penilaian untuk mengukur kelayakan produk multimedia interaktif. Angket validasi materi digunakan untuk menilai kesesuaian dan kebenaran materi yang terdapat dalam multimedia interaktif buku digital 3D yang diberikan kepada ahli materi. Angket validasi media digunakan untuk menilai mengenai tampil media yang disajikan pada multimedia interaktif buku digital 3D yang diberikan kepada ahli media. Tahap validasi yang digunakan yaitu dengan menggunakan angket sebagai alat ukur untuk mengukur aspek pendidikan, aspek ketepatan materi, kemenarikan, dan kepraktisan. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa mengenai kepraktisan dan kemenarikan multimedia interaktif buku digital 3D. Hasil uji coba lapangan diperoleh dari hasil angket kepraktisan dan kemenarikan multimedia interaktif buku digital 3D. Hasil belajar IPS tema “Daerah Tempat Tinggalku” digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat keefektifan multimedia interaktif buku digital 3D dalam pembelajaran. Uji efektivitas dilakukan oleh seluruh siswa kelas IV yang berada di SDN Ngembe 1 yang berjumlah 50 siswa.

Tahap awal implementasi produk multimedia interaktif buku digital 3D dilakukan kepada ahli materi dan ahli media untuk di validasi. Produk yang sudah divalidasi, kemudian direvisi berdasarkan saran dari para ahli. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba produk kepada siswa yang berada di kelas IV SDN Ngembe 1. Uji coba produk multimedia interaktif buku digital 3D dilakukan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan. Uji coba kevalidan produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, hasil persentase yang diperoleh dari uji kevalidan sebanyak 92,33% dengan kriteria sangat valid. Uji coba kepraktisan dilakukan dari data angket yang diperoleh dari uji kelompok kecil, uji kelompok besar, angket guru, angket observer, dan angket respon siswa, hasil persentase yang diperoleh dari uji kepraktisan sebanyak 88,01% dengan kriteria sangat praktis. Uji coba kemenarikan dilakukan dari data angket yang diperoleh dari uji kelompok kecil, uji kelompok besar, angket guru, angket observer, dan angket respon siswa, hasil persentase yang diperoleh dari uji kemenarikan sebanyak 91,85% dengan kriteria sangat menarik. Uji keefektifan dilakukan melalui hasil yang diperoleh dari angket observer dan hasil tes evaluasi yang dilakukan oleh siswa, hasil persentase yang diperoleh dari uji keefektifan sebanyak 80,66% dengan kriteria cukup efektif.

Berdasarkan hasil uji coba yang dilaksanakan di lapangan, dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif buku digital 3D dapat menambah motivasi siswa di dalam belajar, karena di era perkembangan teknologi seperti ini siswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi. Hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif buku digital 3D diketahui juga meningkat. Bukan hanya itu saja, tetapi siswa juga lebih aktif ketika belajar. Berdasarkan data yang diperoleh mengenai kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif buku digital 3D tema “Daerah Tempat Tinggalku” pada materi IPS untuk kelas IV SD layak dan dapat digunakan.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif buku digital 3D tema “Daerah Tempat Tinggalku” pada materi IPS untuk kelas IV SD yang layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Kriteria kelayakan produk yang dikembangkan, meliputi kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan. Hasil pengembangan produk multimedia interaktif buku digital 3D berdasarkan data yang diperoleh mengenai kevalidan sebanyak 92,33%, kepraktisan sebanyak 88,01%, kemenarikan sebanyak 91,85%, dan keefektifan sebanyak 80,66%. Berdasarkan data yang diperoleh mengenai kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif buku digital 3D tema “Daerah Tempat Tinggalku” pada materi IPS untuk kelas IV SD layak dan dapat digunakan. Selain itu, dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif buku digital 3D dapat menambah motivasi siswa di dalam belajar karena di era perkembangan teknologi seperti ini siswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi. Hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif buku digital 3D diketahui juga meningkat dan siswa menjadi lebih aktif ketika belajar.

Adapun saran yang dapat diberikan penelitian ini. *Pertama*, bagi guru sebaiknya sebelum menggunakan multimedia interaktif buku digital 3D ini, lebih baik membaca terlebih dahulu buku petunjuk penggunaannya. Selain itu, di saat guru menggunakan buku digital 3D ini, diharapkan menggunakan komputer atau laptop yang memadai untuk siswa dan menggunakan LCD dalam menjelaskan penggunaan buku digital 3D kepada siswa menjadi lebih mudah. *Kedua*, bagi siswa siswa harus memiliki kemampuan dasar menggunakan komputer terlebih dahulu sebelum menggunakan multimedia interaktif buku digital 3D. Siswa juga harus melihat terlebih dahulu pedoman penggunaan multimedia interaktif buku digital 3D agar siswa bisa mengetahui apa fungsi dari bagian-bagian yang berada di dalam buku digital 3D. *Ketiga*, diseminasi produk multimedia interaktif buku digital 3D dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV SDN Ngembe 1 yang berada di Kecamatan Beji, Kabupaten Pasuruan. Selain itu, diharapkan dapat digunakan untuk kelas IV di sekolah SD yang berada di Kabupaten Pasuruan dengan catatan menggunakan kurikulum 2013 dengan memiliki fasilitas yang mendukung seperti komputer atau laptop dan LCD proyektor. *Keempat*, pengembangan lebih lanjut. Multimedia interaktif buku digital 3D tema “Daerah Tempat Tinggalku” hanya memiliki karakter kusus yang berfokus pada materi IPS. Saran untuk peneliti selanjutnya agar lebih mengembangkan multimedia interaktif buku digital 3D dari seluruh materi pembelajaran yang berada pada tema “Daerah Tempat Tinggalku” dan dapat membuat produk multimedia interaktif buku digital dengan lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dewi, T. A. (2015). Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ekonomi di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3, 1–10.
- Fitriani, Wahjoedi, & Towaf, S. M. (2017). Penerapan Model Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(12), 1577–1584. Diperoleh dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10284/4907>
- Karemaker, A., Jelley, F., Clancy, C., & Sylva, K. (2017). The effects on children's literacy skills of reading e-books with different features: Are 'bells and whistles' over-rated? *International Journal of Child-Computer Interaction*.
- Lee, W.W. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design, Computer-Based Training, Web Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions*. San Francisco: Pfeiffer.
- Majid, M., Ali, M., Rahim, A., & Khamis, N. (2012). The Development of Technical English Multimedia Interactive Module to Enhance Student Centered Learning (SCL). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.337>
- Manik, K. & Gafur, A. (2016). Penerapan Model Two Stay Two Stray Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS*, 3, 39–49. Diperoleh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/download/9693/8508>
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Puspitasari, A., & Rakhmawati, L. (2013). Pengembangan E-Book Interaktif pada Matakuliah Elektronika Digital. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2. Diperoleh dari jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/4867/44/article.pdf
- Rahmattullah, M. (2011). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin). *Jurnal Pendidikan*. Diperoleh dari jurnal.upi.edu/file/17-Muhammad_Rahmattullah.pdf
- Richter, A., Courage, M. L. (2017). Comparing Electronic and Paper Storybooks for Preschoolers: Attention, Engagement, and Recall. *Journal of Applied Developmental Psychology*.
- Surahman, E. & M. (2017). Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4, 1–13. Diperoleh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/download/8660/9816>
- Suyitno, I. (2012). Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Diperoleh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/download/1307/1088>
- Utari, U., Degeng, I.N.S., & Akbar, S. (2016). Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar Dalam Mengadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1. Diperoleh dari journal.um.ac.id/index.php/jtppips/article/download/5861/2413
- Wahjoedi. (2015). *Pendidikan Ekonomi Berkarakter Nilai-Nilai Pancasila*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Wijiningsih, N., & Wahjoedi, & Sumarmi. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1030–1036. Diperoleh dari journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/download/9760/4612