



Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Era Covid-19

Fani Saputri
Aninditya Sri Nugraheni
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
fanisptr198@gmail.com

Abstract

The learning process in primary schools currently does not fully utilize technology, so the learning process is less innovative and interesting. Part of the reason is the lack of technology-based subject matter, such as interactive multimedia in elementary schools, so that the impact on student learning outcomes is still low. This research aims to understand elementary school students' perceptions of the use of interactive multimedia-based thematic teaching materials. This study uses a quantitative research method that is described descriptively on elementary school students who live in the city of Kebumen. The data collection technique in this study is to use a data collection tool in the form of a questionnaire. Data analysis using descriptive analysis. The findings in this study explain that the perceptions of elementary school students are quite good on the use of interactive multimedia-based thematic teaching materials. This can be seen from the increased enthusiasm for student learning, the ease of understanding the subject matter, the efficiency in terms of time, and in motivating students during a pandemic like this. Students also agree if technology-based learning is carried out such as interactive multimedia to increase students' enthusiasm when learning from home or distance.

Keywords: Teaching Materials, Thematic, Interactive Multimedia

Abstrak

Proses pembelajaran di sekolah dasar saat ini belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi, sehingga proses pembelajaran kurang inovatif dan menarik. Sebagian penyebabnya adalah masih kurangnya materi pelajaran berbasis teknologi, seperti multimedia interaktif di sekolah dasar, sehingga dampaknya terhadap hasil belajar siswa masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk memahami persepsi siswa Sekolah Dasar terhadap penggunaan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang diuraikan secara deskriptif pada siswa Sekolah Dasar yang bertempat tinggal di Kota Kebumen. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan alat pengumpul data berupa Angket. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Temuan pada penelitian ini, memaparkan bahwa persepsi siswa Sekolah Dasar cukup baik terhadap penggunaan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif. Hal ini dilihat dari meningkatnya semangat belajar siswa, kemudahan dalam memahami materi pelajaran, keefisienan dalam hal waktu, serta dalam memotivasi siswa di masa pandemi seperti ini. Siswa juga setuju apabila dilaksanakan pembelajaran berbasis teknologi seperti multimedia interaktif untuk menambah semangat siswa saat belajar dari rumah atau jarak jauh.

Kata Kunci : Bahan Ajar, Tematik, Multimedia Interaktif

Article Info

Naskah Diterima :
2021-01-14

Naskah Direvisi:
2021-02-19

Naskah Disetujui:
2021-04-02

A. PENDAHULUAN

Semenjak adanya pandemi *corona-virus disease* (covid-19) masyarakat di seluruh dunia menghadapi situasi yang sangat serius. Banyak sekali aspek-aspek kehidupan yang berubah, mulai dari aspek ekonomi, sosial, politik, budaya, bahkan dunia pendidikan. Berbagai negara di dunia termasuk Indonesia, melakukan usaha-usaha untuk mencegah atau memutus rantai penyebaran virus ini diantaranya yaitu melakukan penerapan isolasi dengan cara memisahkan orang yang sedang terjangkit virus dengan orang yang tidak terinfeksi. Selain itu, proses karantina juga diterapkan untuk membatasi ruang gerak orang yang diduga terjangkit virus covid-19 tetapi tidak merasakan sakit. Pembatasan sosial (*social distancing*) juga dilakukan untuk mengurangi penularan virus covid-19. Kondisi seperti ini, mengharuskan masyarakat untuk tetap stay at home, baik itu dalam hal beribadah, bekerja, belajar pun di rumah.

Diberkakukannya sosial *distancing* akibat tingginya penyebaran covid-19 menyebabkan dunia pendidikan yang awalnya tatap muka menjadi virtual. Kegiatan pembelajaran dilakukan dari rumah atau daring sesuai Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19). Hal ini menyebabkan aktivitas pembelajaran yang biasanya dilakukan dalam ruang-ruang kelas menjadi pembelajaran virtual. Siswa dapat mengakses mata pelajaran dan mengirimkan tugas dari guru tanpa harus bertemu secara fisik dengan guru di sekolah. Tindakan ini guna mengurangi kerumunan yang dapat memperparah penyebaran virus covid-19. Pembelajaran alternatif di masa pandemi covid-19 saat ini yaitu pembelajaran yang dilaksanakan secara *online*. Pembelajaran *online* merupakan pembelajaran yang menggunakan koneksi internet (Belawati, 2020).

Dalam keadaan seperti ini guru dan peserta didik dituntut untuk mampu belajar dan melakukan pembelajaran secara *online*. Dikarenakan pembelajaran dilakukan secara *online* tentunya tidak terlepas dari alat komunikasi seperti komputer, telepon genggam, tablet dan terutama koneksi internet. Selain itu, untuk melaksanakan pembelajaran online juga bisa melalui teknologi informasi. Dengan pemanfaatan teknologi, pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh tetap dapat berjalan dengan baik. Berbagai media juga dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran secara *online*. Seperti halnya kelas-kelas virtual yang menggunakan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, *Schoology*, aplikasi *WhatsApp*, bahkan media-media sosial (Sadikin & Hamidah, 2020).

Pada tingkat SD/MI dalam pembelajaran sudah menerapkan Kurikulum 2013 dengan menggunakan sistem pembelajaran Tematik. Pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran komprehensif yang menggunakan tema untuk menghubungkan banyak mata pelajaran secara bersamaan sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa (Fajri, 2018). Hal ini berarti mata pelajaran seperti Matematika, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, tidak lagi dalam bentuk parsial melainkan melebur menjadi satu kesatuan dalam suatu tema tertentu. Meski begitu, ternyata pembelajaran tematik di masa pandemi seperti ini masih dinilai kurang efektif. Dikarenakan pembelajaran dilakukan secara jarak jauh tanpa pendampingan dari guru, tentunya menyebabkan anak menjadi kurang disiplin dalam pembelajaran, hilangnya kegiatan religious sebelum memulai kegiatan belajar, dan bahkan anak merasa malas-malasan atau menurunnya semangat dalam hal belajar (Ambarita, 2020).

Peran guru di masa seperti ini sangat penting bagi siswa untuk memberikan dukungan emosional agar siswa tetap semangat belajar. Maka dari itu, guru dituntut harus tetap profesional dan untuk tetap berinovasi memanfaatkan bermacam alat-alat digital yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Multimedia merupakan gabungan penggunaan berbagai jenis media untuk menyediakan materi pembelajaran, antara lain media cetak, audio visual (audio dan video tape), dan media pembelajaran berbasis komputer (Belawati, 2020). Sedangkan interaktif berarti media akan memberikan umpan balik kepada siswa yang memberi perintah pada media yang digunakan (Wulandari, dkk, 2017). Sesuai dengan penelitian Tapilouw & Setiawan (2008) tentang Meningkatkan Pemahaman dan Retensi Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi Multimedia Interaktif (Studi Empirik pada Konsep Sistem Saraf) diperoleh hasil menggunakan multimedia interaktif ternyata mampu meningkatkan pemahaman siswa pada suatu materi pelajaran, mampu membuat siswa termotivasi sehingga meningkatkan semangat belajar siswa, serta mampu membuat siswa mandiri dan aktif dalam belajar.

Penelitian sejenis ini pernah dilakukan oleh (Wulandari dkk., 2017) tentang Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dan permainan edukatif dalam pembelajaran pendidikan layak, praktis, efektif dan menarik. Multimedia interaktif dengan permainan edukatif sangat efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh (Mukmin & Zunaidah, 2018) tentang Pengembangan

Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri dengan hasil yang diperoleh yaitu Bahan ajar mata pelajaran berupa tematik berbasis multimedia interaktif dirasa praktis dan efektif serta cocok sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Supardi, 2014) tentang Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen dalam Peningkatan Minat Belajar diperoleh hasil bahwa penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dapat meningkatkan keinginan dan minat baru serta membangkitkan gairah Motivasi dan stimulasi kegiatan pembelajaran bahkan dapat memberikan dampak psikologis bagi siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas terlihat bahwa penggunaan multimedia interaktif sangat berpengaruh terhadap motivasi siswa dalam hal belajar. Selain itu, juga dinilai lebih praktis, efektif dan menarik bagi siswa dalam pembelajaran bersama guru ataupun mandiri. Pembelajaran yang dilakukan saat ini yaitu secara konvensional hanya berpaku pada penggunaan bahan ajar berupa buku tematik yang dipelajari oleh siswa dari rumah masing-masing. Tentunya hal ini akan membuat siswa merasa jenuh belajar karena belajar hanya dilakukan di rumah tanpa adanya pendampingan dari guru dan teman serta hanya berpaku pada buku cetak tematik. Hal inilah yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memahami persepsi siswa Sekolah Dasar terhadap penggunaan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan salah satu multimedia interaktif yang di dalamnya memuat bahan ajar tematik berupa aplikasi Kelas Pintar guna mengetahui persepsi siswa terhadap aplikasi multimedia interaktif ini. Aplikasi Kelas Pintar merupakan salah satu contoh

aplikasi multimedia pembelajaran interaktif *online* berbentuk audio visual. Di dalamnya termuat materi-materi yang disampaikan melalui visual, audio, maupun kinesthetic. Terdapat juga soal latihan yang bervariasi untuk mengevaluasi kegiatan belajar siswa. Aplikasi ini juga dapat merekam proses pembelajaran siswa untuk guru dan orang tua siswa untuk menganalisis potensi dan kesulitan siswa dalam belajar. Melalui penggunaan aplikasi multimedia interaktif dengan harapan dapat meningkatkan semangat siswa dalam menghadapi wabah virus covid-19.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Bahan Ajar Tematik

Menurut Octaviani (2017) bahan ajar adalah bahan atau topik yang disusun secara sistematis untuk digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Kurikulum yang diterapkan di SD sekarang yaitu Kurikulum 2013 dengan pendekatan Tematik.

Pembelajaran tematik merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan memadukan materi dalam beberapa pembelajaran pada suatu topik, yang melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya (Muklis, 2012). Berdasarkan penelitian (Setiawan, 2020) memperoleh hasil bahwa pembelajaran tematik menekankan pada pembelajaran yang akan diterapkan di keseharian siswa sehingga pembelajaran tidak hanya menerapkan konsep saja. Hal ini tentunya bermanfaat bagi siswa dalam mengembangkan aspek pengetahuan, sikap serta keterampilannya. Guru juga harus mampu membangun bagian yang sangat diperlukan melalui satu topik. Kreativitas guru sangat dibutuhkan dalam memilih dan mengembangkan topik pembelajaran. Tema yang

dipilih harus diangkat dari lingkungan tempat tinggal siswa agar pembelajaran menjadi hidup (Hidayah, 2015). Menurut Arend di dalam (Laksana dkk., 2016) Model pembelajaran tema diterapkan di kelas bawah sekolah dasar (yaitu kelas satu, dua dan tiga), karena di kelas bawah pola pembelajaran dan mentalitas anak usia sekolah dasar biasanya masih mengacu pada semua muatan tertentu.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan gabungan gambar, video, animasi dan suara dalam satu perangkat yang membantu pengguna untuk berinteraksi secara langsung (Novitasari, 2016). Dari gabungan gambar, animasi dan suara menciptakan konsep yang menarik untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Fanny & Suardiman, 2013) Manfaat dari multimedia interaktif adalah dapat mengkombinasikan berbagai macam media juga dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri di rumah maupun klasikal di dalam kelas.

Prasetyo & Prasajo, (2016) menyampaikan bahwa Multimedia interaktif diartikan sebagai model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa sehingga mendorong proses pembelajaran. Susilana dan Riyana di dalam (Prabawa & Restami, 2020) multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dirancang dengan kelengkapan pengontrol untuk pengguna sehingga pengguna dapat mengoperasikan sesuai dengan keinginannya terhadap apa yang ingin dilakukannya.

Menurut Sutopo dalam (Marjuni & Harun, 2019) Ada dua macam multimedia yaitu multimedia linier dan non-linier. Multimedia yang diputar secara terus menerus atau berurutan disebut Untuk multimedia linier, contoh jenis multimedia linier adalah TV dan film. Akan tetapi jika

multimedia dapat dioperasikan oleh pengguna berarti multimedia Non linier (multimedia interaktif), disebut multimedia interaktif karena dalam presentasi pem-

belajaran pengguna dapat memilih sendiri tema, tanpa perlu menunggu seluruh presentasi ditampilkan.



Gambar 1

Ilustrasi Bahan Ajar Tematik Berbasis Multimedia Interaktif

Beberapa penelitian Representasi, multiguna Media interaktif dapat meningkatkan kemahiran dalam konsep (Ferawati, 2010), pencapaian prestasi belajar (Prastika dkk., 2015), dan Keterampilan berpikir kritis (Kurniawati., 2018).

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan kuesioner, dokumentasi, dan observasi dalam pengumpulan data untuk memperkuat analisis kuantitatif yang kemudian akan diuraikan secara deskriptif. Penelitian deskriptif menghasilkan gambaran tentang suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi pada suatu momen tertentu. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif pada siswa Sekolah

Dasar. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa Sekolah Dasar (SD) dari berbagai kelas dengan jumlah 5 orang yang bertempat tinggal di Kebumen. Semua anggota populasi akan menjadi sampel penelitian ini. Untuk tehnik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *random sampling*.

Penelitian ini dimulai dengan pembagian angket sebagai alat untuk mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data numerik atau disebut dengan sebuah data yang berupa angka-angka melalui kuesioner. Angket dibuat menggunakan aplikasi *google* formulir untuk mempermudah dalam pengolahan data. Penyusunan angket pada penelitian ini menggunakan skala Guttman terdiri dari 5 pertanyaan. Dengan pengukuran tipe ini didapat jawaban "Ya-Tidak". setiap kriteria dibagikan skor sebagai berikut:

- a. Untuk jawaban “Ya” diberi skor 1
 - b. Untuk jawaban “Tidak” diberi skor 0
- Setelah data diperoleh kemudian dianalisis dalam bentuk analisis deskriptif untuk mendapatkan menggambarkan persepsi siswa.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa Sekolah Dasar tentang persepsi siswa terhadap peng-

gunaan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif siswa dapat menggunakan multimedia interaktif secara mandiri. Setelah siswa menggunakan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif, kemudian siswa mengisi angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan Peneliti. Adapun data yang telah diperoleh disajikan dalam tabel-tabel berikut ini berupa presentase dari respon respon siswa.

Tabel 1
Presentase Persepsi Siswa

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak
Apakah dengan penggunaan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif membuat Anda lebih rajin belajar?	80%	20%

Sumber : Data Primer Penelitian, 2020



Gambar 2
Bahan Ajar Tematik Berbasis Multimedia Interaktif SD

Berdasarkan data yang diperoleh di atas dapat kita amati bersama bahwa respon sebagian besar siswa mengakui dalam penggunaan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif membuat siswa lebih rajin dalam hal belajar. Seba-

nyak 80% siswa mengatakan lebih rajin belajar saat menggunakan multimedia interaktif tersebut. Hal ini dikarenakan tampilan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif dinilai menarik berupa video, gambar, suara yang dikemas dalam

interaktif (Fanny & Suardiman, 2013). Sehingga siswa tidak mudah merasa bosan ataupun jenuh meskipun dalam waktu yang lama. Maka dapat kita peroleh

bahwa semangat belajar siswa dapat dipengaruhi melalui media interaktif yang disajikan dalam bentuk menarik, kreatif, dan inovatif.

Tabel 2
Presentase Persepsi Siswa

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak
Apakah dengan penggunaan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif waktu yang Anda gunakan lebih efisien?	100%	0%

Sumber : Data Primer Penelitian, 2020

Jika dilihat dari keefisien waktu yang digunakan semua responden (siswa) mengatakan lebih efisien. Multimedia interaktif yang dirancang dalam bentuk online memungkinkan siswa dapat mengakses materi pelajaran sewaktu-waktu sesuai dengan kecepatan belajar siswa yang berbeda-beda. Siswa juga dapat mengopera-

asikan sendiri apa yang ingin dipelajarinya. Dikarenakan multimedia interaktif ini tersedia online maka siswa dapat menggunakan tanpa batasan waktu, tidak seperti saat pembelajaran yang dilakukan di dalam ruang kelas yang terbatas waktu pada pembelajaran dan pengerjaan tugas.

Tabel 3
Presentase Persepsi Siswa

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak
Apakah mudah dalam memahami materi yang disajikan dalam multimedia interaktif?	80%	20%

Sumber : Data Primer Penelitian, 2020

Dari hasil jawaban siswa sebanyak 80% mengatakan mudah dalam memahami materi, dan sebanyak 20% tidak mudah memahami materi yang disajikan. Hasil yang ditunjukkan pada tabel ini menunjukkan bahwa siswa memiliki

pemahaman yang sangat baik tentang materi yang disajikan. Meskipun pembelajaran dilakukan secara mandiri ternyata siswa mampu memahami materi yang ada.

Tabel 4
Presentase Persepsi Siswa

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak
Apakah dengan penerapan pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif Anda termotivasi untuk mempelajari materi lebih dalam?	60%	40%

Sumber : Data Primer Penelitian, 2020

Sebanyak 60% siswa merasa termotivasi untuk mempelajari materi lebih dalam. Proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kreatif memungkinkan siswa tertarik dalam mempelajarinya. Keunggulan dari multimedia interaktif sebagai penarik siswa untuk belajar lebih

mendalam terhadap penguasaan konsep serta berpikir kritis. Hal ini dikarenakan siswa dalam proses pembelajaran dilibatkan sepenuhnya dalam proses pembangunan suatu konsep apa yang ada dalam pikirannya.

Tabel 5
Presentase Persepsi Siswa

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak
Apakah Anda setuju jika penggunaan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif diterapkan dalam pembelajaran selama Pandemi?	80%	20%

Sumber : Data Primer Penelitian, 2020

Berdasarkan tabel di atas, kita ketahui bahwa 80% siswa setuju apabila bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif diterapkan dalam pembelajaran selama Pandemi. Pada saat kuesioner ini diisi oleh seluruh responden pembelajaran dilakukan pada jarak jauh (online). Selama pandemi virus corona siswa hanya belajar menggunakan bentuk konvensional tanpa pendampingan seorang guru yang hanya berpaku pada buku ajar tematik. Hal ini tentunya dapat membuat anak mudah bosan, tidak semangat belajar, dan kurang disiplin dalam mengerjakan tugas. Dengan adanya multimedia interaktif tentunya dapat membantu siswa mengembalikan semangat belajar dan juga disiplin dalam mengerjakan tugas.

hami materi pelajaran, keefisienan dalam hal waktu, serta dalam memotivasi siswa di masa pandemi seperti ini.

Dengan menggunakan bantuan teknologi pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh akan tetap dapat berjalan dengan baik. Melalui penelitian terhadap penggunaan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif untuk siswa Sekolah Dasar dengan harapan dapat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif. Maka dari itu, hasil yang diperoleh dapat menjadi acuan yang baik untuk membangun persepsi siswa terhadap kompetensi siswa sebagai generasi muda.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan bahan ajar tematik berbasis multimedia intraktif cukup baik ditunjukkan dengan meningkatnya semangat belajar, kemudahan dalam mema-

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, J. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Di Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Snitt Poltekba*, 4, 370–380.
- Belawati, T. (2020). *Pembelajaran Online*. Universitas Terbuka. http://repository.ut.ac.id/9178/1/lbu%20Tian%20Belawati_Buku_GB_Digital.pdf
- Laksana, D.N.L, PAW Kurniawan, & I Niftalia. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Tematik SD Kelas IV Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Ngada. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 3(1), 1–10.
- Fajri, Z. (2018). Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Jurnal Pedagogik*, 05(01), 100–108.
- Fanny, A. M., & Suardiman, S. P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i1.2311>
- Ferawati. (2010). *Model Pembelajaran Multimedia Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Ketrampilan Generik Sains Guru Fisika Pada Topik Fluida Mengalir* [Thesis]. Universitas Pendidikan Islam.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Terampil: Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34–59.
- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3(2), 11.
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, 14(1), 63–76.
- Mukmin, B. A., & Zunaidah, F. N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 145. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.2788>
- Novitasari, D. (2016). FIBONACCI Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 2(2), 11.
- Octaviani, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 93. <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7039>
- Prabawa, D., & Restami, M. (2020). Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Sainifik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 479–491.
- Prasetyo, G., & Prasojo, L. D. (2016). Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1), 54–66. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i1.7788>
- Prastika, L. R., Hikmat, D., Si, M., & Waslaluddin, D. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Model Instructional Games terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fisika. *Prosiding Simposium*, 397–400.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Setiawan, A. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Sainifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 28–37.
- Supardi, A. (2014). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 161–167.

- Tapilouw, F., & Setiawan, W. (2008). Meningkatkan pemahaman dan retensi siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi multimedia interaktif. *Jurnal pendidikan teknologi informasi dan komunikasi*, 1(2), 19-25.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengetahuan*, 2(8), 1024–1029.