

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
“GEMARAYA” TERINTEGRASI ETHNO GAMES  
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD**

**SKRIPSI**



**OLEH:  
DWI PUTRI  
NIM: 202110430311014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
2025**

**HALAMAN JUDUL**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “GEMARAYA”  
TERINTEGRASI ETHNO GAMES  
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat  
mendapatkan gelas sarjana pendidikan guru sekolah dasar

**OLEH :**

**DWI PUTRI**

**NIM : 202110430311014**



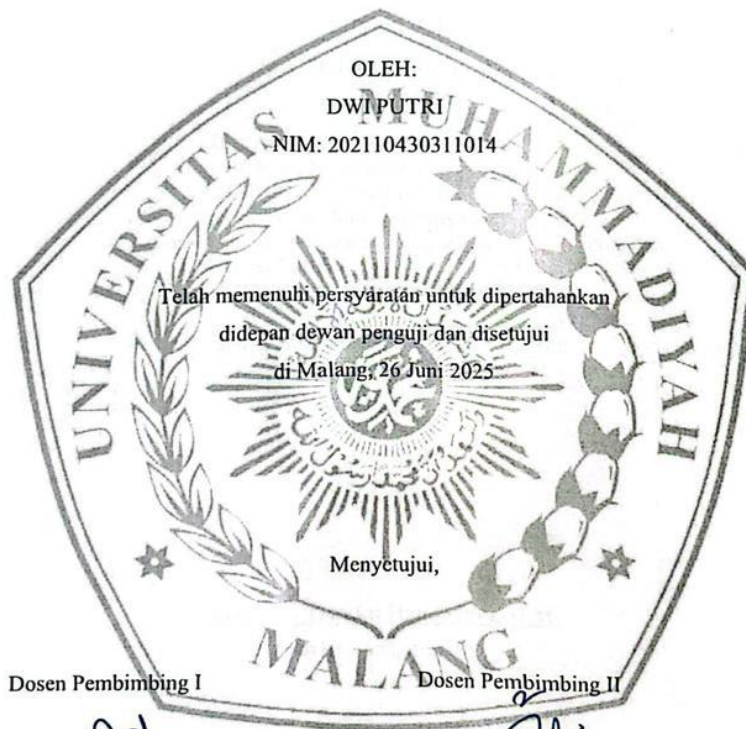
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2025**

# LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN

## LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF "GEMARAYA"  
TERINTEGRASI ETHNO GAMES  
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD



OLEH:

DWI PUTRI

NIM: 202110430311014

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan  
didepan dewan penguji dan disetujui  
di Malang, 26 Juni 2025

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd  
NIDN. 0724039101

Ima Wahyu Putri Utami, M.Pd  
NIDN. 0731039002

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “GEMARAYA” TERINTERGRASI ETHNO GAMES PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD

DWI PUTRI  
202110430311014

Dipertahankan di depan dewan penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
Malang, 17 Juli 2025



**Prof. Dr. Trisakti Handayani, M.M.**  
NIDN. 0728106102

Dewan Penguji :

1. Nawang Sulistyani, M.Pd
2. Delora Jantung Amelia, M.Pd
3. Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd
4. Ima Wahyu Putri Utami, M.Pd

Tanda Tangan

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....

iii

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Putri  
Tempat, tanggal lahir : Jombang, 26 Maret 2003  
NIM : 202110430311014  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini mengembangkan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif "GEMARAYA" Terintegrasi Ethno Games Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD" adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau di terbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 30 Juni 2025

Yang menyatakan,

  
Dwi Putri

NIM. 202110430311014



METERAI  
TEMPEL

USP: PAMK232878746

Dwi Putri

NIM. 202110430311014

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayat-NYA, sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif “GEMARAYA” Terintegrasi Ethno Games Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD” dapat terselesaikan dengan baik.

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Dwi Putri, ya! diriku sendiri, terima kasih sudah bertahan, berjuang, dan terus melangkah meski tak selalu mudah. Terima kasih telah berani bangkit setiap kali jatuh, telah belajar dari kegagalan meski jalan yang ditempuh tidak selalu terang dan mudah, telah menepikan ego dan memilih menyelesaikan skripsi ini.
2. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Bijanto dan pintu surgaku Ibunda Sami, terima kasih sudah berjuang untuk mengupayakan yang terbaik untuk penulis, terima kasih untuk segala dukungan dan motivasi, terima kasih sudah menjadi cahaya dalam setiap langkah. Terima kasih atas segala kesabaran, pengorbanan dan kasih sayang tiada henti dan telah menjadi sumber kekuatan serta inspirasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kakak perempuan terhebatku, Titah Setyawati. Terima kasih telah menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena menjadi sumber semangat, inspirasi, telah menjadi panutan disetiap perjalanan dan menjadi lebih ringan karena kehadiran yang penuh cinta dan kepedulian.
4. Teman perjuanganku, Bella Maulida dan Kurnia Habibah. Terima kasih sudah kebersamaian penulis dalam suka maupun duka, terima kasih pelukan hangatnya yang tidak pernah padam, candaan yang mengurangi stress, serta kebersamaan yang membuat perjalanan ini terasa lebih ringan. Kalian adalah bagian penting dan saksi perjuangan.
5. Teristimewa untuk jodohku kelak, kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun penulis tidak tahu keberadaanmu entah di bumi bagian mana dan menggenggam tangan siapa. Ketika kelak takdir mempertemukan kita, semoga kita cukup matang dan bijak seperti proses panjang dalam menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

Putri, Dwi. 2025. *Pengembangan Multimedia Interaktif “GEMARAYA” Terintegrasi Ethno Games Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang, Pembimbing (I) Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd, (II) Ima Wahyu Putri Utami, M.Pd

**Kata Kunci:** Pengembangan, Multimedia Interaktif, Keragaman Budaya, Ethno Games

Penelitian ini didasari dari adanya permasalahan yang diawali oleh siswa kelas IV SDN Kabuh, khususnya dalam memahami materi keragaman budaya pada mata pelajaran IPAS. Beberapa penyebab kesulitan tersebut yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung dan memperjelas penyampaian materi. Kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada guru serta siswa yang cenderung pasif dalam proses belajar dan memiliki karakteristik gaya belajar yang berbeda. Siswa lebih suka belajar dengan berkegiatan, oleh karena itu peneliti berupaya mengembangkan sebuah produk pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga selaras dengan karakteristik gaya belajar siswa yang berbeda. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Multimedia Interaktif “GEMARAYA” Terintegrasi Ethno Games Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD.

Dalam penelitian dan pengembangan “GEMARAYA” ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Rancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), 5) *Evaluation* (Evaluasi). Subjek dalam penelitian ini meliputi siswa kelas IV di SDN Kabuh.

“GEMARAYA” dikembangkan melalui tahapan uji validasi untuk memastikan bahwa media tersebut valid digunakan dalam proses pembelajaran. Proses validasi ini mencakup dua aspek, yaitu validasi materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan dua tahapan, pada tahap pertama menunjukkan presentase 75%, yang menunjukkan valid dan membutuhkan revisi. Namun, setelah dilakukan revisi, validasi tahap dua menunjukkan peningkatan signifikan dengan hasil 92,5% dan masuk kategori sangat valid. Setelah validasi materi selesai, peneliti melanjutkan validasi media yang dilakukan satu kali dengan perolehan presentase 86,3% yang menandakan bahwa media tersebut dinilai sangat valid untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

## ABSTRACT

Putri, Dwi. 2025. *Development of "GEMARAYA" Interactive Multimedia Integrated with Ethno Games in the IPAS Subject for Class IV Grade Elementary Students*. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Malang. Advisors: (I) Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd, (II) Ima Wahyu Putri Utami, M.Pd.

**Keywords:** Development, Interactive Multimedia, Cultural Diversity, Ethno Games

This research is based on problems experienced by fourth-grade students at SDN Kabuh, particularly in understanding the cultural diversity material in the IPAS (Science and Social Education) subject. One of the main issues is the limited use of instructional media that effectively supports and clarifies the delivery of the material. Learning activities tend to be teacher-centered, while students often appear passive and exhibit varied learning styles. Many students prefer learning through active engagement; therefore, the researcher aims to develop a learning product that not only increases student motivation but also aligns with their diverse learning preferences. The purpose of this research is to develop "GEMARAYA" Interactive Multimedia integrated with Ethno Games for the IPAS subject in Grade IV Elementary School.

In the development of "GEMARAYA," the researcher employed the ADDIE development model, which consists of five stages: 1) Analyze, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The research subjects involved fourth-grade students at SDN Kabuh.

"GEMARAYA" was developed through a validation process to ensure its appropriateness for use in learning activities. This validation consisted of two aspects: material validation and media validation. Material validation was conducted in two stages. The first stage yielded a validity score of 75%, indicating that the material was valid but required revision. After revisions, the second stage showed a significant improvement with a score of 92.5%, placing it in the "highly valid" category. Media validation was carried out once and resulted in a score of 86.3%, also indicating that the media was highly valid for implementation in the teaching and learning process.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif “GEMARAYA” Terintegrasi Ethno Games Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD”.

Penulis menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini tidak luput dari bimbingan serta dukungan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tak terhingga atas segala bantuan dan dorongan atas bimbingannya kepada:

1. Ibu Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan serta masukan yang berharga bagi penulis dalam proses penyusunan skripsi.
2. Ibu Ima Wahyu Putri Utami, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang sabar memberikan saran, arahan serta koreksi yang membangun demi kesempurnaan skripsi yang dibuat penulis.
3. Orang tua penulis yang selalu memberikan doa, kasih sayang, semangat, yang berarti. Terima kasih untuk cinta, pengorbanan dan motivasi yang menjadi kekuatan utama dalam berproses untuk segala hal.
4. Kakak tersayang Titah Setyawati yang mejadi panutan, sumber inspirasi bagi penulis. Terima kasih untuk dukungan yang sangat berarti.
5. Rekan seperjuangan, Bella dan Nia yang menemani perjalanan penulis. Terima kasih suka duka, ilmu dan saling memberi support satu sama lain.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat berarti dan diharapkan untuk memperbaiki segala kekurangan pada skripsi.

Malang, 24 Juni 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan .....	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan .....	11
G. Definisi Operasional .....	12
BAB II.....	15
A. Kajian Teori .....	15
B. Kajian Penelitian Yang Relevan .....	33
C. Kerangka Berfikir .....	35
BAB III .....	36
A. Model Penelitian & Pengembangan.....	36
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	37
C. Pengembangan Produk Awal.....	41
D. Uji Coba Produk .....	42
E. Jenis Data .....	43
F. Waktu dan Tempat Penelitian.....	43
G. Teknik Pengumpulan Data.....	44
H. Instrument Penelitian .....	45
I. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV .....	58
A. Hasil Penelitian .....	58
B. Pembahasan.....	75
BAB V.....	80
A. Kesimpulan .....	80
B. Saran .....	81
DAFTAR PUSTAKA .....	82
LAMPIRAN.....	87
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 2. Surat Lulus Plagiasi .....	89
Lampiran 3. Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	90

Lampiran 4. Hasil Observasi Awal .....	91
Lampiran 5. Hasil Wawancara Awal .....	94
Lampiran 6. Storyboard GEMARAYA .....	96
Lampiran 7. Modul Ajar .....	100
Lampiran 8. Hasil Pengerjaan Prettest dan Posttest.....	168
Lampiran 9. Angket Validasi Materi Pertama .....	169
Lampiran 10. Angket Validasi Materi Kedua .....	172
Lampiran 11. Angket Validasi Media.....	175
Lampiran 12. Observasi Penerapan Media .....	177
Lampiran 13. Lembar Wawancara Penerapan Produk.....	179
Lampiran 14 Angket Respon Guru .....	181
Lampiran 15 Angket Respon Siswa.....	183
Lampiran 16 Angket Respon Siswa 2.....	185
Lampiran 17. Angket Respon Siswa 3.....	187
Lampiran 18. Pedoman Dokumentasi.....	188



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	35
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	37
Gambar 4. 1 Pembuka Pembelajaran .....	66
Gambar 4. 2 Kegiatan Pembagian Kelompok dan Bermain Engklek.....	67
Gambar 4. 3 Kegiatan Pemilihan Materi Untuk LKPD .....	67
Gambar 4. 4 Kegiatan Mengerjakan LKPD.....	68
Gambar 4. 5 Kegiatan Presentasi Kelompok .....	69
Gambar4. 6 Pengerjaan Soal Posttest.....	69
Gambar 4. 7 Hasil Perhitungan Paired Sample T-Test .....	73
Gambar4. 8 Hasil Perhitungan N-Gain Keefektifan Multimedia Interaktif “GEMARAYA” .....	74



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Relevan.....	33
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Awal.....	46
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Penerapan Produk.....	47
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Wawancara Awal.....	47
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Wawancara Penerapan Produk.....	48
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Materi.....	50
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Media.....	50
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Respon Guru.....	51
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Siswa.....	51
Tabel 3. 9 Penilaian Skala Likert.....	53
Tabel 3. 10 Tingkat Pencapaian.....	54
Tabel 3. 11 Penilaian Skala Guttman.....	55
Tabel 3. 12 Tingkat Pencapaian.....	56
Tabel 3. 13 Kriteria Gain Ternormalisasi.....	57
Tabel 3. 14 Tabel Penentuan Keefektifan.....	57
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Indikator Pembelajaran.....	60
Tabel 4. 2 Desain Pengembangan Multimedia Interaktif “GEMARAYA”.....	62
Tabel 4. 3 Validator Penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif “GEMARAYA”.....	63
Tabel 4. 4 Hasil Revisi Validasi Materi.....	63
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Multimedia Interaktif “GEMARAYA” Sebelum dan Sesudah.....	65
Tabel 4. 6 Hasil Soal Pretest dan Posttest.....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 2. Surat Lulus Plagiasi.....	89
Lampiran 3. Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	90
Lampiran 4. Hasil Observasi Awal.....	91
Lampiran 5. Hasil Wawancara Awal.....	94
Lampiran 6. Storyboard GEMARAYA.....	96
Lampiran 7. Modul Ajar.....	100
Lampiran 8. Hasil Pengerjaan Prettest dan Posttest.....	168
Lampiran 9. Angket Validasi Materi Pertama.....	169
Lampiran 10. Angket Validasi Materi Kedua.....	172
Lampiran 11. Angket Validasi Media.....	175
Lampiran 12. Observasi Penerapan Media.....	177
Lampiran 13. Lembar Wawancara Penerapan Produk.....	179
Lampiran 14 Angket Respon Guru.....	181
Lampiran 15 Angket Respon Siswa.....	183
Lampiran 16 Angket Respon Siswa 2.....	185
Lampiran 17. Angket Respon Siswa 3.....	187
Lampiran 18. Pedoman Dokumentasi.....	188



## DAFTAR PUSTAKA

- A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.651](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651)
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agustin, S. E., Yuhana, Y., & Alamsyah, T. P. (2023). Pengembangan E-LKPD Google Slide berbasis Pear Deck Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2614–2620. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1832>
- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2(1), 18–25.
- Alpian, Y., Anggraeni, S., Wiharti, U., & Soleha, nizmah maratos. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72.
- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of Sport Science and Education (Jossae)*, 3. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jossae/article/download/3392/2421>
- Anggo, A. Y., Santoso, G., Wuriyani, D., & ... (2023). Mengidentifikasi Peluang dan Tantangan yang Muncul dari Keragaman Budaya Indonesia Secara Mandiri dan Critical Thingking. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(04), 310–331. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/630%0Ahttps://jupetra.org/index.php/jpt/article/download/630/310>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Anggraini, F., Frima, A., & Valen, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja pada Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2883–2891. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2515>
- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inovasi Industri Kreatif. *Senada*, 1, 292–301.
- Ardianti, S. D., Wanabuliandari, S., & Irawan, Y. (2024). Pelatihan Guru SD 3 Barongan Dalam Penerapan Game Ethno Confidence (GECO) Sebagai Upaya Pengembangan Self Confidence Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah*, 4(2), 321–328.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai


- Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal IDEALIS*, 1(5), 394.
- Cahyani, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn 2 Talesan Dengan Penerapan Model Pembelajaran Pjbl Melalui Media Diodrama. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 137–144. <https://doi.org/10.59344/jarlitbang.v9i2.151>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fajarwati, Y. E., & Nugrahanta, G. A. (2022). Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Empati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 437–446. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41335>
- Faulina, S. (2017). Peran Guru Sebagai Pembelajaran Dalam Memotivasi Peserta Didik Usia SD. *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan*, 144–146.
- Gunawan, Ahmad Harjono, & Sutrio. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 9–14.
- Hastuti, H., Giatman, G., Muskhir, M., Effendi, H., & Ghoer, F. R. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 241–249. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4300>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., Zahara, G., Sultan, U., & Abstract, A. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Alur Merdeka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Juli, 9(14), 710–716. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8186852>
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 46–56.
- Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519–5530. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198>
- Lathifah, M. F. (2020). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Abad ke 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 133–137. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.98>
- Manurung, S. R., & Panggabean, D. D. (2020). Improving students' thinking ability in physics using interactive multimedia based problem solving. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 460–470. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.28205>
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatul Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode:*

- Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35.  
<https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Meida, P. P. (2024). Implementasi Aplikasi Sangkuriang Untuk Meningkatkan Penguasa Konsep Peserta Didik Kelas XI Pada Materi Sistem Koordinasi. *Skripsi*, 7(2), 8–42.
- Muchtar, F. Y., Nasrah, N., & Ilham S, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520–5529.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>
- Mustakim, R., Arpin, R. M., & Fitriani, F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Mata Pelajaran Menginstalasi PC Di SMK Negeri 2 Takalar. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.438>
- Najib, B. A. M., Setyosari, P., & Soepriyanti, Y. (2018). Multimedia Interaktif Untuk Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan M Bagus Ainun Najib 1 , Punaji Setyosari 2 , Yerry Soepriyanto 3. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 29–34.  
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3242>
- Nengsih, D., WindaFebrina, Maifalinda, Junaidi, Darmansyah, & Demina. (2024). Pengembangan Modul Ajar Fisika Kurikulum Merdeka. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 8(1), 2580–4111.  
<https://doi.org/10.52188/jpfs.v7i1.562>
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603.  
<https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.  
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian Meida Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasa. *Jurnal Scholaria*, 5(2), 131–149.
- Poobalan, N., Zaharudin, R., & Ting Voon, Y. (2019). Penggunaan bahan multimedia interaktif 3D animasi ('Scratch') dalam kaedah pembelajaran teradun terhadap minat dan pencapaian murid Tahun 5 bagi mata pelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematik Malaysia*, 9(1), 49–56.  
<https://doi.org/10.37134/jpsmm.vol9.1.6.2019>
- Praningrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (2020). Kajian Teoritis Media



- Pembelajaran Bahasa Arab. *Konferensi Nasional Bahasa Arab (KONASBARA)*, 3(1), 303–319. <https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/ihtimam/article/viewFile/220/162>
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Qolbu, N. S., & Astri Sutrisnawati, A. R. A. (2022). Pengembangan Media Animus dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 1034–10350. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Rahmawati, A. S., & Dewi, R. P. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(1), 50–58. <https://doi.org/10.29303/jpft.v5i1.958>
- Renggani, S. A., Priyanto, W., & Handayani, D. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 233–241. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8115>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklmah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Salsabila, U. H., Insani, A. P. S., Mustofa, H., Kalma, M. E. Z., & Iqbal Wibisono, M. (2023). Teknologi Pendidikan: Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Pasca Pandemi. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 79–88. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.6173>
- Sartika, E. (2021). Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 11(2), 173–182.
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2016). *Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE*. 231–243.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Sumiati, & Nafitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022. *Journal Educational Research and Sosial Studies*, 3(januari), 1–10.
- Supratman, E., & Purwaningtias, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(3), 310–315. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i3.958>
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196. <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>
- Suryani, S., Zainudin, M., & Anggraini, A. E. (2024). *Pengembangan multimedia interaktif berbantuan canva untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam*

- pembelajaran ilmu pengetahuan sosial*. 10(2), 104–115.
- Toharudin, U., Kurniawan, I. S., & Fisher, D. (2021). Sundanese traditional game “Bebentengan” (Castle): Development of learning method based on sundanese local wisdom. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 199–209. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.1.199>
- Tsabita Primrose, A., Faiz Nur Falah, M., Iqbal Rifqi, M., Farhana Mauliya, D., & Mukti, T. (2023). Engklek Etno-Game dengan BRUSLE Android Apps Sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Mereduksi Miskonsepsi Siswa. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.6489>
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPAS MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Wijoyo, A. (2018). Pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan multi media. *Jurnal Informastika Universitas Pamulang*, 3(1), 46–55. *Jurnal Informastika Universitas Pamulang*, 3(1), 51.
- Yoga Brata Susena, Y., Danang Ari Santoso, D., & Puji Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450–462. [http://repository.unibabwi.ac.id/id/eprint/842/%0Ahttp://repository.unibabwi.ac.id/id/eprint/842/1/Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor.pdf](http://repository.unibabwi.ac.id/id/eprint/842/%0Ahttp://repository.unibabwi.ac.id/id/eprint/842/1/Ethnosport%20Permainan%20Tradisional%20Gobak%20Sodor.pdf)
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

## Lampiran 2. Surat Lulus Plagiasi



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG

### FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
pgsd.umm.ac.id | pgsd@umm.ac.id

#### SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:


Nama	: DWI PUTRI
NIM	: 202110430311014
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF "GEMARAYA" TERINTEGRASI ETHNO GAMES PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 11%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.


Malang, 2 Juli 2025

Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD



Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd

Kaprodi PGSD



Bustanol Arifin, M.Pd

**Kampus I**  
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 253 (Hunting)  
F: +62 341 460 435

**Kampus II**  
Jl. Bandung Sutama No.188 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 140 (Hunting)  
F: +62 341 582 080

**Kampus III**  
Jl. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 464 318 (Hunting)  
F: +62 341 460 435  
E: wkonaster@umm.ac.id