

Penggunaan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Nasional Berbasis Multimedia Interaktif: Respon Guru dan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu pada Implementasi Kurikulum Merdeka

Ade Sri Madona, Pebriyenni*, Eni Desfitri, Risa Yulisna,
Hidayati Azkiya, Arlina Yuza, & Farhan Elbi Rosyid

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kecamatan Lakarsantri, Kota Surabaya,
Jawa Timur 60213 Indonesia
Program Studi Program Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Bung Hatta, Padang, Indonesia
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta
**Email: adesrimadona@bunghatta.ac.id, pebriyenni@bunghatta.ac.id*,
enidesfitri@bunghatta.ac.id, risayulisna@bunghatta.ac.id,
hidayatiAzkia@bunghatta.ac.id, arlinayuza@bunghatta.ac.id, &
farhanrosyid123@gmail.com**

Abstract: The aim of this research is to describe the responses of grade 5 elementary school teachers and students to the use of social studies learning media in "Recognizing National Cultural Diversity". The respondents of this research were 2 teachers and 35 5th grade students at SD IT Permataku nggump Hitam, Koto Tengah District, Padang City. An overview of teacher and student responses to the use of social studies learning media using teacher response questionnaires and student response questionnaires. The research results showed that teachers and students gave a positive response to the use of social studies learning media in the interactive multimedia-based "Recognizing National Cultural Diversity" lesson material. From the data obtained, the responses of 2 teachers showed an average response of 80% in the practical category, and the average student response also showed a practical category with an average of 83,9%. This proves that the use of interactive multimedia-based social studies learning media, "Recognizing National Cultural Diversity," is practical using technology.

Keywords: *Social Sciences Learning Media, Multimedia, Independent Curriculum.*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan respon guru dan siswa kelas 5 SD terhadap penggunaan media pembelajaran IPS pada materi "Mengenal Keragaman Budaya Nasional" dalam kurikulum merdeka. Populasi dan Responden penelitian 2 orang guru dan 20 orang siswa kelas V SD IT Permataku Tunggul Hitam, Kecamatan Koto Tengah Kota Padang. teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket respon guru dan angket respon siswa, teknik pengolahan data menggunakan Teknik Deskriptif dan teknik analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif. Penelitian menunjukkan bahwa guru dan siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan Media Pembelajaran IPS Pada materi pelajaran "Mengenal Keragaman Budaya Nasional" berbasis multimedia interaktif. Dimana dari data yang di peroleh, respon 2 orang guru menunjukkan rata-rata respon, sebesar 80% dengan kategori praktis, kemudian rata-rata respon siswa juga menunjukkan kategori praktis dengan rata-rata sebesar 83,9%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Media Pembelajaran IPS

Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah Vol. 8, No. 2, Juli - Desember 2023

Received: 25 October 2023; Accepted 14 November 2023; Published 31 December 2023

*Corresponding Author: pebriyenni@bunghatta.ac.id

Mengenal Keragaman Budaya Nasional” berbasis multimedia interaktif sudah praktis dan dengan menggunakan media IPS berbasis Multimedia Interaktif. Dengan demikian media Media Pembelajaran IPS Mengenal Keragaman Budaya Nasional” berbasis multimedia interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas V SDIT.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran IPS, Multimedia , Kurikulum Merdeka.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa pengaruh yang besar dalam bidang pendidikan. Pengaruh perkembangan tersebut terlihat jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Salah satu contoh pembaruan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran mampu mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih menarik. Konsep-konsep pembelajaran yang abstrak digambarkan secara kongkrit dengan tampilan visual dan interaktif (Aditya, Daniel, Bambang, 2019; Tambak et al., 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Salah satu media pembelajaran yang sering dipakai untuk mengatasi masalah rendahnya minat siswa dalam membawa buku ke sekolah adalah dengan pembuatan aplikasi yang di pasang pada smartphone android. Penerapan dan pemanfaatan dari perkembangan teknologi komputer dapat membantu dalam pemecahan masalah di dalam kehidupan sehari-hari maupun di dalam bidang lainnya seperti di bidang pendidikan secara multimedia yang

berbentuk aplikasi (Arsyah, Yusuf, Arsyah, & Astri, 2018; Tambak et al., 2022).

Dalam pelaksanaan Proses pembelajaran pada materi Mengenal Keragaman Budaya Nasional dalam materi IPS pada kurikulum merdeka belajar tidak ada perbedaan dengan kurikulum lama, materi ini dari dulu memiliki banyak tingkat kesulitan dalam mengajarkannya, yaitu dengan harus di dukung oleh gambar-gambar yang dapat mewakili penyampaian materi. Banyaknya capaian yang hendak dicapai mencakup keragaman budaya nasional yang terdiri dari 1) rumah adat, 2) baju adat, 3) alat musik tradisional, 4) Lagu Tradisional, 5) senjata tradisional, 6) makanan tradisional dan 7) kerajinan khas Daerah, dari semua profinsi yang ada di indonesia membuat siswa sulit memahami materi tersebut. Hal yang sama disampaikan juga oleh Wahyu, Feby, dan Erick (2019) Bangsa Indonesia adalah bangsa besar yang terdiri lebih dari 300 suku bangsa yang tersebar dari Sabang sampai dengan Merauke. Suku-suku bangsa tersebut tentu saja memiliki ciri khas masing-masing yang tercermin dari penggunaan bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, budaya yang tentu saja berbeda antara satu suku dengan suku yang lain. Dengan banyaknya suku bangsa tersebut akan membuat masyarakat khususnya anak-anak merasa kesulitan untuk mengenali budaya masing-masing suku.

Selain itu bagi guru memiliki kesulitan tersendiri dalam mengajarkan materinya yang terdiri dari seluruh keragaman yang ada di Indonesia yang mana guru mengalami kesulitan dalam menghadirkan gambar semua rumah adat, baju adat, alat musik tradisional, senjata tradisional, makanan tradisional dan kerajinan khas Daerah yang ada di Indonesia tersebut. Materi ajar Mengenal Keragaman Budaya Nasional yang apabila di jelaskan dengan hanya sekedar mendengarkan, mengerjakan tugas, dan hanya terfokus pada buku saja tidak akan dapat menyampaikan materi secara menyeluruh kepada siswa.

Oleh Karena itu untuk menunjang proses pembelajaran maka perlu adanya media pembelajaran yang efektif (Aditya, Daniel, Bambang, 2019; Tambak, 2014) dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran dan dapat Akses di manapun dengan media pembelajaran yang bisa akses di laptop dan android tanpa harus berada dikelas dengan harapan Siswa dapat dengan mudah menyebutkan nama rumah adat, baju adat, alat musik tradisional, senjata tradisional, dan kerajinan khas dari tiap wilayah provinsi yang berkenaan dengan materi Mengenal Keragaman Budaya Nasional Indonesia.

Penelitian dengan menerapkan Media Pembelajaran IPS “Mengenal Keragaman Budaya Nasional” Berbasis Multimedia Interaktif Di Kelas 5 SD IT Permatatau Tunggal Hitam diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan variasi dalam mengajar bagi guru dengan menggunakan media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa untuk mendukung terlaksananya

proses belajar dan mengajar siswa pada materi Mengenal Keragaman Budaya Nasional. Dari media pembelajaran tersebut diharapkan siswa juga dapat menerapkan nilai-nilai pendidikan multicultural dalam kehidupan sehari-hari dalam keluarga dan masyarakat.

Media Pembelajaran IPS pada materi Mengenal Keragaman Budaya Nasional di buat dengan menggunakan aplikasi adobe flash cs6 yang mana media tersebut tidak hanya didukung oleh gambar akan tetapi juga terdapat suara, animasi dan video serta permainan didalamnya.

Media Pembelajaran IPS pada materi Mengenal Keragaman Budaya Nasional di buat dengan menggunakan aplikasi adobe flash cs6 yang mana media tersebut tidak hanya didukung oleh gambar akan tetapi juga terdapat suara, animasi dan video serta permainan didalamnya

State of the art penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wahyu, Feby, dan Erick (2019) yang berjudul “Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle”. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa Aplikasi yang dibuat sangat layak untuk diterapkan. Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk Siswa. Materi pembelajaran keragaman budaya nasional lebih menyenangkan dengan menggunakan aplikasi multimedia yang dibuat jika dibandingkan dengan menggunakan media buku.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk: (1) Menjelaskan validitas Media Pembelajaran IPS pada materi “Mengenal Keragaman Budaya Nasional” Berbasis

Multimedia Interaktif Di Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar (2) Menjelaskan praktikalitas Media Pembelajaran IPS pada materi “Mengenal Keragaman Budaya Nasional” Berbasis Multimedia Interaktif Di Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar.

Urgensi Penelitian adalah untuk pendidikan bagi segala pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, guru dan siswa untuk membantu dalam pemahaman materi atau kosep serta aplikasinya pada materi “Mengenal Keragaman Budaya Nasional” dikelas 5 sekolah dasar. Pada Media Pembelajaran IPS pada materi “Mengenal Keragaman Budaya Nasional” Berbasis Multimedia Interaktif Di Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi permasalahan yang akan dipelajari.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS “Mengenal Keragaman Budaya Nasional” Berbasis Multimedia Interaktif Di Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. Media yang peneliti buat ini berdasarkan kurikulum merdeka yang mana media yang di hasilkan belum ada dibuat oleh orang lain sebelumnya, hanya baru peneliti saja yang mengembangkan media pembelajaran “Mengenal Keragaman Budaya Nasional” pada kurikulum merdeka. Maka, fokus dari penelitian yang peneliti lakukan ini yaitu mengamati Respon Guru dan Siswa dalam Penggunaan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Nasional Berbasis

Multimedia Interaktif pada Implementasi Kurikulum Merdeka di SD IT.

KONSEP TEORI

Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, “ media’ dan ” pembelajaran’ . Secara bahasa, istilah media berasal dari bahasa Latin, yakni medius yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris, media adalah bentuk jamak dari kata medium yang berarti pengantar dan saluran. Sementara dalam bahas Arab, sinonim kata media adalah wasail yang berarti sarana ataupun jalan (Hasan et al., 2021; Tambak et al., 2023).

Media secara harfiah memiliki arti ”perantara’ atau pengantar. Dalam kamus besar bahasa Indonesia Media adalah alat, sarana, wahana, perantara dan penghubung. Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi sebagai perantara atau penyampai isi berupa informasi pengetahuan berupa visual dan verbal untuk keperluan pembelajaran (Indrawan, Wijoyo, Wiguna, & Wardani, 2020). Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didiknya sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Indrawan et al., 2020; Tambak and Hayati, 2023). Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga permasalahan seperti perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indra, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lainlain

dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan (Indrawan et al., 2020).

Urgensi Media dalam Pembelajaran.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran di dalam aktivitas pembelajaran. Sebagaimana media pembelajaran umumnya, media pembelajaran juga bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan mengajar (Batubara, 2020). Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Terdapat empat alasan penting dalam penggunaan atau mengembangkan media dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu: (1) meningkatkan mutu pembelajaran, (2) menyesuaikan tuntutan paradigma baru, (3) memenuhi tuntutan kebutuhan pasar, dan (4) visi dari pendidikan secara global (Batubara, 2020; Tambak and Siregar, 2023). Selain itu, urgensi penggunaan media pembelajaran juga dapat ditinjau dari pengaruhnya terhadap sikap, pengetahuan, dan keterampilan dari peserta didik dan pengaruhnya terhadap kemampuan pengajar dalam mengajar, serta pengaruhnya dalam menciptakan suasana pembelajaran tertentu (Hasan et al., 2021).

Fungsi Media Pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran dikaitkan dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memfasilitasi proses interaksi antara peserta didik, sesama peserta didik, dan dengan ahli di bidang ilmu yang relevan di mana saja. Media pembelajaran dapat

mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik dan dapat melampaui batasan ruang kelas. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya. Media dapat mengambil banyak peran dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dikombinasikan dengan pengalaman langsung akan sangat membantu peserta didik membangun sendiri pengetahuan dan keterampilan (Hasan et al., 2021; Sukenti, et al., 2020).

Peran Media Pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Kegunaan Media/ alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya: 1. Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk katakata tertulis atau hanya kata lisan) 2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya; Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model. Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, atau foto objek yang terlalu kompleks, dapat disajikan dengan model, diagram atau melalui program komputer animasi. Konsep yang terlalu luas (gempa bumi, gunung berapi, iklim, planet dan lainlain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film,

gambar dan lain-lain. 3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk menimbulkan motivasi belajar, memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan secara seperti senyatanya, memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. 4. Dengan latar belakang dan pengalaman yang berbeda diantara peserta didik, sementara kurikulum dan materi pelajaran di tentukan sama untuk semua peserta 7 didik dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu : memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama (Wandah, 2017:6)

Kegunaan/ Manfaat Media Pembelajaran.

Selain itu beberapa pakar berpendapat bahwa kegunaan media pembelajaran itu antara lain adalah : 1. mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit, 2. mampu mempermudah pemahaman dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik, 3. merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan naluri kecintaan menelaah (belajar) dan menimbulkan 4. kemauan keras untuk mempelajari sesuatu, 5. membantu pembentukan kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran serta, 6. menimbulkan kekuatan perhatian (ingatan) mempertajam indera, melatihnya, memperluas perasaan dan kecepatan dalam belajar (Wandah, 2017:7).

Menurut Dale (Kustandi dan Sutjipto, 2013:21-22) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat, dengan bantuan media apa saja dapat merealisasikan manfaat berikut ini: 1) Meningkatkan rasa saling pengertian simpati dalam kelas, 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa, 3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran, 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa, 5) Membuahkan hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa, 6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar, 7) Memberikan umpan balik yang diperlukan agar dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak hal yang telah mereka pelajari, 8) Melengkapi pengalaman yang kaya dengan konsep-konsep yang bermakna yang dapat dikembangkan, 9) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran *nonverbalistik* serta membuat generalisasi yang tepat, 10) Menyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang dibutuhkan untuk teknik membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut Herman (2017:2) Istilah multimedia secara etimologis berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak atau jamak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi

seperti teks, gambar, suara, video. Jadi secara bahasa istilah multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara, video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pengertian ini memang masih sangat umum yakni masih belum secara spesifik menunjukkan bagaimana bentuknya dan bagaimana proses pembuatannya dan belum juga tersirat apakah dimanipulasi secara digital atau manual. Selain itu menurut Herman (2017:2) Definisi multimedia secara terminologis adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pengertian ini terdapat dua kata kunci yakni terpadu dan sinergis. Hal ini menunjukkan bahwa komponen-komponen multimedia haruslah terpadu atau terintegrasi dan satu sama lain harus saling mendukung secara sinergis untuk mencapai tujuan tertentu. Di samping itu, dalam pengertian tersebut mengandung makna bahwa tiap komponen multimedia harus diolah dan dimanipulasi serta dipadukan secara digital menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari IPS latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari IPS latin, yaitu medium yang berarti perantara atau yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu (Madona, Khairi. 2018).

Pengertian multimedia pembelajaran interaktif atau selanjutnya disebut MPI menurut Herman (2017:42) adalah suatu program pembelajaran yang berisi

kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program. Tiga hal pokok atau kata kunci dalam MPI tersebut adalah multimedia, pembelajaran, dan interaktif. Ketiga hal pokok tersebut harus ada. Dalam hal multimedia, tentu saja tidak harus berisi semua komponen multimedia untuk bisa disebut sebagai MPI. Dalam hal pembelajaran, MPI harus berisi materi pembelajaran dengan cakupan keluasan dan kedalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, dalam MPI, tujuan harus disampaikan dengan jelas, materi harus disajikan melalui kombinasi multimedia, dan ada upaya untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar misalnya dalam bentuk soal atau quiz. Dalam hal interaktif, MPI harus mempunyai fitur yang memungkinkan pengguna dapat terlibat secara aktif untuk berinteraksi dengan program.

Pemanfaatan Multimedia Interaktif

Saat ini pemanfaatan multimedia tidak hanya untuk bidang pembelajaran atau pendidikan saja, namun juga untuk bidang-bidang lain di kehidupan kita, misalnya bisnis, industri, pariwisata, serta hiburan. Dalam bidang bisnis dan industri, multimedia menjadi tumpuan dalam mengoptimalkan promosi produk dan jasa melalui periklanan, profil perusahaan, presentasi, pelatihan, demo produk, katalog online, simulasi, pemasaran, komunikasi antar cabang, dan lain-lain. Dalam bidang pariwisata dan hiburan pun

multimedia mempunyai peran yang tidak kalah penting. Informasi obyek wisata dapat dikemas, Multimedia Pembelajaran Interaktif menjadi multimedia yang ditampilkan di website ataupun di terminal komputer umum yang sering dijumpai di hotel, bandara, mal, museum, restoran, dan lain-lain. Dunia hiburan pun didominasi oleh multimedia misalnya dalam bentuk games, film animasi, film 3D, seni pertunjukan, dan lain-lain. (Herman, 2017:3)

Penggunaan multimedia merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran, penggunaan mediadipandang penting karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab pendidik (Madona, Khairi. 2018). Multimedia digunakan untuk mempermudah pembelajaran tentang pengetahuan yang menuntut penyajian visual. Multimedia digunakan memvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit diterangkan dengan cara konvensional, dalam hal ini anak usia dini, seharusnya belajar melalui benda kongkrit dan juga media yang digunakan harus lebih menarik. Multimedia juga digunakan untuk memberikan instruksi berbasis komputer. Multimedia dapat membantu orang belajar informasi lebih cepat dibandingkan dengan ceramah tradisional (Madona, Khairi. 2018)..

Kelebihan Multimedia Interaktif

Sejalan dengan pendapat di atas kelebihan multimedia menurut Henich dan Molenda (Pribadi, 2017) meliputi: 1) Membuat proses belajar lebih baik dalam meningkatkan daya ingat atau retensi, 2)

Memfasilitasi proses belajar pengguna program yang memiliki gaya belajar atau learning styles berbeda, 3) Membantu siswa dalam mencapai beragam tujuan pembelajaran secara efektif, 4) Menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi, 5) Meningkatkan motivasi belajar pengguna program, 6) Memiliki sifat interaktif, 7) Dapat digunakan untuk mendukung aktifitas belajar baik individual maupun kelompok, 8) Menampilkan isi atau materi pelajaran secara konsisten, 9) Memungkinkan pengguna untuk melakukan kendali terhadap proses belajar yang dilakukan.

Selain itu (Irfus et al., 2020) mengemukakan multimedia memiliki kelebihan apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun kelebihan multimedia sebagai berikut: 1. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik, 2. Multimedia memberikan kebebasan kepada pembelajar dalam menentukan topik proses belajar, 3. Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar.

Mengenal Keragaman Budaya Nasional

Indonesia memiliki warisan budaya yang kaya. Wilayah kepulauan yang membentang dari Sabang hingga Merauke membuat Indonesia memiliki keragaman budaya dari berbagai suku bangsa. Berdasarkan sensus Badan Pusat Statistik pada tahun 2010, ada lebih dari 300 kelompok etnik atau 1.340 kelompok suku bangsa di Indonesia. Keanekaragaman ini mencetuskan semboyan Bhineka Tunggal Ika yang berarti berbeda-beda tapi tetap satu. Meski memiliki aneka ragam suku,

budaya, agama, dan golongan, Indonesia tetaplah satu kesatuan. Semboyan tersebut mengukuhkan bahwa sejatinya keragaman yang ada di negeri kita ini merupakan kekayaan dan keindahan bangsa Indonesia yang tidak dimiliki oleh negara lain. Berbagai keragaman tersebut melahirkan bentuk keragaman budaya Indonesia. Keragaman budaya tersebut beraneka macam, seperti rumah adat, upacara adat, pakaian adat tradisional, tarian adat tradisional, alat musik dan lagu tradisional, senjata tradisional, bahkan beragam makanan khas (Graha, 2023). Agar penyampaian materi Mengenai Keragaman Budaya Nasional tersampaikan dengan baik maka diperlukan media yang dapat berinteraksi dengan siswa tanpa dibantu oleh guru (Madona, 2014)

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak budaya yang sangat beragam, seperti budaya orang Jawa yang terkenal dengan unggah-ungguh atau kesopanan, budaya Sunda yang terkenal dengan kelembutannya, dan masih banyak budaya-budaya lainnya yang ada tersebar di wilayah Indonesia. Lalu, apakah yang dimaksud dengan budaya? Jika diartikan dalam bahasa Sanskerta, budaya diambil dari kata *Buddhaya* yang berarti segala sesuatu yang berhubungan dengan akal dan budi manusia (Made, 2018). Sedangkan secara harfiah, budaya merupakan cara hidup yang dimiliki sekelompok masyarakat yang diwariskan secara turun temurun kepada generasi. Menurut Ki Hajar Dewantara (Made, 2018) bahwa budaya merupakan hasil perjuangan masyarakat terhadap alam & zaman yang membuktikan kemakmuran & kejayaan hidup masyarakat dalam menyikapi atau

menghadapi kesulitan & rintangan untuk mencapai kemakmuran, keselamatan dan kebahagiaan di hidupnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), budaya adalah sebuah pemikiran, adat istiadat, atau akal budi. Sedangkan secara tata bahasa, arti kebudayaan diturunkan dari kata budaya yang cenderung menunjuk pada cara berpikir manusia.

Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif. Salah satu program yang dipaparkan oleh Kemendikbud dalam peluncuran *Merdeka Belajar* ialah dimulainya program sekolah penggerak. Program sekolah ini dirancang untuk mendukung setiap sekolah dalam menciptakan generasi pembelajar sepanjang hayat yang berkepribadian sebagai siswa pelajar Pancasila. Untuk keberhasilan semua itu dibutuhkan peran seorang guru. Di mana sejalan dengan pendapat (Ainia, 2020) "Guru sebagai subjek utama yang berperan diharapkan mampu menjadi penggerak untuk mengambil tindakan yang memberikan hal-hal positif kepada peserta didik". Dengan adanya kurikulum Merdeka merupakan penataan ulang dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia yang mana (Yamin & Syahrir, 2020) "mengemukakan bahwa pernyataan tersebut dalam rangka menyongsong perubahan dan kemajuan bangsa agar

dapat menyesuaikan perubahan zaman”. Begitu juga apa yang disampaikan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim bahwa “reformasi pendidikan tidak bisa dilakukan semata-mata menggunakan administrasi approach, melainkan harus melakukan culture transformation” (Satriawan et al., 2021). Sejalan juga dengan pendapat bahwa “konsep merdeka belajar ini kemudian dapat diterima mengingat visi misi Pendidikan Indonesia kedepan demi terciptanya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di berbagai bidang kehidupan” (Sibagariang et al., 2021). Dengan adanya kurikulum merdeka diharapkan siswa dapat berkembang sesuai potensi dan kemampuan yang dimiliki karena dengan kurikulum merdeka mendapatkan pembelajaran yang kritis, berkualitas, ekspresif, aplikatif, variative dan progresif. “Serta adanya perubahan kurikulum baru ini diperlukan kerjasama, komitmen yang kuat, kesungguhan dan implementasi nyata dari semua pihak, sehingga profil pelajar pancasila dapat tertanam pada peserta didik” (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu variabel mandiri baik hanya satu variabel atau lebih (Hadijah, 2018: 178). Dalam penelitian ini yang dideskripsikan adalah respon guru dan siswa terhadap penerapan Media Pembelajaran IPS pada materi “Mengenal

Keragaman Budaya Nasional” Berbasis Multimedia Interaktif dikelas 5 SD. Dengan demikian, objek penelitian ini adalah guru dan siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Permataku Tunggul Hitam, Kecamatan Koto Tangah Kota Padang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang berisi butir-butir pernyataan tentang pembelajaran yang dilaksanakan siswa. Jumlah guru yang terlibat 2 orang dan jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian 29 orang. Pengolahan data angket dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Penentuan bobot dilakukan dengan cara memberikan pernyataan-pernyataan terhadap penggunaan media pembelajaran. Bentuk Bobot pernyataannya yaitu nilai 4 untuk sangat setuju, 3 untuk setuju, 2 untuk Kurang Setuju dan 1 untuk tidak setuju. Skor-skor tersebut dijumlahkan, dan kemudian dibagi dengan jumlah butir atau item pernyataan (Setyosari, 2016).

Data yang dianalisis adalah angket respon siswa dan angket respon guru. Setelah data terkumpul, dilakukan pengolahan data. Kemudian dilakukan analisis data secara deskriptif analitis untuk menjawab pertanyaan penelitian (Hadijah, 2018: 178).

Analisis data lembar angket respon siswa terdapat beberapa aspek penilaian, dianalisis dengan menggunakan rumus seperti berikut (Hermawan et al., 2020)

$$\text{angka persentase responden} = \frac{\text{jumlah frekuensi siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Penilaian Persentase.

Persentase (%)	Kriteria
0 – 39	Tidak Praktis
40 – 55	Kurang Praktis
56 – 65	Cukup Praktis
66 – 79	Praktis
80 – 100	Sangat Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil**

Pelaksanaan uji coba telah dilaksanakan skala kecil pada sebagian peserta didik kelas V SD IT Permataku Tunggal Hitam, Kecamatan Koto Tengah Kota Padang. Pada pelaksanaan ujicoba peneliti mendapatkan data dari pengamatan keterlaksanaan media IPS “Mengenal Keragaman Budaya Nasional” berbasis multimedia interaktif, respon peserta didik, respon guru, aktivitas peserta didik data observasi, dan hasil belajar siswa. Hal ini dilakukan untuk

melihat hasil praktikalitas dan efektivitas media IPS “Mengenal Keragaman Budaya Nasional” berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan, sehingga diharapkan hasilnya dapat digeneralisasikan.

Respon guru

Respon guru terhadap praktikalitas perangkat pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan di peroleh dengan instrumen lembar Praktikalitas. Hasil respon guru secara ringkas dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2: Respon Guru terhadap Praktikalitas Media IPS “Mengenal Keragaman Budaya Nasional” Berbasis Multimedia Interaktif

No	Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Kepraktisan penggunaan media	4	80%	Baik Sekali
2.	Kesesuaian waktu penggunaan media	4	80%	Baik Sekali
3.	Kesesuaian ilustrasi pada media	4	80%	Baik Sekali
4.	Kesesuaian Bahasa yang digunakan	4	80%	Baik Sekali
Rata – rata		4	80%	Baik Sekali

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa rata-rata respon 2 orang guru terhadap praktikalitas perangkat pembelajaran multimedia interaktif adalah 4 yang

termasuk kategori praktis. Perangkat pembelajaran multimedia interaktif tampaknya sangat baik dalam hal praktikalitas. Ini berarti bahwa guru-guru

meresponsnya dengan positif dan merasa bahwa perangkat ini sangat praktis dalam mendukung proses pembelajaran. Adapun persentase dari keseluruhan sebesar 80% dengan kategori baik sekali. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru yang menggunakan perangkat ini merasa bahwa itu adalah alat yang sangat baik dan sangat mendukung pembelajaran mereka. Adapun rinciannya sebagai berikut. Pertama, kepraktisan penggunaan berada pada kategori praktis. Kedua, kesesuaian waktu berada pada kategori praktis. Ketiga, kesesuaian ilustrasi berada pada kategori praktis. Keempat, IPS berada pada kategori praktis. Hal ini berarti bahwa perangkat pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

Semua Rincian kategori seperti kepraktisan penggunaan, kesesuaian

waktu, kesesuaian ilustrasi, dan bahasa semuanya berada dalam kategori praktis. Ini menunjukkan bahwa perangkat ini memenuhi berbagai aspek yang penting bagi guru dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, perangkat pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan tampaknya berhasil mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan telah diterima dengan baik oleh Guru.

Respon Peserta Didik

Data uji respon peserta didik terhadap praktikalitas media IPS "Mengenal Keragaman Budaya Nasional" berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan diperoleh dengan instrumen respon peserta didik. Data respon peserta didik secara ringkas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3: Respon Peserta Didik terhadap Praktikalitas Media IPS "Mengenal Keragaman Budaya Nasional" Berbasis Multimedia Interaktif.

No.	Aspek yang dinilai	Persentase	Kategori
1	Apakah tampilan media IPS ini menarik untuk kamu dipelajari?	80	Baik Sekali
2	Apakah Anda merasa puas memanfaatkan materi media berbasis multimedia interaktif berjudul "Mengenal Keragaman Budaya Nasional" untuk proses pembelajaran?	84	Baik Sekali
3	Apakah kamu dapat dengan lancar memanfaatkan media IPS "Mengenal Keragaman Budaya Nasional" berbasis multimedia interaktif ini?	82	Baik Sekali
4	Apakah tampilan gambar pada media mudah dipahami dan membantu memperjelas materi?	86	Baik Sekali
5	Apakah kamu mampu memahami isi materi yang disajikan dalam tampilan media IPS "Mengenal Keragaman Budaya Nasional" yang berbasis multimedia interaktif?	86	Baik Sekali
6	Apakah Anda merasa tertarik dengan elemen-elemen visual (teks, ilustrasi/gambar, dan animasi) yang disajikan dalam media IPS	85	Baik Sekali

"Mengenal Keragaman Budaya Nasional" berbasis multimedia interaktif?		
7	Apakah kamu merasakan manfaat dari media IPS "Mengenal Keragaman Budaya Nasional" berbasis multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran ini?	Baik Sekali
	83	
8	Apakah kamu dapat memahami dengan jelas bahasa yang digunakan dalam media IPS "Mengenal Keragaman Budaya Nasional" berbasis multimedia interaktif ini?	Baik Sekali
	85	
9	Apakah kamu berminat atau tidak untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya, seperti yang baru saja kamu ikuti?	Baik Sekali
	88	
10	Penggunaan media IPS "Mengenal Keragaman Budaya Nasional" berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan waktu yang tersedia?	Baik Sekali
	80	
	Rata - rata	83,9 Baik Sekali
	Persentase	83,9%

Berdasarkan tabel 3 di atas, hasil respon dari 30 orang peserta didik kelas V SD IT Permataku Tunggul Hitam menunjukkan bahwa Persentase respon mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan adalah 83,9%. Rata-rata ini termasuk dalam kategori "Sangat Praktis," yang menunjukkan bahwa peserta didik merespon media pembelajaran tersebut dengan sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut berhasil dalam mendukung pembelajaran mereka dan dianggap sangat baik oleh peserta didik digunakan dalam pembelajaran. Ini mengindikasikan bahwa (a) tampilan media IPS "Mengenal Keragaman Budaya Nasional" yang berbasis multimedia interaktif yang digunakan oleh peserta didik memiliki daya tarik, (b) materi yang disajikan relevan dengan kehidupan nyata peserta didik, dan (c) konsep-konsep dijelaskan dengan bantuan gambar dan video yang mendukung.

Pembahasan

Hasil analisis respon guru kelas V di SD IT Permataku Tunggul Hitam, Kecamatan Koto Tangah Kota Padang diperoleh dengan persentase 80%, persentase tersebut termasuk dalam kriteria "Baik Sekali" dengan kategori "Praktis". Sedangkan hasil analisis angket respon siswa dengan total 29 siswa dari tiga SD diperoleh dengan persentase 83,9%. Persentase tersebut termasuk dalam kriteria "Sangat Praktis". Dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media IPS "Mengenal Keragaman Budaya Nasional" berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang di peroleh ini sesuai juga dengan hasil penelitian yang berjudul "analisis respon siswa dan guru terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran matematika yang dilakukan (Hadijah,

2018; Tambak et al., 2023) Berdasarkan hasil persentase dari sisi respon guru maupun siswa, diketahui bahwa baik dari respon guru maupun respon siswa sangat mengapresiasi dan sangat senang terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bantuan multimedia.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Candrawaty, Rian, Kukuh (2022) yang berjudul Analisis Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya multimedia interaktif berbasis android ini dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi teks nonfiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya.

PENUTUP

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dipaparkan terlihat bahwa guru dan siswa memberikan tanggapan positif terhadap penerapan media IPS “Mengetahui Keragaman Budaya Nasional” berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran. penggunaan angket respon guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari guru dan siswa tentang media yang dikembangkan. Hasil analisis respon guru kelas V di SD IT Permataku Tunggul Hitam, Kecamatan Koto Tangah Kota Padang diperoleh dengan persentase 80%, persentase tersebut termasuk dalam kriteria “Baik Sekali” dengan kategori “Praktis”. Sedangkan hasil analisis angket respon siswa dengan total 29 siswa dari tiga SD diperoleh dengan persentase 83,9%. Persentase tersebut termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”. Dapat

disimpulkan bahwa, penggunaan media IPS “Mengetahui Keragaman Budaya Nasional” berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada materi Keragaman Budaya Nasional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada semua pihak yang telah berkontribusi pada penelitian ini, khususnya pada LPPM Universitas Bung Hatta yang memfasilitasi dan mendanai penelitian ini sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, Firdaus. Daniel Rutjiono. Bambang Suhartono. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Semester 2 Studi Kasus di TK Wahyu Hidayah Desa Pagersari Kabupaten Semarang. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*: 12.1 (2019).
- Ainia, D. K. “Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter.” *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3.3 (2020). 95-101.
- Arsyah, U. I., Yusuf, M., Arsyah, R. H., & Astri, L. Penerapan Aplikasi Multimedia Mengetahui Bahasa Isyarat Sebagai Pendukung Pembelajaran Bagi Tuna Rungu: *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Komputer*, 3.2 (2018): 90-94.
- Batubara, H. H. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing. 2020.
- Edy Surahman dan Mukminan. Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP: *Jurnal Pendidikan IPS* 1-13. (2017)

- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. Jurnal basicedu. Jurnal basicedu, 3.2 (2020). 524-532.
- Graha, Gita Kurnia. Radio Edukasi. <https://radioedukasi.kemdikbud.go.id/read/3432/keberagaman-budaya-indonesia-dalam-semangat-nasionalisme.html>. (2023).
- Hadijah, Siti. Analisis Respon Siswa Dan Guru Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Matematika. Jurnal Numeracy 5.2 (2018):179.
- Hasan, S., Wahono, W., Siti, N. H., Ernita, V. A., Muhamad, A. M. Media Interaktif Berbasis Gawai: Cara Praktis Pengembangan Media Pembelajaran Sains di Era Pandemi. Gresik: Graniti. 2021.
- Herman, Dwi Surjono. Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. Yogyakarta: UNY Press. 2017.
- Hermawan, M.A., Supriyadi, Masturi, Ellianawati, Susilo, Marwoto P, Mindyarto B. Analisis Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Berpendekatan STEM Materi Termodinamika: Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika. 122 (2021): 138-142.
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wiguna, I. M. A., & Wardani, E. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. Banyumas: Pena Persada. 2020.
- Irjus, Indrawan., Hadion Wijoyo., I Made Arsa Wiguna., Edi Wardani. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. Banyumas: Pena Persada. 2020.
- KBBI Daring. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. 2016.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Batusangkar: Ghalia Indonesia. 2011.
- Made, Antara., Made Vairagya Yogantari. Keragaman budaya indonesia sumber inspirasi Inovasi Industri kreatif. Senada (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur). 1 (2018).
- Madona, A. S. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III dalam Pembelajaran Tematik Melalui Modul IPS berbasis multimedia interaktif Di SDN 12 Ulak Karang Utara Padang: Jurnal Cerdas Proklamator, 2.2, (2014): 205-202.
- Madona, A.S., Khairi, A. Perancangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Inquiri untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Sainstek: Jurnal Sains dan Teknologi. 10.2 (2018): 56-62.
- Putri, Ludvyah Ekawati. Achmad Zakki Falani. Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android: JURNAL LINK. 22.1. (2015)
- Pribadi. B. A. Media & Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana. 2017.
- Rahmatul Husna Arsyah, Agung Ramadhanu, Fiki Pratama, "Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Sistem Komputer (Studi Kasus Kelas X TKJ SMK Adzkie Padang)", 1. 2 Juli 2019.
- Rosidah, Ani. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Jurnal Cakrawala Pendas 03. 2 (2017): 32-33.
- Satriawan, W., Santika, I. D., Naim, A., Tarbiyah, F., Raya, B., Selatan, L., Timur, L., Bakoman, A., & Panggung, P. Guru Penggerak Dan Transformasi Sekolah. Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam Volume, 11.1 (2021). 1-12.
- Setyosari, Punaji. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta : Kencana, 2016.
- Sibagariang, D., Sihotang, H., Murniarti, E., & Indonesia, U. K. Peran Guru

- Penggerak Dalam Pendidikan: Jurnal Dinamika Pendidikan, 14.2 (2021). 88-99.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51212/jdp.v14i2.53peran>.
- Sugiyono. "Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D", Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sujana, I. W., Bagus, I., & Surya, G. Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media permainan TTS Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD Gugus I Dalung. 2017.
- Abdul, Aziz Aceng. et.al. Implementasi Moderasi Beragama dalam Pendidikan Islam". Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019.
- Abror, Mhd. "Moderasi beragama dalam bingkai toleransi." *Rusydiah: Jurnal Pemikiran Islam* 1.2 (2020): 143-155.
<https://doi.org/10.35961/rsd.v1i2.174>
- Akhmadi, Agus. "Moderasi beragama dalam keragaman Indonesia." *Inovasi-Jurnal Diklat Keagamaan* 13.2 (2019): 45-55.
- Ali, Nuraliah. "Measuring religious moderation among Muslim students at public colleges in Kalimantan facing disruption era." *INFERENSI: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan* 14.1 (2020): 1-24.
<https://doi.org/10.18326/infsl3.v14i1.1-24>
- Ami, Mucharommah Sartika. 'Pengembangan Buku Saku Materi Sistem Ekskresi Manusia Di SMA/MA Kelas XI'. *BioEdu* 1, no. 2 (2012): 10-13.
- Aqib, Zaenal. *Model-Model Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: YRama Widya, 2013.
- Azwar, Syaifudin. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Baragay, F. E. K., (2016). Efektivitas DHE Dengan Media Booklet dan Media Flip Chart Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SDN 126 Manado. *Jurnal e-Gigi* Volume 4 Nomor 2. Hlm 76-82.
- Daryono, Rihab Wit. "Validation and Development of Video-Based Learning Media to Increase Competency Achievement in Civil Engineering Education." *Technium Education and Humanities* 1.1 (2021): 15-25.
<https://techniumscience.com/index.php/education/article/view/6125>
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 Edisi Ke-9*. Universitas Diponegoro, 2018.
- Harahap, Sumper Mulia, Fatahuddin Aziz Siregar, and Darwis Harahap. "Tracing the Dynamic Spectrum of Religious Moderation in the Local Custom of North Sumatera." *QJIS (Qudus International Journal of Islamic Studies)* 11.1 (2023): 65-102.
DOI: <http://dx.doi.org/10.21043/qjisi.v11i1.16187>
- Harianto, Eko. "Publication trends of journal articles about religious moderation in recent years: Bibliometric analysis." *Islamic Review: Jurnal Riset dan Kajian Keislaman* 11.2 (2022): 125-138.
<https://doi.org/10.35878/islamicreview.v11i2.375>.
- Hoiroh, A'an Muhajar Mawaddatul, and Isnawati Isnawati. 'Pengembangan Media Booklet Elektronik Materi Jamur Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas X SMA'. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 9, no. 2 (31 May 2020): 292-301.
<https://doi.org/10.26740/bioedu.v9n2.p292-301>.
- Kementerian Agama RI. Moderasi Beragama. Jakarta: Badan Litbang dan dikat Badan Kementerian Agama RI, 2019.

- Kemenag. 'Menag Sebut Moderasi Beragama Salah Satu Solusi Terbaik Antisipasi Potensi Konflik'. <https://kemenag.go.id>. Accessed 12 June 2023. <https://kemenag.go.id/nasional/menag-sebut-moderasi-beragama-salah-satu-solusi-terbaik-antisipasi-potensi-konflik-hhdodu>.
- Muhlisin, Muhlisin, Nur Kholis, and Juwita Rini. "Navigating the Nexus: Government Policies in Cultivating Religious Moderation Within State Islamic Higher Education." *QIJIS (Qudus International Journal of Islamic Studies)* 11.1 (2023): 207-236. DOI: <http://dx.doi.org/10.21043/qijis.v11i1.12677>
- Mulyadi, Rahmat, Nandang Faturohman, and Lukman Nulhakim. "Pengembangan Media Prezi Video dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8.1 (2023): 174-188. DOI:[https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).12563](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).12563)
- Mustakim, Zaenal, Fachri Ali, and Rahmat Kamal. 'Empowering Students as Agents of Religious Moderation in Islamic Higher Education Institutions'. *Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 1 (30 June 2021): 65-76. <https://doi.org/10.15575/jpi.v7i1.12333>.
- Nor, S. "Jemi'an. 2020. Pemikiran Tasawuf Said Aqil Siroj. Dari Narasi Sufistik ke Komitmen Kebangsaan." *Tafáqquh: Jurnal Penelitian dan Kajian Keislaman* 1: 20-36.
- Nurdin, Fauziah. "Moderasi Beragama menurut Al-Qur'an dan Hadist." *Jurnal Ilmiah Al-Mu ashirah: Media Kajian Al-Qur'an dan Al-Hadits Multi Perspektif* 18.1 (2021): 59-70. <http://dx.doi.org/10.22373/jim.v18i1.10525>
- Prasojo, Zaenuddin Hudi, and Mustaqim Pabbajah. 'Akomodasi Kultural Dalam Resolusi Konflik Bernuansa Agama Di Indonesia'. *Aqlam: Journal of Islam and Plurality* 5, no. 1 (15 March 2023). <https://doi.org/10.30984/ajip.v5i1.1131>.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2014.
- Puspita, Avisha, Arif Didik Kurniawan, and Hanum Mukti Rahayu. "Pengembangan media pembelajaran booklet pada materi sistem imun terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 8 Pontianak." *Jurnal Bioeducation* 4.1 (2017). <https://doi.org/10.29406/524>.
- Saputra, Muhammad Nur Adnan, et al. "Deradikalisasi Paham Radikal Di Indonesia: Penguatan Kurikulum Pendidikan Islam Berbasis Moderasi." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 6.2 (2021): 282-296. DOI: [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(2\).6109](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(2).6109)
- Shihab, M. Quraish. *Wasathiyah Wawasan Islam tentang Moderasi Beragama*. Lentera Hati Group, 2019.
- Sucipto, Sigit Dwi, Rani Mega Putri, and Silvia Ar. "Development of E-Booklet Media to Improve Students' Self-Regulated Learning." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14.3 (2022): 2823-2828. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1397>
- Sulhan, Muhammad, and Muhammad Rizal Januri. "ESENSI AGAMA DALAM KONFLIK SOSIAL DI KABUPATEN POSO MENGGUNAKAN TEORI KARL MARX: SEBUAH LITERATUR REVIEW [THE ESSENCE OF RELIGION IN SOCIAL CONFLICT AT POSO REGENCY USING THE THEORY OF KARL MARX: A LITERATURE REVIEW]." *Acta Islamica Counsenesia: Counselling Research and Applications* 2.1 (2022). <https://jurnal.pabki.org/index.php/ai ccra/article/view/171>.

- Suryadi, Rudi Ahmad. 'Implementasi Moderasi Beragama Dalam Pendidikan Agama Islam' 20, no. 1 (2022).
- Sutrisno, Edy. 'Aktualisasi Moderasi Beragama Di Lembaga Pendidikan'. *Jurnal Bimas Islam* 12, no. 2 (27 December 2019): 323-48. <https://doi.org/10.37302/jbi.v12i2.113>.
- Sukenti, Desi, Syahraini Tambak, and Charlina. "Developing Indonesian Language Learning Assessments: Strengthening the Personal Competence and Islamic Psychosocial of Teachers." *International Journal of Evaluation and Research in Education*, vol. 9, no. 4, 2020, doi:10.11591/ijere.v9i4.20677.
- Sukenti, Desi, Syahraini Tambak, and Ermalinda Siregar. "Learning Assessment for Madrasah Teacher: Strengthening Islamic Psychosocial and Emotional Intelligence." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, vol. 13, no. 1, 2021, doi:10.35445/alishlah.v13i1.552
- Sukenti, Desi, Syahrul Ramadhan, Mukhaiyar Mukhaiyar, Syahraini Tambak. "Writing Assessment Construction for Madrasah Teacher: Engaging Teacher Faith and Identity Processes." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 11.3 (2022): 448-456. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v11i3.40995>.
- Tambak, Syahraini, and Desi Sukenti. "Strengthening Islamic behavior and Islamic psychosocial in developing professional madrasah teachers." *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 39.1 (2020): 65-78. doi:10.21831/cp.v39i1.26001.
- Tambak, Syahraini, Choirul Mahfud, Eva Latipah, and Desi Sukenti. "Professional Madrasah Teachers in Teaching: The Influence of Gender and the Length of Certification of Madrasah Teachers." *Dinamika Ilmu* 21.2 (2021): 417-435. <https://doi.org/10.21093/di.v21i2.3527>
- Tambak, Syahraini, Desi Sukenti, Yusuf Hanafi, Rianawati Rianawati, and Amril Amril. "How Does Learner-Centered Education Affect Madrasah Teachers' Pedagogic Competence?" *Journal of Education Research and Evaluation* 6.2 (2022). <https://doi.org/10.23887/jere.v6i2.42119>.
- Tambak, Syahraini, et al. "Profesionalisme Guru Madrasah: Internalisasi Nilai Islam Dalam Mengembangkan Akhlak Aktual Siswa." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 2020, [http://doi.org.10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(2\).5885](http://doi.org.10.25299/al-thariqah.2020.vol5(2).5885).
- Tambak, Syahraini, Hamzah Hamzah, M. Yusuf Ahmad, Erma Linda Siregar, Desi Sukenti, Mashitah Sabdin, and Ratu Bai Rohimah. "Discussion method accuracy in Islamic higher education: the influence of gender and teaching duration." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 41.2 (2022): 507-520. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.40644>
- Tambak, Syahraini, M. Yusuf Ahmad, Amril Amril, Desi Sukenti, Hamzah Hamzah, and St. Marwiyah. "Madrasa Teacher Professionalism: Effect of Gender and Teaching Experience in Learning." *International Journal of Evaluation and Research in Education* 11.3 (2022): 1490-1499. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i3.22539>.
- Tambak, Syahraini, M. Yusuf Ahmad, and Desi Sukenti. "Strengthening Emotional Intelligence in Developing the Madrasah Teachers' Professionalism (Penguatan Kecerdasan Emosional dalam Mengembangkan Profesionalisme Guru Madrasah)." *Akademika* 90.2 (2020). <https://doi.org/10.17576/akad-2020-9002-03>
- Tambak, Syahraini, et al. "Problem-based learning methods: Is it effective for

- developing madrasa teacher social competence in teaching?." *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 17.3 (2023): 342-353. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i3.20796>
- Tambak, Syahraini, Mardhiyah Hayati, and Mujahid Mustafa Bahjat. "Academic Writing Skills in Islamic Higher Education: Engaging Inquiry-based Learning Methods." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8.1 (2023): 18-34. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).12882](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).12882)
- Tambak, Syahraini, et al. "Teacher Identity, Islamic Behavior, and Project-Based Learning Methods for Madrasah Teachers: A Phenomenological Approach." *International Journal of Islamic Educational Psychology* 4.1 (2023): 102-121. <https://doi.org/10.18196/ijiep.v4i1.17396>
- Tambak, Syahraini. "Metode Drill dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 13.2 (2016): 110-127.
- Tambak, Syahraini. "Metode Komunikatif Pendidikan Agama Islam." *Yogyakarta: Graha Ilmu* (2014).
- Tambak, Syahraini, et al. "Islamic Professional Madrasa Teachers and Makarim Syari'ah in Teaching: A Phenomenological Approach." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15.4 (2023): 4343-4354. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3475>
- Tambak, Syahraini, and Rahmayani Siregar. "Development of Higher Order Thinking Skills Through Project-Based Learning Methods." *Halaqa: Islamic Education Journal* 7.1 (2023): 45-56. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v7i1.1623>
- Yamin, M., & Syahrir, S. Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6.1 (2020). 126-136. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1121>.