



Analisis Kebutuhan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SDN Sukorame 2

Dhea Nur Agustin¹, Ilmawati Fahmi Imron², Karimatus Saidah³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

dheanuragustin8@gmail.com¹, ilmawati@unpkediri.ac.id²,
karimatus@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research aims to 1) analyze the problems faced by students and teachers in the local wisdom learning process; 2) describe the learning media used by teachers in class IV culture-rich Indonesian material in elementary schools; 3) analyze students' needs for the use of learning media in class IV culture-rich Indonesia material in elementary schools. The data collection techniques used were observation and needs analysis questionnaires which were analyzed using descriptive qualitative analysis. The results of research in the field concluded that 1) the learning media used was still less than optimal; 2) there is a problem of students not knowing the local wisdom of the Kediri region; 3) the learning media that needs to be developed for culturally rich Indonesia material is interactive multimedia based on local Kediri wisdom. The conclusion of this research is that interactive learning media based on Kediri local wisdom is needed.

Keywords: need assesment, interactive multimedia, Kediri local wisdom

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menganalisis masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran kearifan lokal; 2) mendeskripsikan media pembelajaran yang digunakan guru pada materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV di sekolah dasar; 3) menganalisis kebutuhan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran pada materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV di sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan angket analisis kebutuhan yang dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian di lapangan menyimpulkan bahwa 1) media pembelajaran yang digunakan masih kurang optimal; 2) terdapat permasalahan siswa tidak mengetahui kearifan lokal wilayah Kediri; 3) media pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk materi Indonesiaku kaya budaya yakni multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Kediri. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dibutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kediri.

Kata Kunci: analisis kebutuhan, multimedia interaktif, kearifan lokal Kediri

PENDAHULUAN

Pada era 4.0, pendidikan sudah lebih memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran atau biasa dikenal dengan sebutan *cyber system* yang dinyatakan oleh Surani (2019:458). Dengan adanya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, hal ini dapat mempermudah terutama pendidik untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara fleksibel artinya tidak terbatas dengan ruang dan waktu. Pada era globalisasi ini, pendidikan sekolah dasar berupaya untuk mencerdaskan generasi muda yang terampil, kreatif, berbudi pekerti dan santun dalam menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Faktor penting yang dapat mempengaruhi pendidikan adalah



kegiatan belajar di sekolah. Menurut Amalia dkk., (2016:63-70) menyatakan bahwa kegiatan belajar di sekolah dapat menjadi pendukung dalam perkembangan siswa untuk mendapatkan ilmu maupun pengetahuan.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses di mana terjadinya interaksi edukatif antara guru dan siswa. Untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan seperti adanya interaksi edukatif maka disini guru harus pandai dalam menyiapkan media pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Selain itu, media dan materi yang akan diajarkan kepada siswa harus sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di lembaga masing-masing khususnya di sekolah dasar. Saat ini, pemerintah sudah mengeluarkan kurikulum terbaru yakni kurikulum merdeka belajar. Menurut Tuerah dkk., (2023: 986) menyatakan bahwa kurikulum merdeka belajar merupakan sebuah kebijakan pendidikan yang memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru dalam mengembangkan kurikulum yang disesuaikan oleh kebutuhan siswa. Di SDN Sukorame 2 sistem pembelajaran sudah disesuaikan dengan kurikulum terbaru yakni kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka sudah mulai diterapkan dari kelas rendah hingga kelas tinggi. Namun, hanya beberapa kelas yang menerapkan kurikulum merdeka. Untuk kelas rendah kurikulum merdeka diterapkan pada kelas 1 dan 2, sedangkan kelas atas diterapkan pada kelas 4 dan 5. Pada saat proses pembelajaran di kelas terlihat siswa dan guru berusaha untuk mengondisikan kurikulum terbaru. Disaat proses belajar mengajar berlangsung, siswa lebih mudah memahami penjelasan dari guru dan siswa dituntut untuk aktif selama pembelajaran. Hal ini dikarenakan pada kurikulum merdeka, siswa dituntut untuk aktif dan berpikir secara kritis dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Marzuki (2023: 2773) pendidikan pada era merdeka belajar menyediakan ragam kesempatan bagi pelaku pendidikan (guru) untuk berpikir kritis, khususnya bagi peserta didik.

Mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka berbeda dengan kurikulum 2013. Salah satu mata pelajaran yang paling mencolok perbedaannya adalah mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS), untuk kurikulum merdeka mata pelajaran tersebut digabung menjadi IPAS. Sedangkan untuk kurikulum 2013 mata pelajaran IPA dan IPS masih terpisah. Menurut Wijayanti., dkk (2023:2106) menyatakan perubahan status mata pelajaran IPA yang kemudian digabung dengan IPS menjadi IPAS bertujuan untuk memantapkan pengembangan kompetensi yang penting bagi seluruh siswa saat ini dan dimasa depan serta untuk menyelaraskan satu level dengan level berikutnya. Jika dilihat dari tujuan tersebut, maka setelah mempelajari IPAS siswa diharapkan mampu mengenal dirinya sendiri dan lingkungan yang terus-menerus mengalami perubahan terutama dalam hal budaya dan kearifan lokal.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan di sekolah dasar terutama pada kelas IV, ditemukan permasalahan bahwa hasil nilai belajar siswa pada materi pelajaran IPAS (Indonesiaku Kaya Budaya) tentang



kearifan lokal masih belum maksimal atau mayoritas siswa masih belum tuntas KKTP. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang menarik minat siswa. Namun, pada kenyataannya di sekolah tersebut guru masih menyampaikan materi dengan menggunakan *powerpoint*, dan video dari *youtube*. Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif atau dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.

Dengan demikian, peneliti menggunakan *articulate storyline 3* untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik perhatian siswa. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian terdahulu Dhea Radnindya (2022) tentang pengembangan media *articulate storyline 3* yang diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *articulate storyline 3* dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dipahami, siswa menjadi lebih antusias selama proses pembelajaran, dan memudahkan guru untuk menjelaskan materi. Oleh sebab itu, diperlukan analisis kebutuhan dengan tujuan untuk mengetahui media pembelajaran interaktif yang seperti apa dibutuhkan oleh siswa kelas IV sekolah dasar. Analisis kebutuhan akan diketahui dengan cara peneliti membagikan angket analisis kebutuhan kepada siswa.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Dalam penelitian analisis kebutuhan dilakukan beberapa pengamatan awal seperti yang tercantum didalam tahap pengembangan model ADDIE. Adapun tahap-tahap dalam model penelitian ADDIE, terdapat 5 tahapan yaitu; (1) Tahap analisis (*analyze*), (2) Tahap desain atau perancangan (*design*), (3) Tahap pengembangan (*development*), (4) Tahap implementasi (*implementation*), dan (5) Tahap evaluasi (*evaluation*). Sampel atau subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Sukorame 2 Kediri. Teknik pengumpulan data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket analisis kebutuhan yang disebarkan kepada peserta didik dengan menggunakan skala penskoran yakni skala Guttman, data yang akan diperoleh berupa (alternatif jawaban) yakni "Ya" dan "Tidak".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Sukorame 2 untuk kelas IV, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya tentang kearifan lokal masih belum terlaksana dengan maksimal. Hal ini dibuktikan dari pengetahuan siswa mengenai kearifan lokal. Pada saat peneliti menanyakan mengenai kearifan lokal dengan menggunakan angket *need assesment*, hasil membuktikan bahwa $\geq 80\%$ siswa tidak mengetahui kearifan lokal khususnya wilayah Kediri. Siswa hanya mengetahui kearifan lokal di wilayah lainnya selain wilayah Kediri, padahal seharusnya sebelum siswa mengetahui kearifan



lokal wilayah lain ada baiknya siswa dikenalkan kearifan lokal yang ada di daerahnya sendiri seperti Kediri. Berikut merupakan hasil angket *need assesment* yang dibagikan peneliti kepada siswa kelas IV sekolah dasar.

Tabel 1. Hasil Angket *need assesment* siswa kelas IV

No.	Pertanyaan	Jumlah siswa yang menjawab	
		Ya	Tidak
1.	Apakah guru masih menggunakan buku paket dalam menjelaskan materi ?	27	0
2.	Apakah siswa merasa bosan apabila guru hanya menerangkan saja ?	25	2
3.	Apakah guru sering menggunakan media pembelajaran saat penyampaian materi pembelajaran IPAS dengan sub bab (Indonesiaku kaya budaya)?	15	12
4.	Apakah media pembelajaran yang digunakan oleh guru menarik (terdapat animasi, <i>game</i> , <i>quiz</i>) ?	14	13
5.	Dalam pembelajaran siswa lebih menyukai gaya belajar dengan cara mendengar dan melihat (audiovisual) ?	27	0
6.	Apakah dengan belajar menggunakan media, dapat menambah motivasi siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru ?	27	0
7.	Pada saat guru menjelaskan materi IPAS dengan sub bab (Indonesiaku kaya budaya), apakah siswa sudah paham tentang budaya (kearifan lokal) di daerah setempat terutama wilayah Kediri ?	14	13
8.	Apakah siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kediri untuk menunjang pembelajaran ?	27	0
9.	Dalam proses pembelajaran siswa lebih menyukai belajar secara berkelompok ?	24	3
10.	Apakah siswa menyukai media pembelajaran yang menampilkan banyak gambar atau animasi ?	27	0
Jumlah skor		228	43
Skor maksimal		270	270
Persentase skor		84%	16%
Kategori		Positif	

Berdasarkan tabel 1 angket *need assesment* memperoleh total persentase skor sebanyak 84% (siswa yang menjawab 'ya') dan 16% (siswa yang menjawab 'tidak') oleh karena itu siswa benar-benar membutuhkan media pembelajaran yang interaktif. Kemudian di bawah ini akan dipaparkan lebih lanjut mengenai hasil dari tabel 1. di atas yaitu sebagai berikut.



1. Bahan ajar yang digunakan guru

Seperti yang kita ketahui bersama bahwa bahan ajar merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar, siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Magdalena dkk., (2020:313). Selain itu, bahan ajar yang digunakan oleh guru bermacam-macam. Namun yang sering digunakan adalah buku paket yang sudah disediakan oleh sekolah. Berdasarkan tabel 1. diperoleh bahwa guru dalam menjelaskan materi masih menggunakan buku paket, hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang menunjukkan sebanyak 27 siswa memilih jawaban pada kolom 'ya'. Tetapi pada kenyataannya siswa tidak hanya membutuhkan buku paket sebagai bahan ajar. Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih, maka lebih banyak siswa yang tertarik belajar dengan menggunakan media yang berbasis teknologi. Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi, siswa akan lebih termotivasi dalam belajar dan tidak mudah bosan.

2. Suasana belajar siswa (tanpa media)

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Wati, (2016:3) media pembelajaran adalah sebuah alat atau teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dengan siswa. Oleh sebab itu, dengan adanya media pembelajaran dapat menjadi salah satu sarana yang efektif untuk kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa. Selain itu dengan adanya media pembelajaran suasana belajar akan menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, siswa menjadi semangat, tidak mudah bosan terhadap materi yang sedang disajikan oleh guru di kelas. Namun, berdasarkan tabel 1. diperoleh sebanyak 25 siswa menyatakan bahwa guru dalam menyampaikan materi IPAS terutama pada sub bab (Indonesiaku kaya budaya) tidak menggunakan media, sehingga siswa menjadi bosan (tidak semangat) ketika belajar. Karena idealnya pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang melibatkan sebuah benda yang konkrit atau media pembelajaran. Dengan keterlibatan benda tersebut, maka siswa akan menjadi lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

3. Guru menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran (Sering/jarang)

Menyampaikan materi dengan menggunakan multimedia interaktif sangat efektif untuk menunjang pembelajaran di sekolah khususnya untuk kelas 4. Berdasarkan tabel 1. Dapat disimpulkan bahwa 15 siswa menyatakan guru sering menggunakan media sedangkan 12 siswa menyatakan guru jarang menggunakan media. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Ermawita., dkk (2022:438) media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dan relevan dengan ketentuan kurikulum yang berlaku, bisa digunakan secara efektif dan efisien. Sehingga dengan adanya media



pembelajaran diharapkan dapat memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik guna tercapai pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Disamping itu, media yang digunakan harus menarik guna menumbuhkan minat semangat siswa untuk belajar.

4. Media yang digunakan guru (menarik/tidak menarik)

Berdasarkan tabel 1. diketahui bahwa sebanyak 14 siswa menyatakan guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran yang menarik sedangkan sebanyak 13 siswa menyatakan dalam mengajar tidak menggunakan media yang menarik. Dengan seiring berkembangnya teknologi di berbagai sisi kehidupan, dalam hal ini guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang dapat menunjang siswa untuk aktif selama pembelajaran atau bisa dikatakan interaktif. Apabila media yang digunakan sudah interaktif, maka selanjutnya hal tersebut akan menentukan gaya belajar siswa dalam belajar.

5. Gaya belajar siswa

Dalam pembelajaran di sekolah, guru harus mengetahui gaya belajar siswa. Karena hal tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan guru mengetahui gaya belajar siswa, guru tidak akan kesulitan dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa. Menurut Azizah, (2022:325) terdapat tiga gaya belajar yang dipakai oleh anak saat pembelajaran berlangsung, yaitu auditorial, visual dan kinestetik. Berdasarkan tabel 1. sebanyak 27 siswa mempunyai gaya belajar auditorial (audiovisual), dengan gaya belajar tersebut artinya siswa lebih mudah menangkap materi pembelajaran berbasis suara ataupun video. Dengan melihat gaya belajar siswa yang cenderung memiliki gaya belajar auditori, maka disini guru harus menyiapkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat memotivasi siswa semangat untuk belajar.

6. Media sebagai motivasi belajar siswa

Media pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif dapat menambah motivasi siswa untuk belajar. Hal ini dibuktikan dalam tabel 1. sebanyak 27 siswa mengatakan bahwa belajar dengan menggunakan media dapat menambah motivasi dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang dijelaskan guru.

7. Pemahaman siswa dalam materi kearifan lokal

Pemahaman materi tentang kearifan lokal masih minim, hal ini dapat dilihat pada tabel 1. yang menjelaskan bahwa sebanyak 14 siswa sudah mengenal kearifan lokal sedangkan 13 siswa tidak mengenal kearifan lokal. Dari 14 siswa yang mengetahui kearifan lokal, mereka hanya mengenal kearifan lokal yang ada di buku paket tanpa mengetahui kearifan lokal daerah Kediri. Oleh sebab itu, diperlukan adanya media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kediri guna mengenalkan siswa dengan kearifan lokal khususnya daerah Kediri.



8. Siswa membutuhkan pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kediri
Permasalahan siswa yang masih minim pengetahuan tentang kearifan lokal Kediri. Sehingga berdasarkan permasalahan tersebut siswa memang benar sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kediri. Hal tersebut dapat dibuktikan dalam tabel 1. yang menyatakan bahwa sebanyak 27 siswa setuju bahwa dalam menjelaskan materi kearifan lokal guru menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kediri.

9. Proses pembelajaran (kelompok/individu)

Berdasarkan tabel 1. sebanyak 24 siswa menyukai pembelajaran dengan sistem berkelompok namun 3 siswa menyukai pembelajaran secara individu. Media pembelajaran yang digunakan dapat dipakai individu ataupun berkelompok. Sehingga dalam hal ini tidak akan menjadi penghambat pembelajaran. Apabila siswa sekelas menginginkan pembelajaran berkelompok, maka guru dapat menyiapkan proyektor untuk media. Sedangkan apabila terdapat siswa yang menginginkan pembelajaran individu, media dapat diakses melalui HP ataupun Laptop sendiri yang dapat diakses secara fleksibel.

10. Media menampilkan banyak animasi

Media pembelajaran interaktif (multimedia interaktif) merupakan multimedia yang dapat diartikan sebagai gabungan dari semua komponen yaitu seperti teks, suara, gambar, video dan animasi. Prianggi (2022:124). Media pembelajaran yang menampilkan banyak animasi akan menimbulkan motivasi minat siswa. Berdasarkan tabel 1. sebanyak 27 siswa menyukai media pembelajaran yang menampilkan banyak animasi.

Dari hasil observasi dan penyebaran angket analisis kebutuhan (*need assesment*) di atas, dapat diperoleh hasil bahwa pembelajaran di sekolah tersebut terutama untuk kelas IV sekolah dasar, diperlukan adanya multimedia interaktif. Multimedia interaktif benar-benar dibutuhkan siswa terutama dalam pembelajaran di era kurikulum merdeka saat ini. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah aplikasi *articulate storyline 3*. Menurut Prianggi (2022:124) menyatakan bahwa aplikasi *articulae storyline 3* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran menjadi interaktif dan menarik. Hasil akhir dari aplikasi *articulate storyline 3* yaitu dapat berupa link HTML yang dapat diubah menjadi aplikasi pembelajaran dan bisa diakses melalui *android* ataupun PC secara *offline*.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dhea Radnindya (2022) tentang pengembangan media *articulate storyline 3* yang diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran. Dengan menggunakan *articuate storyline 3* dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dipahami, siswa menjadi lebih antusias selama proses pembelajaran, dan memudahkan guru untuk menjelaskan materi serta sudah terbukti valid, praktis dan efektif. Berdasarkan peneliti terdahulu tersebut, maka



pembelajaran di sekolah dasar terutama di kelas IV SDN Sukorame 2 Kediri memerlukan media interaktif. Media interaktif tersebut haruslah dekat dengan kehidupan siswa. Agar multimedia bermakna bagi siswa sekolah dasar maka pembelajaran dapat dikaitkan dengan kearifan lokal yang ada di daerah setempat yaitu di daerah Kediri. Sehingga diperlukan pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan di atas yaitu: 1) Penggunaan media pembelajaran pada kelas IV masih belum berjalan dengan optimal. 2) Terdapat permasalahan siswa tidak mengetahui kearifan lokal wilayah Kediri. 3) Media pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk pembelajaran Indonesia kaya budaya yakni multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Kediri.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan saran yaitu: 1) Perlu dilakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Kediri untuk kelas IV SDN Sukorame 2, mengingat media pembelajaran sangat penting dan berpengaruh dalam proses pembelajaran. 2) Guru (pendidik) khususnya kelas IV diharapkan dapat atau mampu memanfaatkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Kediri dalam pembelajaran dan dapat mengembangkan media pembelajaran tersebut dengan versi yang lebih baik. 3) Pimpinan sekolah (Kepala sekolah) diharapkan dapat memfasilitasi dengan memberikan dukungan materi maupun moril terkait pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Kediri serta memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, Fitri, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas IV*.
- Aulileri, Dhea Ranindya, and Supriyono. 2022. "Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada IPS Tema 5 Kelas 4 SDN Benowo III Surabaya." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10(04): 830–42.
- Azizah, Siti Nur, and Afakhrul Masub Bakhtiar. 2022. "Gaya Belajar Audio Visual Dan Kinestetik Melalui Video Edukasi Terhadap Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan dan Keislaman* 321(2): 2022. <http://jurnal.stit-alfatihdiyahlabura.ac.id/index.php/alfatih/article/view/218/191>.
- Ermawita, Hanifah Nur Nasution, and Miswadi. 2022. "Perancangan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran Autoplay Media Studio 8.5 Pada Mata Pelajaran TIK Di Kelas IX SMP Negeri 5 Muara Batang Gadis." *Jurnal Education and Development* 1(1): 438–44.
- Magdalena, Ina, Tini Sundari, Silvi Nurkamillah, Dinda Ayu Amalia, and



- Universitas Muhammadiyah Tangerang. 2020. "Analisis Bahan Ajar." *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2(2): 311–26. <https://ejournal.stipn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Marzuki. 2023. "Analisis Penilaian Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Kurikulum Merdeka." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 6(17): 2771–80.
- Prianggi, Yusuf, Budaya Astra I Ketut, and Suwiwa I Gede. 2022. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Bola Voli Kelas X SMAN 1 Tegaldlimo." *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha* 10(3): 122–30.
- Surani, Dewi. 2019. "Studi Literatur: Peran Teknolog Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1): 456–69.
- Tuerah, M S Roos, and Jeanne M Tuerah. 2023. "Kurikulum Merdeka Dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Oktober* 9(19): 982. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10047903>.
- Wijayanti, Inggit Dyaning, and Anita Ekantini. 2023. "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD." *Pendas: 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>.