

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Rancangan Multimedia Tari Kreasi Anak “Oray-orayan” untuk Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar

Khaerunnisa Sri Wahyuni¹, Aan Kusdiana², Oyon Haki Pranata³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: khaerunnisaicha799@student.upi.edu¹, aankusdiana0612@gmail.com², oyonhakipranata@upi.edu³

Abstract

The background of this research is the importance of the multimedia design of "oray-orayan" children's dance creation for SBdP learning in elementary schools. This research aims to describe the results and forms of multimedia plans for children's "oray-orayan" dance for SBdP learning in elementary schools. In SBdP learning, learning media used are videos from the internet. The video is still simple in that it is only a dance video, there is no animation to attract elementary school students, there are no dance steps, no pictures to support the material being discussed, no audio to explain the steps of the dance and no text as supporting material. This dance learning media is an important thing in the learning process, because it is an intermediary tool in the learning process that is used to convey information in the learning process between teachers and students in conveying information. It is hoped to be able to create more meaningful learning by developing one of the learning media. This research using qualitative methods with descriptive data analysis using FGD (Focus Group Discuss) data. Based on the FGD (Focus Group Discuss) data that was obtained, the Multimedia Design of Children's Creative Dance "Oray-orayan" obtained the feasibility and fulfilled the desired criteria to be used as a learning medium that can be used for SBdP learning in Elementary Schools.

Keywords: Multimedia, Children's Creative Dance, oray-Orayan, SBdP learning

Abstrak

Penelitian yang dilakukan ini dilatar belakangi oleh pentingnya rancangan multimedia tari kreasi anak “oray-orayan” pada pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil dan bentuk rencana multimedia tari kreasi anak “oray-orayan” untuk pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar. Dalam pembelajaran SBdP, media pembelajaran yang digunakan berupa video dari internet. Video tersebut masih sederhana didalamnya hanya berupa video tari, tidak terdapat animasi untuk menarik minat peserta didik sekolah dasar, tidak terdapat langkah-langkah menari, tidak terdapat gambar untuk menunjang materi yang sedang dibahas, tidak ada audio untuk menjelaskan langkah-langkah tarian dan tidak ada teks sebagai materi pendukung. Media pembelajaran seni tari ini termasuk hal penting dalam proses pembelajaran, karena sebagai alat perantara dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran antara guru terhadap peserta didik dalam menyampaikan informasi. Diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dengan pengembangan yang dilakukan terhadap salah satu media pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis data secara deskriptif dengan menggunakan data hasil FGD (*Focus Group Discuss*). Berdasarkan data FGD (*Focus Group Discuss*) yang di dapatkan, rancangan Multimedia Tari Kreasi Anak “Oray-orayan” mendapatkan kelayakan dan memenuhi kriteria yang diinginkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar.

Kata kunci: Multimedia, Tari Kreasi Anak, oray-orayan, pembelajaran SBdP

PENDAHULUAN

Belajar dapat diartikan sebagai penambahan, perluasan dan pendalaman pengetahuan, nilai dan sikap serta

keterampilan. Pada hakekatnya belajar adalah suatu proses interaksi terjadi pada suatu lingkungan. Kelangsungan proses interaksi yang bersifat edukatif antara

pendidik dan peserta didik terjadi dalam proses pembelajaran.

Pendidik merupakan salah satu ujung tombak terlaksananya proses pembelajaran sangat berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pendidik diharuskan memiliki kualifikasi baik dalam menjalankan profesinya, salah satunya adalah kompetensi pendidik. Kompetensi pendidik merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang dimiliki dan dikuasai oleh seorang pendidik dalam melaksanakan keprofesionalannya, melakukan perencanaan pembelajaran menjadi langkah dalam menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Dalam merencanakan pembelajaran perlu diperhatikan dua unsur penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran yang akan digunakan untuk mendukung pemahaman materi pelajaran oleh peserta didik.

Media pembelajaran yang penulis gunakan adalah multimedia. Multimedia yang dirancang yaitu berupa video pembelajaran. Video pembelajaran ini sebagai referensi guru dalam merancang pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) salah satunya seni tari. Dalam pemahaman kreativitas seni tari, pendidik atau peserta didik harus mampu menciptakan, memadukan atau mengkombinasikan gerak tari

dengan aspek kehidupan di dunia nyata. Aspek kehidupan tersebut diantaranya kehidupan antar manusia, kehidupan flora dan fauna serta kehidupan manusia dengan alam lingkungannya. Berkaitan dengan hal tersebut maka untuk menciptakan gerak tari kreasi anak dalam kehidupan antar sesama manusia salah satunya adalah *oray-orayan*".

Oray-orayaan merupakan permainan tradisional di Jawa Barat. Pola permainan dasarnya adalah kepala ular menangkap ekor ular, puncak permainannya adalah kepala ular berhasil menangkap/memakan ekornya sendiri. Ditinjau dari lagunya permainan ini dapat melatih kepekaan musikalitas dan aspek motorik anak. Sedangkan ditinjau dari gerak dan sosial, terdapat nilai-nilai karakter seperti sikap gotong royong, beradaptasi dengan lingkungan, menyesuaikan diri, setia kawan, sportif, saling menolong, saling menghargai, melatih berpikir cerdas, tekun dan kreatif (Giyartini Rosarina., 2014) dan (Latifa Umi., 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, untuk memahami fenomena tentang yang dialami subjek penelitian secara holistic dalam suatu konteks alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2017).

Analisis data di ungkapkan secara deskriptif dengan maksud untuk menggambarkan hasil dan bentuk rancangan

Multimedia Tari Kreasi Anak "Oray-orayan" untuk pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar.

Penelitian ini melibatkan subjek penelitian sebanyak 25 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Pengumpulan data yang kemudian menjadi kerangka pengembangan multimedia tari kreasi anak "oray-orayan" dilakukan melalui FGD dengan metode *content analysis* (analisis isi). Pada penelitian ini menggunakan instrumen wawancara kepada ahli media pembelajaran, ahli seni tari dan ahli pedagogik. Wawancara dilakukan secara terstruktur yang dilakukan menggunakan telepon (daring).

Data diambil dari FGD yang dilakukan oleh satu tim yang berfokus untuk mendiskusikan bagaimana rancangan pengembangan multimedia tari kreasi anak "oray-orayan" untuk pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar. Setelah proses FGD dilakukan proses validasi ahli media. Proses validasi ahli yang dilakukan oleh ahli media meliputi enam aspek, yakni aspek wujud video, aspek desain sampul video, aspek tampilan video, aspek isi video, aspek kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum dan aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik Sekolah Dasar.

Proses yang dilakukan saat FGD dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses FGD yang dilakukan peneliti

Pada Gambar 1 dapat dijelaskan Proses FGD yang dilakukan proses FGD dilakukan setelah mengajukan media yang akan menjadi fokus FGD. Media yang diajukan adalah Multimedia Tari Kreasi Anak "Oray-orayan". Media diajukan setelah mengkaji kurikulum yang dihubungkan dengan Pembelajaran SBdP yang di kaitkan dengan tema pembelajaran pada pembelajaran tematik kurikulum 2013.

Setelah dilakukannya proses pengajuan media dilakukan pemilihan alat dan bahan yang akan digunakan ketika pembuatan media. Setelah itu media di uji dengan tim yang nantinya akan dilakukan revisi. Setelah dilakukan revisi media di perbaiki, Setelah itu didapatkan hasil akhir media berupa hasil perbaikan sesuai dengan pembelajaran SBdP kurikulum 2013.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari data FGD yang dilakukan, menyatakan bahwa: Rancangan Multimedia Tari Kreasi Anak "Oray-orayan" merupakan media pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan berbagai aspek

pembelajaran di Sekolah Dasar yang disesuaikan dengan pembelajaran kurikulum 2013.

Spesifikasi produk yang diharapkan pada Multimedia Tari Kreasi Anak "Oray-orayan" untuk pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar meliputi: (1) Produk dapat digunakan pada pembelajaran SBdP untuk peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar dan (2) Produk berupa Multimedia Tari Kreasi Anak "Oray-orayan" mampu digunakan dengan mudah, praktis, efektif dan edukatif.

Berikut merupakan penjabaran desain (*design principle*) Multimedia Tari Kreasi Anak "Oray-orayan" untuk pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar berdasarkan proses FGD yang dilakukan, diantaranya :

1. Model/ Bentuk Multimedia

Model/ bentuk multimedia yang dibuat berupa video pembelajaran yang di distribusikan melalui *Digital Versatile Disc* (DVD).

2. Tujuan Multimedia

Tujuan mengembangkan Multimedia Tari Kreasi Anak "Oray-orayan" adalah untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran SBdP sehingga mencapai tujuan pembelajaran baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor pada peserta didik kelas IV (Surjono, Herman Dwi, 2017, hlm. 3).

3. Konteks Multimedia

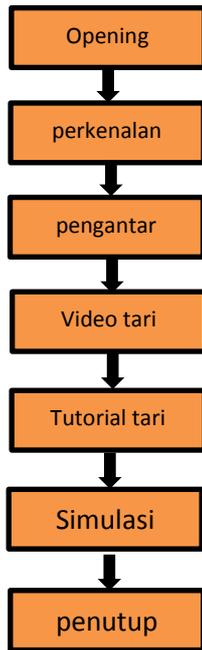
Multimedia Tari Kreasi Anak "Oray-orayan" untuk pembelajaran SBdP dikembangkan untuk melengkapi proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar. Pembelajaran ini diimplementasikan pada pembelajaran SBdP. Konsep yang diterapkan dalam Multimedia Tari Kreasi Anak "Oray-orayan" yaitu mengenal gerak tari kreasi anak "oray-orayan" dan meragakan gerak tari kreasi anak "oray-orayan". Dalam konsep tersebut mencakup 3 aspek dalam pembelajaran diantaranya (a) kognitif yaitu mengetahui tari kreasi, mengetahui gerakan-gerakan tari kreasi dan mengetahui irisan lagu, (b) afektif yaitu ketepatan gerakan dengan iringan gerak tari kreasi anak "oray-orayan" dan (c) sikap yaitu tingkah laku peserta didik dalam proses pembelajaran tari (Subekti Ari, 2016 hlm. 152)

4. Karakteristik Multimedia

Karakteristik pengembangan Multimedia Tari Kreasi Anak "Oray-orayan" memperhatikan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang dipilih. KD dan IPKN tersebut diantaranya: (a) Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi, (b) Tujuan Pembelajaran, (c) Materi Pembelajaran, (d) Karakter yang dikembangkan

5. Prosedur Media

a. Pembuatan *Flowchart*



Gambar 2. Flowchart Rancangan Multimedia Tari Kreasi Anak "Oray-orayan"

b. Pembuatan *Storyboard*

Tabel 2. (Storyboard Multimedia Tari Kreasi Anak "Oray-orayan")

Scene No.	1	Shoot No.	1
Keterangan : 1. Tutor 2. Gambar permainan "oray-orayan"			
Penjelasan : Menampilkan apersepsi mengenai materi yang akan dibahas.			
Scene No.	2	Shoot No.	2
Keterangan : 1. Teks : Tari Kreasi Anak "Oray-orayan" 2. Gambar kartun peserta didik (Laki-laki dan Perempuan) 3. Teks : Pembelajaran SBdP 4. Teks : di Sekolah Dasar			

5. Teks : By: Khaerunnisa Sri Wahyuni			
Penjelasan : Menampilkan opening mengenai materi yang akan dipelajari.			
Scene No.	3	Shoot No.	3
Keterangan : 1. Tutor 2. Teks : Kak Icha			
Penjelasan : Tutor memperkenalkan diri			
Scene No.	4	Shoot No.	4
Keterangan : 1. Tutor 2. Teks : Tari 3. Teks : Kreasi 4. Teks : Oray-orayan			
Penjelasan : Tutor menjelaskan materi yang akan dipelajari			
Scene No.	5	Shoot No.	5
Keterangan : 1. Tutor 2. Teks pertanyaan <i>Naah... ada yang sudah tau belum tari kreasi itu bagaimana ?</i> 3. Teks pertanyaan <i>Atau... mengapa sih kak namanya tari kreasi "oray-orayan"?</i>			
Penjelasan : Tutor menyebutkan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi.			
Scene No.	6	Shoot No.	6
Keterangan : 1. Gambar tari kreasi 2. Gambar permainan tradisional 3. Gambar peta Jawa Barat 4. Gambar permainan tradisional "oray-orayan".			
Penjelasan : Tutor menjelaskan alasan memberi nama tari kreasi "oray-			

orayan".			
Scene No.	7	Shoot No.	7
1			
Keterangan :			
1. Tutor			
Penjelasan :			
Tutor mengajak peserta didik belajar tari kreasi "oray-orayan" dengan menyimak video pada tampilan setelahnya.			
Scene No.	8	Shoot No.	8
2 1			
Keterangan :			
1. Penari Tari Kreasi "Oray-orayan".			
2. Background taman			
Penjelasan :			
Penari menampilkan gerakan tari kreasi "oray-orayan".			
Scene No.	9	Shoot No.	9
1			
Keterangan :			
Tutor			
Penjelasan :			
Tutor memberi tahu peserta didik bahwa video tari kreasi "oray-orayan" mudah dipelajari.			
Scene No.	10	Shoot No.	10
1			
Keterangan :			
1. Tutor			
Penjelasan :			
Tutor mengajak peserta didik belajar menari dengan panduan tutorial gerakan tari kreasi "oray-orayan".			
Scene No.	11	Shoot No.	11
1		3	
2		4	
Keterangan :			
1. Video Penari			
2. Teks : Tampak Depan			
3. Video Penari			
4. Teks : Tampak Belakang			
Penjelasan :			
Tutorial tari kreasi anak "oray-orayan".			
Scene No.	12	Shoot No.	12
1			

Keterangan :			
1. Tutor			
Penjelasan :			
Tutor memberi kesempatan kepada peserta didik belajar tari dengan menyimak video tutor yang sudah di tayangkan. Jika peserta didik sudah hafal gerakan tari kreasi "oray-orayan", tutor memberikan kesempatan kepada peserta didik menampilkan tari kreasi anak "oray-orayan" sendiri maupun 1 kelompok 5 orang.			
Scene No.	13	Shoot No.	13
2		1	
Keterangan :			
1. Gambar irama musik			
2. Musik oray-orayan			
Penjelasan :			
Menayangkan gambar irama musik dan musik oray-orayan.			
Scene No.	14	Shoot No.	14
1			
Keterangan :			
1. Tutor			
Penjelasan :			
Tutor mengapresiasi peserta didik yang sudah tampil ke depan dan memotivasi peserta didik belajar tari kreasi.			
Scene No.	15	Shoot No.	15
1			
Keterangan :			
1. Tutor			
Penjelasan :			
Tutor menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan menutup video pembelajaran.			
Scene No.	16	Shoot No.	16
1			
Keterangan :			
1. Teks ucapan terimakasih			
Penjelasan :			
Menayangkan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang terlibat dalam produk multimedia tari kreasi "oray-orayan" ini.			

c. Proses Garapan Tari

1) Eksplorasi gerakan tari

Eksplorasi yang dilakukan dengan mengamati kejadian nyata yang berada lingkungan sekitar yaitu permainan tradisional "oray-orayan".

2) Improvisasi gerak tari

Improvisasi yang dilakukan adalah menentukan gerakan tari, menentukan tipe tari dan menentukan cara penyajian pada tari kreasi "oray-orayan".

3) Komposisi

Pada tahap komposisi ini menjadi proses kreativitas mendalam diantaranya menghayati tarian, merasakan, memberi bentuk tarian dan akhir tarian.

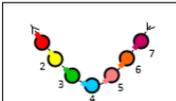
4) Evaluasi

Evaluasi pada tarian berfokus pada aspek perubahan dan penghalusan dalam konstruksi desain ruang dan desain waktu pada tarian.

d. Unsur Pendukung Tari

e. Pola Lantai

Tabel 3. (Pola Lantai Tari Kreasi Anak "Oray-orayan")

No	Ragam Gerak	Hit	Pola Lantai Penonton	Keterangan
1	a. Sikap badan duduk. b. Gerak kepala meliak-liuk ke kiri dan ke kanan dengan tumpuan dagu membentuk angka delapan posisi tidur (lakukan secara bergantian). c. Sikap tangan simpan ditungkai atas.	2 x 8		<ul style="list-style-type: none"> •Tanda ○ Posisi duduk. •Tanpa tanda ○ posisi berdiri. •Tanda ■ Posisi kaki jinjit. •Tanda nomor 1 – 7 berurutan dari badan tertinggi ke badan terendah. •Tanda → arah jalan kanan. •Tanda ← arah jalan ke kiri.

1) Tata Rias

Tata rias dalam tari kreasi anak "Oray-orayan" ini adalah tata rias yang natural sesuai dengan umur anak sekolah dasar dan sesuai dengan tema tariannya.

2) Tata Busana

Tata busana yang digunakan pada tari tari kreasi anak "Oray-orayan" ini adalah menggunakan kain batik dan kain polos tanpa dijahit. Pengaplikasiannya kain tanpa dijahit ini dinamakan drafing.

3) Aksesoris

Aksesoris yang digunakan adalah bordir bunga, yang diaplikasikan di sebelah kanan kepala.

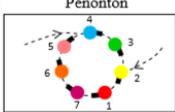
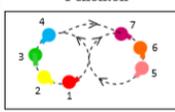
4) Musik Tari

Musik yang digunakan berjudul oray-orayan.

Musik didapat dari youtube dengan link

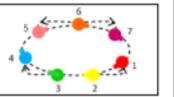
<https://youtu.be/1HWs5VZiv0A>.

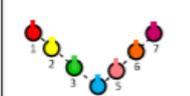
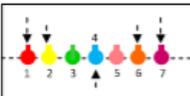
(Esapoetra, 2013).

2	a. Sikap badan berdiri. b. Sikap tangan dipinggang. c. Sikap kaki jinjit, melangkah secara bergantian (lakukan secara bergantian).	2 x 8	Penonton 
3	a. Sikap badan berdiri. b. Gerak tangan ke atas dan ke samping (lakukan	2 x 8	Penonton 

secara bergantian).		
c. Sikap kaki gedug, melangkah secara bergantian dengan tumpuan ujung tumit (lakukan secara bergantian).		

4	a. Sikap badan berdiri. b. Sikap lengan dan tangan <i>sembada lanyap</i> kanan dan kiri (lakukan secara bergantian). c. Sikap kaki <i>gedug</i> , melangkah secara bergantian dengan tumpuan ujung tumit (lakukan secara bergantian).	2 x 8	Penonton 
5	a. Sikap badan berdiri. b. Sikap lengan dan tangan <i>sembada lanyap</i> kanan dan kiri (lakukan secara bergantian).	2 x 8	Penonton 

	c. Gerak variasi dengan mengubah posisi membentuk lingkaran secara bergantian. d. Gerak kaki melangkah ke kiri (1x2) dan ke kanan (1x2), lakukan secara bergantian.		
6	a. Sikap badan berdiri. b. Sikap tangan dipinggang. c. Sikap kaki jinjit, melangkah secara bergantian (lakukan secara bergantian).	2 x 8	Penonton 
7	a. Sikap badan duduk. b. Sikap tangan keatas dan kebawah dengan gerakan sedikit ke kanan dan ke kiri (lakukan secara bergantian)	2 x 8	Penonton 

8	a. Sikap badan duduk. b. Sikap lengan dan tangan <i>lontang</i> kiri dan kanan (lakukan secara bergantian).	2 x 8	Penonton 
9	a. Sikap badan berdiri. b. Sikap lengan dan tangan <i>sembada lanyap</i> kanan dan kiri (lakukan secara bergantian). c. Sikap kaki <i>gedug</i> , melangkah secara bergantian dengan tumpuan ujung tumit (lakukan secara bergantian).	2 x 8	Penonton 

10	a. Sikap badan berdiri. b. Sikap kaki jinjit, melangkah ke kanan (1x3) dan ke kiri (1x3) secara bergantian. c. Sikap tangan di samping dan ayunkan	3 x 8	Penonton 
----	--	-------	--

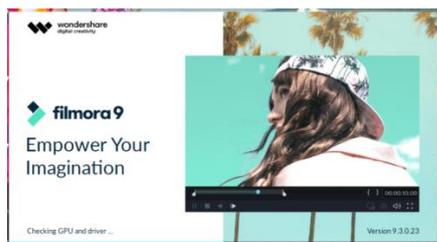
	ke depan dan belakang (lakukan secara bergantian).		
--	--	--	--

f. Editing video

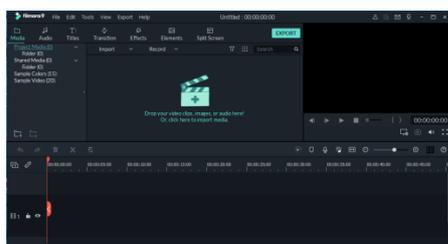
1) Wondershare Filmora

Pada aplikasi ini memiliki *fitur* lengkap dan mudah digunakan untuk editing pemula selain itu kelebihan dari filmora ini pengoperasiannya sangat mudah, banyak efek yang tersedia, aplikasinya ringan, efek visual dinamis dan lain sebagainya (Lestari W.A., 2019). Berikut tampilan aplikasi *wondershare*

filmora:



Gambar 3. (Wondershare Filmora)

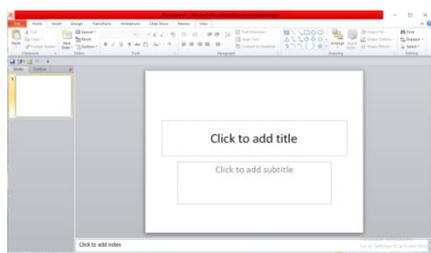


Gambar 4. (Tampilan Wondershare Filmora)

2) Microsoft PowerPoint

Microsoft PowerPoint

merupakan perangkat lunak untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Dalam aplikasi ini terdapat menu-menu memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Yusri Radhya & Husain Al., 2017). Berikut tampilan aplikasi Microsoft PowerPoint:



Gambar 5. (Microsoft PowerPoint 2010)

g. Desain cover DVD media pembelajaran



Gambar 6. Cover DVD Video Tari Kreasi Anak "Oray-orayan"



Gambar 7. Label DVD Video Tari Kreasi Anak "Oray-orayan"

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa rancangan multimedia tari kreasi anak "oray-orayan" sangat penting agar tercapainya tujuan yaitu mengembangkan media pembelajaran untuk pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar. Media ini telah mendapatkan masukan dan penilaian sesuai dengan aspek yang diharapkan agar dapat digunakan untuk perangkat pembelajaran di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashyar, Rayandra. (2011). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Anggraeni Dwi. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Silat Pedang untuk Pembelajaran Seni Tari pada Siswa Sekolah Dasar. 23 (2), hlm. 107-114.
- Bakkidu Nurhinda & Sumartini. (2014). Pemanfaatan Multimedia dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI, 16 (1), hlm. 47-53.
- Giyartini Rosarina. (2014). Makna Simbolik Kaulinan Barudak Oray-orayan. 24 (4), hlm. 377-386.
- Hariani Fetri Dini, dkk. 2019. Pengembangan Kreativitas Peserta didik melalui Pendekatan Ekspresi Bebas dalam Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar. Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6 (1), hlm. 246-256.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Revisi. (2016). Silabus Mata Pelajaran Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (*Sekolah Dasar/MI*). Jakarta.
- Kurniawan Machful Indra. (2015). Tri Pusat Pendidikan sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. Journal Pedagogia, 4 (1), hlm. 41-49.
- Latifa Umi. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. Journal of Multidisciplinary Studies, 1 (2), hlm. 186-196.
- Lestari Asti Tri. (2017). Pembelajaran Tari Kreatif melalui Kaulinan Budak Lembur di Sekolah Dasar. Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 1 (2), hlm. 102-111.
- Lestari W.A., dkk. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Enkripsi Caesar Cihher Vigenere Cipher dan Algoritma RSA. E-Proceeding of Applied Science, 5 (3), hlm. 2912-2924.
- Lidinillah, D. A. M. (2012). Educational Design Research: a Theoretical Framework for Action. Universitas Pendidikan Indonesia-Kampus Tasikmalaya.
- Moleong, L. J. (2017). Metode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi). In PT. Remaja Rosda Karya.
- Munir, (2013). Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Nurjaman Asep Iman. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pelaksanaan Pembelajaran Outdoor Permainan Tradisional Berbasis STEM di SD. Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5 (3), hlm. 85-99.
- Plomp. (2007). "Educational Design Research : An Introduction", dalam An Introduction to Educational Research. Enschede, Netherland : National Institute for Curriculum Development
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Surjono Herman Dwi. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif. Yogyakarta: UNY Press.
- Subekti Ari. (2016). Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yusri Radhya & Husain Al. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MA

- KM Muhammadiyah Padang Panjang.
Jurnal Ipteks Terapan: Research of Applied Science and Education, 11 (1), hlm. 1-8.
- Subekti, Ari. 2016. Daerah Tempat Tinggalku. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi Miga Nur Safitria, dkk. (2018). Penerapan Model Direct Instruction untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Peserta didik dalam Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar. Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5 (3), hlm. 242-257.
- Yusmiarti Kusnita & Triawan Medi. (2019). Animasi Pembelajaran pada SMP PGRI Kota Pagaram Berbasis Adobe Flash CS6. Jurnal Informatika Lembah Dempo, 7 (2), hlm. 25-37.