

Uji Kevalidan dan Kepraktisan Media Video Interaktif Berbasis Permainan Tradisional Sumatra pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Salsabila Dwi Jayanti^{a,1}, Nurul Istiq'faroh^{b,2}, Revid Dhimas Pratama^{c,3}

^{a,b,c}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Surabaya 60213, Indonesia.

¹24010644460@mhs.unesa.ac.id; ²nurulistiqlfaroh@unesa.ac.id; ³24010644209@mhs.unesa.ac.id

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<i>Sejarah Artikel:</i> Diterima: 20 Februari 2026 Direvisi: 14 Maret 2026 Disetujui: 27 April 2026 Tersedia Daring: 1 Mei 2026 <i>Kata Kunci:</i> Kepraktisan Kevalidan Permainan Tradisional Sumatra Sekolah Dasar Video Interaktif	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal sekolah dasar. Dalam praktiknya, pembelajaran masih sering didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif, kurang tertarik pada materi, dan belum memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, termasuk dalam pengenalan budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video interaktif berbasis permainan tradisional Sumatra serta menganalisis tingkat kevalidan dan kepraktisannya pada siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode <i>Research and Development (R&D)</i> dengan model ADDIE yang meliputi tahap <i>analysis, design, development, implementation, dan evaluation</i>. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, angket kepraktisan guru, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kevalidan sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan guru mencapai 92% dengan kategori sangat praktis, sedangkan kepraktisan siswa mencapai 94,71% dengan kategori sangat praktis. Media yang dikembangkan memadukan unsur audio, visual, teks, animasi, serta latihan pengenalan huruf dan kosakata sederhana melalui konteks permainan tradisional Sumatra. Dengan demikian, media video interaktif berbasis permainan tradisional Sumatra layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu mendukung pembelajaran yang menarik, konkret, bermakna, serta mengenalkan budaya lokal kepada siswa sekolah dasar.
ABSTRACT	ABSTRACT
<i>Keywords:</i> Elementary School Interactive Video Practicality Traditional Games of Sumatra Validity	<i>This study was motivated by the need for learning media that are interactive, contextual, and appropriate for the characteristics of early-grade elementary school students. In practice, classroom instruction is still often dominated by lecture methods, causing students to be less active, less interested in the material, and less likely to gain meaningful learning experiences, including in learning about local culture. This study aimed to develop an interactive video medium based on traditional games from Sumatra and to analyze its validity and practicality for first-grade elementary school students. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through expert validation questionnaires, teacher practicality questionnaires, and student response questionnaires. The results showed that the media achieved a validity percentage of 93%, which was categorized as very valid. The teacher practicality result reached 92%, categorized as very practical, while the student practicality result reached 94.71%, also categorized as very practical. The developed media integrates audio, visuals, text, animation, and simple letter and vocabulary recognition exercises through the context of traditional Sumatran games. Therefore, the interactive video based on traditional Sumatran games is feasible for use in learning because it supports engaging,</i>

concrete, and meaningful instruction while also introducing local culture to elementary school students.

©2026, Salsabila Dwi Jayanti, Nurul Istiq'faroh, Revid Dhimas Pratama
This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar menuntut penggunaan media yang mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi secara konkret. Pada kenyataannya, proses pembelajaran di kelas masih sering didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap rendahnya minat belajar dan keterlibatan siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi penting karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Situmorang et al. (2023) menunjukkan bahwa video interaktif dapat membantu siswa kelas awal memahami materi secara lebih konkret. Temuan tersebut diperkuat oleh Thohir et al. (2024) yang menyatakan bahwa video interaktif mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa sekolah dasar.

Video interaktif merupakan salah satu media yang dapat memadukan unsur suara, gambar, teks, animasi, dan aktivitas belajar secara terpadu. Melalui media ini, siswa tidak hanya menonton, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga perhatian, motivasi, dan pemahaman mereka dapat meningkat. Saleha et al. (2025) menjelaskan bahwa media digital interaktif yang dirancang dengan baik berpotensi menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Sejalan dengan itu, Sulistyaningsih et al. (2022) menegaskan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Di sisi lain, integrasi budaya lokal ke dalam media pembelajaran perlu dilakukan sejak dini agar peserta didik tidak tercerabut dari lingkungannya sendiri. Kearifan lokal dapat memperkuat pembelajaran kontekstual karena materi dikaitkan dengan pengalaman sosial budaya yang dekat dengan kehidupan siswa. Istiq'faroh et al. (2020) menunjukkan bahwa bahan ajar yang dekat dengan pengalaman anak dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar. Selain itu, Kustymegasari et al. (2025) menegaskan bahwa local wisdom dapat menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar. Fitanti et al. (2024) juga menunjukkan bahwa muatan budaya lokal dapat dijadikan sumber belajar yang relevan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Permainan tradisional Sumatra memiliki potensi besar untuk dijadikan konteks pembelajaran karena mengandung nilai kerja sama, sportivitas, kebersamaan, disiplin, dan penghargaan terhadap budaya. Namun, permainan tradisional saat ini mulai jarang diperkenalkan dalam pembelajaran. Siswa lebih akrab dengan media digital yang bersifat hiburan dibandingkan dengan budaya lokal di sekitarnya. Padahal, media digital dapat sekaligus dimanfaatkan sebagai sarana pelestarian budaya apabila dirancang secara tepat dan menarik. Haya et al. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dekat dengan pengalaman siswa lebih mudah diterima dalam proses belajar. Temuan tersebut sejalan dengan Makhtum et al. (2025) yang menegaskan bahwa media interaktif dapat menjadi sarana pembelajaran sekaligus penguatan muatan lokal.

Dalam lima tahun terakhir, karya-karya Nurul Istiq'faroh menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa dan literasi di sekolah dasar akan lebih bermakna jika didukung media yang relevan, kontekstual, dan dekat dengan pengalaman siswa. Istiq'faroh et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan cerita rakyat Indonesia berpengaruh positif terhadap pemahaman membaca

dan motivasi siswa. Budiantoro et al. (2024) menegaskan pentingnya analisis kebutuhan awal untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Rahma & Istiq'faroh (2025) membuktikan bahwa media digital sederhana dapat membantu keterampilan menulis awal siswa sekolah dasar. Herlianti et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media berbasis gamifikasi mampu memperkuat penguasaan kosakata siswa. Selain itu, Wibowo et al. (2025) menegaskan bahwa keterbacaan bahan ajar digital berpengaruh terhadap pemahaman siswa.

Selain menyesuaikan dengan perkembangan media, artikel-artikel pada *Innovations in Multidisciplinary Education Journal* (IMEJ) juga menunjukkan bahwa inovasi pendidikan perlu ditunjang oleh pengelolaan sarana prasarana, implementasi kurikulum yang fleksibel, nilai humanistik, serta iklim sekolah yang kondusif. Donumo & Lestari (2024) menekankan pentingnya sarana prasarana dalam meningkatkan mutu pendidikan. Saputri & Fatmawati (2024) menunjukkan bahwa pengelolaan sarana pembelajaran masih menjadi persoalan yang perlu dibenahi. Karima & Khasanah (2024) menegaskan bahwa penggunaan sarana yang tepat dapat mendukung pembelajaran. Koimah et al. (2024) juga menunjukkan bahwa implementasi kurikulum dan nilai humanistik berpengaruh terhadap mutu pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan perlu dipahami sebagai bagian dari inovasi pendidikan yang lebih luas.

Berdasarkan observasi awal dan kajian pustaka, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengembangkan media video interaktif berbasis permainan tradisional Sumatra untuk siswa kelas satu sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan video interaktif yang mengenalkan berbagai permainan tradisional Sumatra melalui tampilan visual, tokoh animasi, latihan bahasa sederhana, serta aktivitas pengenalan huruf yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video interaktif berbasis permainan tradisional Sumatra serta menganalisis tingkat kevalidan dan kepraktisannya pada siswa kelas satu sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Branch, 2009). Model ADDIE digunakan karena memberikan langkah yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video interaktif berbasis permainan tradisional Sumatra pada siswa kelas satu sekolah dasar. Data dalam penelitian ini berupa data penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran yang meliputi aspek materi, tampilan media, bahasa, serta kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran. Sumber data penelitian berasal dari validator yang terdiri dari guru sekolah dasar yang telah memiliki sertifikasi pendidik serta respon pengguna media setelah media diimplementasikan. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket. Angket pertama digunakan untuk menilai kevalidan media, yang diberikan kepada validator untuk menilai kesesuaian materi, tampilan media, serta bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran. Selanjutnya, setelah media video interaktif ditayangkan kepada pengguna, diberikan angket respon pengguna untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam pembelajaran. Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung skor hasil penilaian angket yang kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media video interaktif berbasis permainan tradisional Sumatra yang telah dikembangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Media Yang Dikembangkan



Gambar 1. dan 2. Media Video Interaktif

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video interaktif berbasis permainan tradisional Sumatra untuk siswa kelas satu sekolah dasar. Video menampilkan pengenalan beberapa permainan tradisional, seperti Jembatan Tapanuli, Dakocan, Terompah Panjang, Ekar, dan Egrang. Penyajian video dilengkapi tokoh animasi berpakaian adat, teks nama permainan, gambar dan video nyata permainan, serta latihan pengenalan huruf dan kosakata sederhana yang dikaitkan dengan nama permainan tradisional tersebut. Media ini memiliki beberapa keunggulan. Pertama, video memadukan unsur audio, visual, teks, animasi, dan latihan sederhana sehingga mampu menarik perhatian siswa kelas awal. Kedua, materi disajikan secara kontekstual melalui permainan tradisional Sumatra sehingga siswa tidak hanya belajar bahasa awal, tetapi juga mengenal budaya lokal. Ketiga, visual permainan yang ditampilkan secara nyata membantu siswa memahami materi secara konkret. Keempat, adanya latihan pengenalan huruf dan kosakata dari nama permainan membuat media lebih interaktif dan tidak monoton. Dengan demikian, pembahasan mengenai media disampaikan terlebih dahulu karena kevalidan dan kepraktisan yang diperoleh pada tabel-tabel berikut sangat dipengaruhi oleh karakteristik media yang dikembangkan.

Hasil Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh validator yang merupakan guru sekolah dasar yang telah memiliki sertifikasi pendidik. Lembar validasi terdiri dari 14 butir pernyataan yang mencakup empat aspek, yaitu materi (butir 1–5), tampilan media (butir 6–9), bahasa (butir 10–12), dan kelayakan (butir 13–14). Skala penilaian yang digunakan adalah skala Likert 1–4, dimana 1 = tidak baik dan 4 = sangat baik.

Tabel 1. Hasil Validasi Media

Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase
Materi	5	20	18	90%
Tampilan Media	4	16	15	93%
Bahasa	3	12	11	92%
Kelayakan	2	8	8	100%
Total	14	56	52	93%

Berdasarkan Tabel 1, media memperoleh persentase kevalidan sebesar 93% dan termasuk kategori sangat valid. Persentase tertinggi terdapat pada aspek kelayakan sebesar 100%,

sedangkan aspek materi memperoleh 90%, tampilan media 93%, dan bahasa 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kesesuaian materi, tampilan, bahasa, dan kelayakan penggunaan dalam pembelajaran. Tingginya kevalidan media menunjukkan bahwa konten yang disajikan dalam video telah sesuai dengan karakteristik siswa kelas satu sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Penyajian materi yang sederhana, didukung visual yang menarik dan narasi yang jelas, membantu siswa memahami isi materi dengan lebih mudah. Temuan ini sejalan dengan penelitian Situmorang et al. (2023) dan Thohir et al. (2024) yang menunjukkan bahwa video interaktif dapat mencapai tingkat validitas tinggi ketika disusun sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Secara teoritis, hasil ini juga sejalan dengan teori multimedia yang menekankan bahwa kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi dapat meningkatkan pemrosesan informasi secara lebih optimal (Mayer, 2021).

Hasil Kepraktisan Guru

Angket kepraktisan guru diisi oleh guru kelas satu sekolah dasar yang telah menggunakan media video interaktif dalam pembelajaran. Angket terdiri dari 10 butir pernyataan yang mencakup tiga aspek, yaitu kemudahan penggunaan (butir 1–4), tampilan (butir 5–7), dan kebermanfaatan (butir 8–10). Skala yang digunakan adalah skala Likert 1–4.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Guru

Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase
Kemudahan Penggunaan	4	16	15	93%
Tampilan	3	12	11	92%
Kebermanfaatan	3	12	11	92%
Total	10	40	37	92%

Berdasarkan Tabel 2, media memperoleh persentase keratins guru sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang baik, dan bermanfaat dalam pembelajaran. Kepraktisan menurut guru menunjukkan bahwa media tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga mudah diterapkan dalam praktik pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Saleha et al., 2025) yang menegaskan bahwa media digital interaktif yang praktis mampu membantu guru dalam mengelola pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. Rahma & Istiq'faroh (2025) juga menunjukkan bahwa media yang sederhana namun relevan dengan kebutuhan siswa dapat mendukung pembelajaran awal bahasa. Temuan tersebut diperkuat oleh Herlianti et al. (2025) yang menjelaskan bahwa media interaktif dapat membantu penguatan kosakata dan keterlibatan siswa sekolah dasar.

Hasil Kepraktisan Siswa

Kepraktisan siswa diukur melalui angket respon yang terdiri atas 8 butir pernyataan. Pernyataan tersebut dikelompokkan ke dalam empat aspek, yaitu kemudahan mengikuti video, kemenarikan video, kualitas tampilan dan isi, serta kebermanfaatan media. Hasil kepraktisan siswa disajikan pada Tabel 3, berikut ini:

Tabel 3. Hasil Kepraktisan Siswa

Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase
Kemudahan mengikuti video	2	104	98	94,23%
Kemenarikan video	3	156	148	94,87%
Kualitas tampilan dan isi	2	104	98	94,23%
Kebermanfaatan media	1	52	50	96,15%
Total	8	416	394	94,71%

Berdasarkan Tabel 3, media memperoleh persentase kepraktisan siswa sebesar 94,71% dengan kategori sangat praktis. Persentase tertinggi terdapat pada aspek kebermanfaatan media sebesar 96,15%, sedangkan aspek kemudahan mengikuti video dan kualitas tampilan dan isi masing-masing memperoleh 94,23%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran. Tingginya respons siswa menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan karakteristik siswa kelas satu yang membutuhkan pembelajaran konkret, visual, dan menyenangkan. Video ini menampilkan warna yang menarik, tokoh animasi, audio yang mendukung, serta visual permainan tradisional yang mudah dikenali. Selain itu, latihan pengenalan huruf dan kosakata yang dikaitkan dengan nama permainan membuat isi video tidak sekadar informatif, tetapi juga interaktif. Situmorang et al. (2023) menunjukkan bahwa media video interaktif dapat meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran kelas awal. Temuan tersebut diperkuat oleh Thohir et al. (2024) yang menyatakan bahwa video interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Sulistyaningsih et al. (2022) juga menegaskan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan Keunggulan Media dan Implikasi Pembelajaran

Hasil validasi dan kepraktisan menunjukkan bahwa media video interaktif berbasis permainan tradisional Sumatra memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media mampu menarik perhatian siswa karena memadukan unsur audio, visual, teks, animasi, dan latihan sederhana. Kedua, media bersifat kontekstual karena materi dikaitkan dengan permainan tradisional Sumatra yang dekat dengan pengalaman budaya siswa. Ketiga, video membantu siswa memahami materi secara konkret melalui tampilan permainan secara nyata. Keempat, media mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton sehingga siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan belajar. Keunggulan tersebut selaras dengan pandangan pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa agar pembelajaran lebih bermakna (Johnson, 2002). Dalam konteks pembelajaran sekolah dasar, penggunaan budaya lokal sebagai konteks belajar juga dapat memperkuat identitas budaya dan menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan daerah. Fitanti et al. (2024) menunjukkan bahwa budaya lokal dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang dekat dengan kehidupan siswa. Kustiyamegasari et al. (2025) juga menegaskan bahwa local wisdom dapat menumbuhkan minat belajar dan kedekatan emosional siswa dengan materi.

Bila dikaitkan dengan karya-karya Nurul Istiq'faroh, temuan penelitian ini menguatkan bahwa media dan bahan ajar yang relevan dengan dunia siswa berpotensi meningkatkan motivasi, keterlibatan, keterbacaan, dan hasil belajar. Istiq'faroh et al. (2020) menunjukkan bahwa cerita rakyat dapat mendukung pemahaman membaca dan motivasi belajar siswa.

Budiantoro et al. (2024) menegaskan bahwa analisis kebutuhan awal penting dalam pengembangan pembelajaran. Rahma & Istiq'faroh (2025) menunjukkan bahwa media digital dapat membantu keterampilan menulis awal, sedangkan Herlianti et al. (2025) menunjukkan dampak media gamifikasi terhadap penguasaan kosakata. Wibowo et al. (2025) juga menegaskan bahwa keterbacaan bahan ajar digital perlu diperhatikan agar media benar-benar sesuai dengan kemampuan siswa. Selain itu, penambahan rujukan dari IMEJ memperlihatkan bahwa inovasi media tidak dapat dipisahkan dari lingkungan pendidikan yang mendukung. Donumo & Lestari (2024) menekankan pentingnya sarana prasarana sebagai penopang mutu pendidikan. Saputri & Fatmawati (2024) menunjukkan bahwa pengelolaan sarana prasarana masih menjadi persoalan di satuan pendidikan. Karima & Khasanah (2024) menegaskan bahwa penggunaan sarana yang tepat berpengaruh terhadap pembelajaran. Salam et al. (2024), Imama et al. (2025), Ramadhan et al. (2025), dan Sabrifha (2025) sama-sama memperlihatkan bahwa iklim sekolah, nilai humanistik, dan implementasi kurikulum yang adaptif menjadi landasan penting agar inovasi pembelajaran berjalan optimal. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya relevan untuk kebutuhan belajar siswa, tetapi juga sejalan dengan arah inovasi pendidikan yang lebih luas.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media video interaktif berbasis permainan tradisional Sumatra yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan pada siswa kelas satu sekolah dasar. Media memperoleh persentase kevalidan sebesar 93%, kepraktisan guru 92%, dan kepraktisan siswa 94,71%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah sesuai dari segi materi, tampilan, bahasa, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatannya dalam pembelajaran. Keunggulan media terletak pada kemampuannya memadukan unsur audio, visual, teks, animasi, dan budaya lokal sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, konkret, dan bermakna. Implikasi penelitian ini adalah guru dapat memanfaatkan video interaktif berbasis budaya lokal sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa sekaligus pelestarian budaya. Penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas media terhadap hasil belajar pada skala yang lebih luas.

5. Daftar Pustaka

- Amah, S., Hendratno, & Istiq'faroh, N. (2025). Feasibility of picture storybook for reading comprehension in elementary school. *Jurnal Konfiks*. <https://doi.org/10.26618/89k3k252>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Budiantoro, E., Sukartiningsih, W., Hendratno, & Istiq'faroh, N. (2024). Analisis kebutuhan awal keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar di era Society 5.0. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19825>
- Donumo, M., & Lestari, D. I. (2024). Perencanaan sarana prasarana dan perannya dalam meningkatkan mutu pendidikan. *Innovations in Multidisciplinary Education Journal*, 1(1), 22–28. <https://doi.org/10.61476/3s1dzg22>
- Fitanti, S. Y., Widodo, W., & Istiq'faroh, N. (2024). Candi Dermo sebagai pembelajaran etnosains di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*. <https://doi.org/10.61476/20fdr681>



- Haris, A., & Nurfaika. (2024). Progresivitas alumni Ma'had Aly As'adiyah Sengkang dalam menguatkan pendidikan moderasi Islam. *Innovations in Multidisciplinary Education Journal*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.61476/rzkycn67>
- Haya, A. F., Khofifah, I. N., Ainia, V. N., Azahra, D. B., Angelyta, S., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2024). Pengembangan media ajar wallchart pada mata pelajaran matematika kelas 1 di sekolah dasar. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(2), 158–163. <https://doi.org/10.61476/vqbcw270>
- Herlianti, N. Y., Istiq'faroh, N., Hendratno, & Subrata, H. (2025). Pengaruh media Blooket berbasis gamifikasi terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa bilingual sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(11).
- Imama, M. L., Pribadi, P., & Herdiman, H. (2025). Pemikiran pendidikan kritis dari Barat ke Timur: Telaah teoritis dan praksis dalam pendidikan Indonesia. *Innovations in Multidisciplinary Education Journal*, 2(2), 50–58. <https://doi.org/10.61476/b1g4bn19>
- Istiq'faroh, N., Suhardi, & Mustadi, A. (2020). Improving elementary school students' creativity and writing skills through digital comics. *Elementary Education Online*, 19(2), 426–435. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.689661>
- Istiq'faroh, N., Suhardi, & Mustadi, A. (2020). The effect of Indonesian folktales on fourth-grade students' reading comprehension and motivation. *Elementary Education Online*, 19(4), 2149–2160.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Corwin Press.
- Karima, K. A., & Khasanah, I. L. (2024). Pengaturan, pengelolaan, dan penggunaan sarana prasarana. *Innovations in Multidisciplinary Education Journal*, 1(1), 34–40.
- Koimah, S. M., Zahra, N. A., & Putri, M. F. J. L. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka di Pesantren Fathurrobbaaniy Cisoka: Membentuk generasi berakarakter dan kompetitif dalam pendidikan Islam. *Innovations in Multidisciplinary Education Journal*, 1(2), 72–79. <https://doi.org/10.61476/1xh8b088>
- Kustyamegasari, A., Hendratno, Subrata, H., Sukartiningsih, W., & Istiq'faroh, N. (2025). Fostering reading interest in elementary students through local wisdom: A case study. *Jurnal Elementaria Edukasia*. <https://doi.org/10.31949/jee.v9i2.13726>
- Makhtum, R., Rodhiyah, A., Purnomo, M. B., Ilaah, R., Andani, M. F. P., Istiqfaroh, N., & Kharisma, N. V. E. (2025). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VI sekolah dasar. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education*. <https://doi.org/10.61476/gsf8m927>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Putri, A. I., Rohimajaya, N. A., & Munawaroh, T. (2024). The effect of ELSA Speak application towards students' speaking skill at the eighth grade of SMPN 4 Cijaku Lebak-Banten in the academic year 2023/2024. *Innovations in Multidisciplinary Education Journal*, 1(2), 41–47. <https://doi.org/10.61476/016gj255>
- Putri, M. F. J. L., Rahman, A., Rahmawati, E., Ningsih, I., & Hidayat, W. (2024). Bela negara sebagai implementasi nilai Pancasila bagi generasi muda. *Innovations in Multidisciplinary Education Journal*, 1(1), 15–21. <https://doi.org/10.61476/rw71pm13>



- Rahma, D. Z., & Istiq'faroh, N. (2025). Pengembangan media e-flashcard untuk keterampilan menulis huruf kapital siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(9).
- Ramadhan, S. M., Pirmansyah, D., Narwastu, E. E., Safitri, L., & Septhiani, N. F. (2025). Strategi guru pendidikan Pancasila dalam menanamkan nilai humanistik dalam Kurikulum Merdeka di SMA Negeri 8 Tangerang Selatan. *Innovations in Multidisciplinary Education Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.61476/nc7nrw28>
- Sabrifha, E. (2025). Budaya organisasi Islami dalam membentuk iklim sekolah yang kondusif di madrasah. *Innovations in Multidisciplinary Education Journal*, 2(2), 92–100. <https://doi.org/10.61476/gv9x5j06>
- Salam, F. F., Zahra, N. A., & Koimah, S. M. (2024). Strategi implementasi Kurikulum Merdeka untuk anak berkebutuhan khusus di sekolah inklusi School of Universe. *Innovations in Multidisciplinary Education Journal*, 1(2), 104–111. <https://doi.org/10.61476/573q9f88>
- Saleha, Jabu, B., & Nurhikmah, H. (2025). Development of interactive digital learning media to improve science literacy and learning outcomes of elementary school students in natural and social sciences (IPAS) in Enrekang Regency. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.47134/jtp.v3i2.2376>
- Saputri, I., & Fatmawati, F. (2024). Permasalahan pengelolaan sarana dan prasarana dalam pendidikan. *Innovations in Multidisciplinary Education Journal*, 1(1), 29–33. <https://doi.org/10.61476/95kesa76>
- Situmorang, H. Y. D., Hariandi, A., & Hayati, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada pembelajaran matematika tema 3 kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4704–4711. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14167>
- Sulistyaningsih, R., Wicaksono, A. G., & Mustofa, M. (2022). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VA. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 3(1). <https://doi.org/10.46229/elia.v3i1.646>
- Thohir, M. A., Renata, M. O., & Utama, C. (2024). Development of interactive video on material changes to improve learning outcomes of elementary school students. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 59–67. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v7i1.70129>
- Wibowo, H., Istiq'faroh, N., Yasin, F. N., Wibowo, A. H., & Ghofur, A. (2025). Students' comprehensions ability on a digital storybook: A quasi experiment research with Fry readability analysis. *International Journal of Language Education*, 9(1). <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i1.71710>