

Pengembangan Multimedia Interaktif *Linktree* Untuk Keterampilan Menulis Pada Siswa Kelas V Di Kurikulum Merdeka

Maulida Ayu Hanifah ✉, Universitas PGRI Madiun

Elly's Mersina Mursidik, Universitas PGRI Madiun

Moeh. Soeprijadi Joko Laksana, Universitas PGRI Madiun

✉ maulidaayuh@gmail.com, ellys@unipma.ac.id, soeprijadi@unipma.ac.id

Abstract: The researcher aims to develop *Linktree*'s interactive multimedia for writing skills that are feasible and practical to use. This study uses a type of development research or often called *R&D (Research and Development)* with the *ADDIE* model, namely *Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluation*. The result of the *Linktree* interactive multimedia eligibility percentage from media expert validation is 85% with very valid criteria. Validation from material experts is 88.33% with very valid criteria and from linguists 96% with very valid criteria. The practicality test received a percentage of 84.5% of students with very practical criteria and 80% of teachers with practical criteria. The results of the evaluation of the main idea writing skills got a percentage of 82.14% of the criteria were very good and very effective. So it is concluded that the development of *Linktree interactive multimedia* with material for writing basic ideas gets very feasible, very practical, and very effective criteria so that it can be used as an innovative learning media for grade V elementary school in the independent curriculum.

Keywords: *Linktree Interactive Multimedia, Criteria, Eligibility, Practicality*

Abstrak: Peneliti bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif *Linktree* untuk keterampilan menulis yang layak dan praktis untuk digunakan. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau sering disebut *R&D (Research and Development)* dengan model *ADDIE* yaitu analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implement*), Evaluasi (*Evaluation*). Hasil dari persentase kelayakan multimedia interaktif *Linktree* dari validasi ahli media yaitu 85% dengan kriteria sangat valid. Validasi dari ahli materi 88,33% dengan kriteria sangat valid dan dari ahli bahasa 96% dengan kriteria sangat valid. Uji kepraktisan mendapat persentase siswa 84,5% dengan kriteria sangat praktis dan guru 80% dengan kriteria praktis. Hasil evaluasi keterampilan menulis ide pokok mendapatkan persentase 82,14% kriteria sangat baik dan sangat efektif. Jadi disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif *Linktree* dengan materi menulis ide pokok mendapatkan kriteria sangat layak, sangat praktis, dan sangat efektif sehingga dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran bagi kelas V sekolah dasar di kurikulum merdeka.

Kata kunci: Multimedia Interaktif *Linktree*, Kriteria, Kelayakan, Kepraktisan



PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan di Indonesia khususnya di sekolah dasar telah menerapkan program kurikulum. Pada program kurikulum merdeka di sekolah dasar khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting diajarkan karena mendidik siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi dan berkarakter Pancasila (Mardiyah, 2023). Meningkatkan kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis hanyalah sebagian kecil dari manfaat linguistik dari belajar bahasa Indonesia. Setiap detail ini harus berjalan bersama dalam urutan yang benar. Guru harus memberikan upaya ekstra untuk membantu siswanya mengembangkan kemampuan menulis yang kuat. (Rinawati dkk., 2020). Rahmayanti dkk., (2023) bahwa setiap orang memiliki keterampilan menulis yang baik dengan pemahaman membaca yang baik dapat mengamati, memahami, meniru, melapor, meyakini, bahkan mempengaruhi orang lain. Sehingga dalam pembelajaran siswa akan mudah untuk menyalurkan gagasan, ide, kreativitas dalam bentuk tulisan. Saat pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V tidak selamanya berjalan mulus namun pasti mengalami kesulitan yang dialami siswa. Contoh kesulitan siswa saat mengembangkan keterampilan menulis ide pokok pada sebuah paragraf. Mansur dkk., (2023) suatu paragraf bermuatan ide pokok atau pokok yang mendasari pikiran dan gagasan pendukung atau kalimat penjelas. Siswa sekolah dasar dalam menentukan ide pokok paragraf masih banyak mengalami masalah yang paling utama yaitu rendahnya minat membaca sehingga siswa kesulitan menemukan ide pokok. Siswa dari awal sudah tidak menyukai mata pelajaran bahasa Indonesia karena terlalu banyak tulisan.

Berdasarkan hasil pengamatan siswa kelas V di SDN 02 Pandean, terdapat fenomena yang terjadi sebagian siswa belum paham mengenai materi bahasa Indonesia yakni kurangnya keterampilan menulis dalam menentukan ide pokok paragraf. Siswa masih kurang tepat dalam menemukan ide pokok dan belum sesuai dengan teksnya. Suatu permasalahan tersebut terjadi karena siswa masih malas membaca mungkin karena teks terlalu panjang sehingga kurang teliti. Kurangnya variasi dan kurang maksimalnya media pembelajaran di sekolah dasar sehingga media pembelajaran kurang maksimal dan membuat peserta didik merasa bosan dalam materi tersebut. Jika permasalahan tersebut tidak segera diatasi ataupun dicarikan solusi maka akan berakibat pada keterlambatan pemahaman siswa mengenai ide pokok pada suatu teks. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang baik untuk menunjang pembelajaran dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Dalam mengatasi permasalahan siswa di kelas maka diperlukan inovasi atau pengembangan perangkat pembelajaran yang layak agar dapat diterima oleh guru dan siswa. Sesuai dengan latar belakang yang terjadi dilapangan yaitu tentang kurang maksimalnya media pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menulis ide pokok paragraf dapat diberikan solusi sederhana seperti melakukan pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif atau bisa disebut multimedia interaktif. Sebuah teknologi yang relatif baru, multimedia interaktif mempunyai janji besar untuk merevolusi pengalaman pendidikan, informasi, dan rekreasi kita. Dengan kata lain, ketika menyangkut bentuk-bentuk baru pengajaran multimedia, multimedia interaktif dengan cepat menjadi standar emas (Ilmiani dkk., 2020). Bharathidasan & Surulinathi (2022) *Linktree* merupakan *platform* gratis yang memungkinkan penggunaannya berbagi apa pun yang ingin dibagikan dengan orang lain hanya dengan mengklik tautan yang dapat disesuaikan tanpa biaya. Sangat mudah untuk menyesuaikan, memodifikasi, memperbesar, atau mengubah tautan dengan bantuan *Linktree*. Melianti (2023) multimedia interaktif *Linktree* bertujuan untuk memberikan kebebasan siswa atau guru saat mengakses *website Linktree* untuk memilih *Link* dan pergi ke halaman *website* yang diinginkan. Penggunaan multimedia interaktif *Linktree* juga sangat fleksibel dan bisa menciptakan suasana belajar yang aktif.

Kelebihan penggunaan *Linktree* sebagai media pembelajaran menurut Putu dkk., (2022) situs yang sangat mudah digunakan bagi pengguna yaitu siswa dan guru.

Memanfaatkan media *Linktree* memudahkan siswa mengakses materi atau video di perangkat apa pun sehingga memudahkan pembelajarannya, dapat digunakan dimana saja dengan terhubung akses internet. Sedangkan kelemahan penggunaan multimedia interaktif *Linktree* untuk pembelajaran yakni *Linktree* membutuhkan akses internet, tidak semua akses internet berjalan lancar terkadang juga terdapat gangguan sinyal karena beberapa faktor seperti hujan deras, kehabisan kuota, listrik mati dan lain-lain (Prasetya dkk.,2023). Penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syafii dkk., (2023) bahwa media *e-learning* yang sah dan sukses dengan bantuan *Linktree* berdasarkan konten hubungan antara gaya dan gerak, yang ideal untuk digunakan dalam pendidikan anak-anak sekolah dasar. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2023) mengungkapkan bahwa pembuatan media pembelajaran *Linktree* yang berpusat pada cerita fiksi berbasis budaya lokal dan memasukkan topik-topik dari berbagai tugas kelas IV SD/MI telah menunjukkan hasil yang menjanjikan, karena produk telah berhasil melalui tahap validasi dan pengujian produk.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian relevan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif *Linktree* pada materi pembelajaran di sekolah dasar sangat perlu diterapkan dengan tujuan dapat memaksimalkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang layak, praktis, dan efektif digunakan untuk keterampilan menulis ide pokok siswa kelas V.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan *R&D (research and development)*. Gafur (2012) analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah lima bagian yang membentuk Model ADDIE. Subjek penelitian yaitu 28 siswa kelas V SDN 02 Pandean menggunakan objek penelitian multimedia interaktif yang baru dibuat *Linktree* sebagai partisipannya. Teknik pengumpulan datanya meliputi pencatatan, observasi, dan analisis. Media, isi, dan bahasa semuanya divalidasi dengan angket instrumen pengumpul data. Terdapat survei bagi siswa dan guru untuk mengevaluasi kegunaan produk, dan ujian untuk mengukur seberapa baik siswa memahami subjek yang disajikan. Untuk data yang disajikan sebagai sinopsis saran perbaikan validator atau sebagai skor yang diperoleh dari observasi, jawaban, dan evaluasi validator, pendekatan analisis datanya adalah deskriptif kualitatif. Metode analisis data yang elegan dan pragmatis ini menggunakan skala likert dengan sistem rating 1-4. Kelayakan dan kepraktisan produk menurut Akbar dan Sriwiyana (dalam Sabrina dkk., 2021) diukur sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$V = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

V = Validasi (nilai persentase)

Sesuai adaptasi perhitungan dari Irmawati, 2017:606 (dalam Sabrina dkk., 2021) maka mengukur keefektifan penggunaan produk dihitung sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Kelas} = \frac{X}{N} \times 100\% = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM

N = Jumlah seluruh siswa

Hasil persentase yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dengan standar pencapaian dan penyempurnaan yang tertera sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria kelayakan, kepraktisan dan keefektifan

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Penjelasan
00,00 - 20,00	Sangat kurang baik	Revisi/ tidak valid
21,00 - 40,00	Kurang baik	Revisi/kurang valid
41,00 - 60,00	Cukup baik	Revisi/ cukup valid
61,00 - 80,00	Baik	Tidak revisi (valid)
81,00 -100,00	Sangat Baik	Tidak revisi (sangat valid)

Sumber: (Imani dkk., 2021; Sabrina dkk., 2021)

HASIL PENELITIAN

Dengan meminta umpan balik dan evaluasi dari para ahli di bidang media, materi, dan bahasa, kami dapat memastikan bahwa penelitian tentang pembuatan multimedia interaktif *Linktree* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas lima sebagai bagian dari kurikulum mandiri adalah penelitian yang baik. Tujuan mereka adalah memastikan apakah presentasi dan konten *Linktree* layak atau tidak. Siswa kelas V SDN 02 Pandean mengikuti eksperimen penggunaan multimedia interaktif *Linktree* untuk menilai kegunaan produk. Selain memberikan modul kepada siswa untuk diuji, peneliti juga mengirimkan kuesioner kepada pengajar kelas, yang kemudian diminta untuk mencatat jawaban siswanya. Dalam mengukur keefektifan penggunaan multimedia interaktif *Linktree*, peneliti mengevaluasi pembelajaran dengan memberikan soal menulis ide pokok pada siswa kelas V guna mengetahui tingkat pemahaman materi yang telah diberikan.

Hasil Uji Kelayakan Produk

Multimedia interaktif buatan ahli oleh *Linktree* telah berhasil menyelesaikan validasi dan uji kelayakan. Setelah menerima umpan balik profesional, temuan-temuan tersebut disempurnakan dan sering ditinjau sebelum diberikan kepada siswa sekolah dasar di kelas lima. Setelah studi kelayakan produk, multimedia interaktif *Linktree* diuji untuk mengumpulkan data mengenai kepraktisan. Temuan penilaian validator dirinci di bawah ini.

Tabel 2. Hasil uji kelayakan

Validator	Ahli media	Ahli materi	Ahli bahasa
Persentase	85%	88,33%	96%
Kriteria	Sangat valid	Sangat valid	Sangat valid

Berdasarkan penilaian dari ketiga validator, persentase yang diperoleh seluruhnya berada pada rentang 81,00-100,00%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif *Linktree* untuk keterampilan menulis pada siswa kelas V di kurikulum merdeka berada dalam kategori sangat sesuai atau sangat valid.

Hasil Uji Kepraktisan Produk

Setelah multimedia interaktif *Linktree* divalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa tidak diperlukan penyesuaian produk selanjutnya menjalani serangkaian pengujian skala kecil. Uji coba multimedia interaktif *Linktree* skala besar akan dilakukan terhadap 28 siswa kelas V SDN 02 Pandean setelah uji coba skala kecil selesai dan dilakukan revisi. Untuk mengukur kemandirian multimedia interaktif *Linktree* dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas lima dalam konteks kurikulum otonom mereka, peneliti meminta siswa dan instruktur mengisi kuesioner setelah uji produk. Hasil survei guru dan siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil uji kepraktisan

No.	Responden	Jmlh Skor	Skor max	Persentase	Kriteria
1	28 siswa	1545	1280	84,5%	Sangat Praktis
2	Guru kelas V	43	50	86%	Sangat Praktis

Berdasarkan penilaian dari 28 siswa presentasi yang diperoleh berada pada rentang 81,00-100,00% yaitu 84,5% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan persentase dari guru berada pada rentang 81,00-100,00% yaitu 86%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif *Linktree* untuk keterampilan menulis pada siswa kelas V di kurikulum merdeka berada dalam kategori sangat praktis tanpa dilakukan revisi.

Hasil Uji Keefektifan Produk

Untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia interaktif *Linktree* guna dalam tingkat pemahaman siswa pada materi ide pokok, maka peneliti melakukan evaluasi dengan memberikan soal menulis ide pokok. Hasil perolehan skor dari 28 siswa dengan KKM 70, diperoleh jumlah siswa dengan skor di atas KKM yaitu 23 siswa. Maka setelah dilakukan perhitungan dengan jumlah siswa di atas KKM dibagi dengan jumlah siswa kemudian dikali 100%, hasil persentase yang diperoleh yaitu 82,14% maka termasuk dalam kriteria sangat baik atau sangat efektif, jadi produk dapat digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran, hal tersebut berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Tryanasari dkk (2016) yang menghasilkan sebuah buku pedoman *microteaching* yang layak digunakan. Hal tersebut sesuai dengan penggunaan produk yang berjalan baik, peningkatan reliabilitasnya tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas buku pedoman pembelajaran mikro berbasis lesson study ini baik. Penelitian lain yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yaitu dilakukan oleh Tryanasari dkk., (2016) menghasilkan sebuah kualitas perangkat pembelajaran terpadu yang baik, menarik, mudah dan fleksibel, hal ini telah sesuai validitas masing-masing perangkat dan tingginya persentase keterlaksanaan pembelajaran. Dari penelitian relevan, maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran agar menghasilkan produk yang layak untuk digunakan. Berdasarkan latar belakang di sekolah yaitu kurangnya keterampilan menulis dalam menentukan ide pokok paragraf. Kurangnya variasi pembelajaran dan kurang maksimalnya media pembelajaran di sekolah dasar dan guru kelas V masih menggunakan media pembelajaran berupa buku lembar kerja siswa, buku paket, dan buku digital dari pemerintah, sehingga peneliti melakukan pengembangan produk berupa multimedia interaktif.

Tujuan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran menurut Dwi (2017) yaitu sebagai alat belajar individu siswa. Siswa akan dapat menyesuaikan pengalaman belajar mereka dengan kebutuhan spesifik mereka melalui penggunaan alat pembelajaran multimedia interaktif. Sebagai bagian dari penelitian kami, kami membuat alat multimedia interaktif bernama *Linktree* untuk membantu pembelajaran siswa kelas V. Bharathidasan & Surulinathi (2022) *Linktree* merupakan *platform* gratis yang memungkinkan penggunaannya berbagi apa pun yang ingin dibagikan dengan orang lain hanya dengan mengklik tautan yang dapat disesuaikan tanpa biaya. Penggunaan multimedia interaktif *Linktree* pada keterampilan menulis ide pokok diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V yaitu pengembangan multimedia interaktif *Linktree* diharapkan layak, praktis, serta efektif untuk digunakan.

Dalam penelitian ini telah didapatkan hasil kelayakan multimedia interaktif *Linktree* dari para ahli dengan kategori sangat layak atau sangat sesuai. Untuk hasil kepraktisan

produk telah didapat dari respon siswa dan guru dengan kategori sangat praktis atau sangat sesuai. Kemudian untuk hasil keefektifan produk diperoleh dari evaluasi dengan memberikan soal menulis ide pokok pada siswa dengan kategori sangat praktis atau sangat sesuai sehingga dari ketiga uji tersebut dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif *Linktree* sangat layak untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran di kelas V pada materi menulis ide pokok. Pernyataan ini diperkuat dengan adanya penelitian lain oleh Prastiya dkk., (2023) bahwa media pembelajaran dengan *Linktree* telah lolos uji validasi ahli media, materi dan bahasa, serta perolehan nilai siswa tuntas diatas KKM, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran dengan *Linktree* layak dan efisien untuk digunakan sebagai inovasi pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum proses pengembangan multimedia interaktif *Linktree* sudah berjalan dengan baik. Kualitas hasil pengembangan juga baik dan layak terbukti dengan adanya tingkat validitas dari ahli media, materi, dan bahasa. Kemudahan penggunaan multimedia interaktif *Linktree* bisa dilihat dari hasil uji kepraktisan oleh siswa dan guru yang menunjukkan penilaian sangat baik, serta keefektifan produk dilihat dari hasil pemahaman siswa tentang materi ide pokok tuntas diatas KKM sehingga penggunaan multimedia interaktif efektif digunakan. Dari keseluruhan analisis tersebut, sudah jelas bahwa penggunaan multimedia interaktif *Linktree* layak, praktis, dan efektif sebagai inovasi media pembelajaran kelas V di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Bharathidasan, U., & Surulinathi, M. (2022). *Machine Translated by Google Perancangan dan Pengembangan Layanan Perpustakaan Universitas Bharathidasan (BDU). Melalui Smartphone Menggunakan Linktree Machine Translated by Google. November.* <https://doi.org/10.5281/zenodo.7338022>
2. Dwi, S. H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press* (Issue April 2017). UNY Press. <https://www.researchgate.net/publication/332444168%0AMultimedia>
3. Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pembelajaran.* Penerbit Ombak.
4. Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
5. Imani, M. N., Oktaviyanti, R., & Romdhoni, V. A. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Linktree dan Evaluasi Quizizz pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII SMP. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar (PISCES)*, 1, 441–448.
6. Mansur, A., Karim, K. H., & Hady, D. (2023). *Analisis kesulitan menentukan ide pokok paragraf siswa kelas v sd negeri 45 kota ternate.* 11(1), 75–82.
7. Mardiyah, A. A. (2023). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Puri Mojokerto. *Jurnal Simki Postgraduate*, 2(3), 238–247. <https://jipied.org/index.php/JSPG>
8. Otaviani, E. M. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Linktree, Google form, dan Youtube Pada Materi Perkuliahan Gizi, Kesehatan dan Personality. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 116–123. <https://doi.org/10.24036/javit.v3i2.137>
9. Prastiya, F., Sahari, S., & Wenda, D. D. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Linktree.Ee Dalam Bentuk Web Site Pada Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1079–1086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4660>
10. Putu, I., Andika, W., & Yudiana, K. (2022). Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Linktree Meningkatkan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif pada Materi Macam-Macam Gaya

- Muatan IPA Kelas IV A R T I C L E I N F O. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 52–60. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47635>
11. Rahmayanti, R., Andajani, K., & Anggraini, A. E. (2023). Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1588–1594. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5203>
 12. Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85–96. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.343>
 13. Sabrina, F., Hasnawati, & Anggraini, D. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik dengan Metode Permainan Sesiku untuk Pengetahuan Fenomena Gempa Bumi Siswa SD Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(3), 439–452.
 14. Sari, K. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LINKTREE PADA CERITA FIKSI BERBASIS BUDAYA LOKAL DENGAN TEMA BERBAGAI PEKERJAAN KELAS IV SD / MI Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S . Pd) Dalam Ilm.*
 15. Syafii, A. F., Mujiwati, E. S., & Primasatya, N. (2023). Pengembangan E-Learning Berbantu Linktree Pada Materi Hubungan Gaya Dan Gerak Untuk Siswa Kelas Iv Mi Sabilillah Tanjung Kabupaten Nganjuk. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.36706/jisd.v10i1.18732>
 16. Tryanasari, D., Mursidik, E. M., & Gunawan, I. (2016). *pengembangan buku pedoman microteaching berbasis lesson study prodi pgsd fip ikip pgri madiun.* *Jurnal Pendidikan* Vol 19, No 1. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/.v19i1.185>
 17. Tryanasari, D., Mursidik, E. M., & Riyanto, E. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terpadu Berbasis Kearifan Lokal Untuk Kelas Iii Sekolah Dasar Di Kabupaten Madiun. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 3(02), 132–172. <https://doi.org/10.25273/pe.v3i02.273>