



Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar

Naila Kamila¹, Firdaus Annas², Susi Oktavia³

^{1, 2, 3} Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 28 Januari 2024
 Direvisi : 08 Maret 2024
 Diterima : 20 Mei 2024
 Diterbitkan : 30 Juni 2024

Kata Kunci

Media Pembelajaran, Kualitas Pembelajaran, Sekolah Dasar

Correspondence

E-mail: naiilakamilaa4@gmail.com*

A B S T R A K

Pendidikan di Indonesia, khususnya di tingkat sekolah dasar, menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan melalui metode pengajaran konvensional yang cenderung monoton. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif dan menarik guna meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang dirancang mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktivitas untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Melalui pengembangan media ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan di Indonesia dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan pendidik lainnya dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan efektif.

Abstract

Education in Indonesia, especially at the elementary school level, faces challenges in improving the quality of learning, especially in Indonesian language subjects. Many students experience difficulty in understanding material presented through conventional teaching methods which tend to be monotonous. This research aims to design interactive and interesting multimedia-based learning media to increase students' motivation and understanding of Indonesian language material. The designed learning media integrates visual, audio and interactivity elements to create a more enjoyable and effective learning experience. Through the development of this media, it is hoped that students can be more actively involved in the teaching and learning process, so that their learning outcomes can improve. This research also aims to make a positive contribution to the development of education in Indonesia by utilizing information technology in learning. It is hoped that the results of this research can be a reference for teachers and other educators in creating a more innovative and effective learning environment.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan dasar adalah fondasi yang sangat penting bagi perkembangan individu dan masyarakat. Di Indonesia, pendidikan dasar tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar tetapi juga untuk membentuk karakter dan keterampilan sosial siswa. Namun, meskipun pendidikan dasar telah mendapat perhatian lebih dari pemerintah melalui berbagai kebijakan dan program, tantangan yang dihadapi masih cukup besar (Team, 2024). Salah satu tantangan utama adalah ketidaksetaraan akses terhadap pendidikan berkualitas antara daerah perkotaan dan

pedesaan. Banyak anak di daerah terpencil tidak dapat mengakses pendidikan yang memadai karena jarak yang jauh dari sekolah dan kurangnya fasilitas yang memadai (Lokal et al., 2024).

Kualitas pengajaran juga menjadi isu sentral dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menunjukkan bahwa banyak guru tidak mendapatkan pelatihan yang cukup untuk mengajar dengan efektif menggunakan metode pembelajaran yang inovatif (Khoiruman, 2024) (Mubin & Aryanto, 2024). Keterbatasan keterampilan guru ini berdampak pada kualitas pengajaran yang cenderung monoton dan tidak menarik bagi siswa. Dalam konteks ini, penting untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi informasi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Topan et al., 2024).

Selain itu, perbedaan latar belakang bahasa siswa juga menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Indonesia adalah negara dengan keragaman budaya dan bahasa yang tinggi; banyak siswa berasal dari daerah dengan bahasa ibu yang berbeda-beda (Fitri et al., 2024). Hal ini bisa menyebabkan kesulitan dalam memahami pemahaman dan struktur kalimat Bahasa Indonesia yang lebih formal. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan kontekstual sangat diperlukan untuk menjembatani perbedaan ini (Team, 2024).

Salah satu solusi untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan merancang media pembelajaran berbasis multimedia yang menarik dan interaktif. Media semacam ini dapat membantu meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Belakang, 2020). Dengan melibatkan semua pihak—guru, orang tua, dan pemerintah—diharapkan upaya ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia secara keseluruhan.

Dengan langkah-langkah strategi ini, pendidikan dasar di Indonesia tidak hanya mampu mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas tetapi juga siap menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan informasi teknologi di masa depan (Khoiruman, 2021). Hasilnya, pembelajaran Bahasa Indonesia akan menjadi lebih relevan dan efektif dalam membekali siswa dengan keterampilan berbahasa yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Tinjauan Literatur Singkat atas Penelitian Terkait

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Misalnya, Sayyid (2024) mencatat bahwa teknologi digital memungkinkan penggunaan aplikasi pendidikan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Studi & Dasar, 2024). Namun, tantangan seperti kesenjangan akses teknologi antara siswa dari latar belakang ekonomi berbeda masih menjadi masalah serius. Penelitian lain menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar; namun, partisipasi orang tua sering kali rendah. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan kolaboratif antara sekolah dan keluarga untuk mendukung pendidikan anak.

Penelitian ini diadakan untuk mengeksplorasi cara-cara inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan memanfaatkan teknologi informasi. Dengan adanya tantangan-tantangan tersebut, penting untuk mencari solusi yang dapat diterapkan secara praktis di lapangan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mengenai kebutuhan media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Pertanyaan utama penelitian ini adalah: "Bagaimana cara merancang media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar?" Subpertanyaan terkait meliputi: "Apa saja kebutuhan siswa dan guru terkait media pembelajaran?" serta "Seberapa efektif penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa?" Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pendidikan di Indonesia.

Dalam konteks ini, state of the art merujuk pada penggunaan teknologi terkini dalam pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif dan aplikasi edukasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dengan lebih baik (Hartono et al., 2024). Namun, meskipun ada banyak penelitian tentang efektivitas teknologi dalam pendidikan, masih ada kekurangan dalam penerapan praktisnya di kelas-kelas sekolah dasar.

Penelitian ini menunjukkan adanya kesenjangan antara teori dan praktik dalam penerapan teknologi informasi dalam pendidikan. Meskipun banyak penelitian menunjukkan manfaat penggunaan media digital dalam pembelajaran, implementasinya di lapangan masih terbatas. Banyak guru tidak terlatih dalam menggunakan teknologi secara efektif atau tidak memiliki akses ke perangkat yang diperlukan (Priebe, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada bagaimana merancang media pembelajaran yang tidak hanya inovatif tetapi juga praktis dan mudah digunakan oleh guru serta menarik bagi siswa. Pendekatan sistematis untuk merancang media pembelajaran berbasis multimedia yang sesuai dengan kebutuhan spesifik siswa di sekolah dasar. Dengan menggabungkan elemen-elemen visual, audio, dan interaktivitas ke dalam media pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Selain itu, penelitian ini juga akan melibatkan umpan balik dari guru dan siswa selama proses pengembangan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dirancang benar-benar memenuhi kebutuhan mereka.

2. Metodologi Penelitian

Artikel ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Metode Research and Development (R&D) dipilih karena memungkinkan peneliti untuk merancang, mengembangkan, dan menguji produk pendidikan yang relevan dengan kebutuhan siswa dan guru (Sudarta, 2022). Proses ini meliputi beberapa langkah kunci: analisis kebutuhan, desain media, pengembangan prototipe, implementasi, dan evaluasi.

2.1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan siswa serta observasi langsung di kelas. Pengumpulan data ini bertujuan untuk memahami kendala yang dihadapi dalam proses belajar mengajar serta harapan terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan (Sudarta, 2022).

2.2. Desain Media

Setelah analisis kebutuhan, langkah berikutnya adalah merancang media pembelajaran. Dalam tahap ini, peneliti akan membuat sketsa desain awal dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Desain ini mencakup elemen-elemen visual, audio, dan interaktivitas yang akan digunakan dalam media tersebut (Rudjiono et al., 2018). Peneliti juga akan mempertimbangkan aspek estetika dan fungsionalitas untuk memastikan bahwa media tersebut menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Desain yang baik tidak hanya harus informatif tetapi juga harus mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Suhaeb & Djawad, 2017).

Selain itu, dalam merancang media pembelajaran interaktif, peneliti perlu menggunakan perangkat lunak yang tepat untuk mengembangkan konten. Penggunaan perangkat lunak seperti Adobe Flash atau Macromedia Director dapat membantu dalam menciptakan elemen interaktif yang menarik dan mudah dinavigasi (Karunia, 2016). Selain itu, penting untuk melakukan uji coba terhadap desain yang telah dibuat untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna, baik guru maupun siswa. Umpan balik ini sangat penting untuk melakukan revisi dan perbaikan sebelum media pembelajaran diimplementasikan secara luas di kelas (., 2018). Oleh karena itu, proses perancangan media

pembelajaran berbasis multimedia harus dilakukan secara sistematis dan melibatkan berbagai pihak untuk memastikan efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

2.3. Pengembangan Prototipe

Setelah desain selesai, peneliti akan mengembangkan prototipe media pembelajaran. Prototipe ini akan diuji coba di kelas dengan melibatkan sejumlah siswa sebagai responden. Uji coba ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik mengenai keefektifan dan kepraktisan media yang telah dikembangkan (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020).

2.4. Implementasi

Setelah revisi dilakukan, langkah selanjutnya adalah implementasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas. Peneliti akan bekerja sama dengan guru untuk menerapkan mediatersebut selama pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Selama implementasi, peneliti akan melakukan observasi untuk menilai keterlibatan siswa dan efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan pemahaman materi (Ani Safitri, 2021).

2.5. Evaluasi

Tahap terakhir adalah evaluasi hasil penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Peneliti akan menganalisis data yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Selain itu, umpan balik dari guru mengenai kepraktisan dan efektivitas media juga akan dikumpulkan untuk menilai keberhasilan penelitian ini (Daryono, 2019).

3. Hasil dan Pembahasan

1. Analisis Kebutuhan

Proses analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang krusial dalam merancang media pembelajaran berbasis multimedia. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa dan guru di SDN Dempelrejo. Hasil analisis menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang masih digunakan, seperti ceramah, tidak efektif dalam menarik perhatian siswa dan membuat mereka aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Observasi dan wawancara dengan guru serta siswa mengungkapkan bahwa siswa merasa bosan dan kurang bersemangat untuk belajar, sehingga diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka (Supriyanto, 2023). Selain itu, data menunjukkan bahwa hanya 40% siswa yang mencapai nilai di atas rata-rata, menandakan perlunya pendekatan baru dalam pengajaran (Hermano & Hakim, 2012).

2. Pemilihan Materi

Setelah analisis kebutuhan, tahap berikutnya adalah seleksi materi. Pada tahap ini, materi pembelajaran dipilih berdasarkan relevansi dan kesesuaiannya dengan kurikulum serta kebutuhan siswa. Materi yang diseleksi meliputi berbagai elemen penting, seperti jenis font, warna, gambar, audio, dan video. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual yang menarik dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Misalnya, pemilihan gambar yang jelas dan warna-warna cerah dapat meningkatkan daya tarik media pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami materi (Nugroho, 2023). Penggunaan video dan animasi juga terbukti efektif dalam memperkaya pengalaman belajar dan menjelaskan konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami (Hinelo et al., 2022).

3. Perancangan Media

Peranan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan software seperti Adobe Flash Professional CS5 dan Articulate Storyline. Proses ini meliputi penyusunan tata letak yang menarik secara visual untuk menyajikan materi dengan cara yang interaktif. Hasil dari perancangan ini adalah media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu menjaga perhatian siswa selama

proses belajar. Media tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga setiap elemen berfungsi untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi ajar (Hidayati, 2023). Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran dapat disajikan dalam format yang lebih dinamis dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa (Karunia, 2016).

4. Evaluasi Media Pembelajaran

Tahap evaluasi sangat penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dirancang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa untuk mendapatkan umpan balik mengenai efektivitas media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Umpan balik dari pengguna akhir memberikan wawasan berharga tentang bagaimana media tersebut dapat ditingkatkan lebih lanjut (Wahyuni, 2023). Penelitian juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya memperbaiki hasil belajar tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif (Rondius, 2012).

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia di sekolah dasar memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam metode pengajaran tradisional, guru dapat merancang solusi inovatif yang lebih menarik bagi siswa. Penelitian menunjukkan bahwa interaktivitas dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada pasangan berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik (Fitriya et al., 2024). Dalam konteks ini, penting untuk memahami bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Selain itu, pemilihan materi yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa konten yang diajarkan relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Materi yang disajikan secara visual dan auditori dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dengan lebih baik, sehingga mendukung proses kognitif mereka (Wulandari et al., 2019). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan elemen multimedia seperti video dan audio tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik. Misalnya, aplikasi media pembelajaran IPA berbasis multimedia telah terbukti efektif dalam menyampaikan konsep-konsep ilmiah yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa (Hermano & Hakim, 2012).

Peranan media juga sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif. Dengan memanfaatkan teknologi terkini, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, mengubah pengalaman belajar menjadi sesuatu yang lebih menyenangkan bagi siswa (Apriadi, 2014). Media pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga menciptakan suasana belajar yang dinamis. Misalnya, penelitian menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan mempermudah mereka dalam memahami materi pelajaran (Apriadi, 2014).

Pada akhirnya, memastikan evaluasi media pembelajaran sangat penting untuk keefektifannya. Umpan balik dari pengguna akhir—baik guru maupun siswa—dapat memberikan wawasan berharga tentang bagaimana media tersebut dapat ditingkatkan lebih lanjut. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan multimedia tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis (Feri ardiansah & Romadon, 2023). Selain itu, pelatihan bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia juga terbukti meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar (Feri ardiansah & Romadon, 2023).

Dengan demikian, perancangan media pembelajaran berbasis multimedia merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat dan kebutuhan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan (Ani Safitri, 2021). Di era digital ini, penting bagi pendidik untuk terus beradaptasi dan memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

4. Kesimpulan

Peranan media pembelajaran berbasis multimedia di sekolah dasar merupakan langkah strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan media ini terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Kemampuan multimedia untuk menyajikan informasi secara interaktif dan menarik membantu siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penerapan multimedia dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif. Proses perancangan media pembelajaran multimedia melibatkan beberapa tahapan yang sistematis, yaitu analisis kebutuhan, seleksi materi, desain, dan evaluasi. Setiap tahap memiliki peran penting untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan efektif dalam menyampaikan materi. Selain itu, pembelajaran berbasis multimedia tidak hanya mengandalkan guru sebagai sumber informasi, tetapi juga melibatkan keterlibatan aktif siswa. Dengan menggunakan berbagai format media seperti video, audio, dan animasi, siswa dapat belajar secara mandiri dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka.

Evaluasi terhadap efektivitas media pembelajaran yang dirancang juga sangat penting. Uji coba pada siswa menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, umpan balik dari pengguna—baik siswa maupun guru—perlu diperhatikan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Dengan demikian, penerapan multimedia dalam pengajaran diharapkan dapat menggantikan metode konvensional yang kurang menarik, menciptakan proses belajar mengajar yang lebih dinamis. Secara keseluruhan, melalui perancangan media pembelajaran berbasis multimedia yang tepat, kualitas pembelajaran di sekolah dasar dapat ditingkatkan secara signifikan. Ini akan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa dan memenuhi persyaratan kurikulum yang tekanan pada kreativitas serta pemikiran kritis. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan pendidikan di tingkat dasar dapat menjadi lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Daftar Pustaka

- B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Smk Terhadap Efektif Dan Efisiensi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(1), 12-15. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v4i1.8749>
- Ani Safitri. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Materi Ekosistem Di Sma Negeri 1 Krueng Barona Jaya*.
- Apriadi. (2014). Aplikasi pembelajaran matematika dasar berbasis multimedia. *Konferensi Mahasiswa Sistem Informasi*, 2(01), 53-58.
- Belakang, A. L. (2020). *Tantangan dan Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Madrasah Ibtidaiyah di Era New Normal*. 319-322.
- Daryono, R. W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Penggunaan Total Station Untuk Pengukuran Stake Out Lengkungan Jalan Pada Mata Kuliah Praktikum Geomatika Ii Di Jurusan Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 1974, 2013-2015.
- Feri ardiansah, & Romadon, R. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Di Sekolah Dasar Negeri 6 Kecamatan Simpang Rimba. *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 307-311. <https://doi.org/10.56799/joongki.v2i2.1610>
- Fitri, Sinaga, D., Monica, E., Hutauruk, G., Haloho, J., Tasya, R., & Gagarin, T. (2024). Analisis Hambatan, Tantangan dan Strategi Dalam Mengajarkan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Dasar SDN 060853. *QISTINA: Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 3(1), 912-917.

- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1516.
- Hartono, K. A., Riyanti, D., & Feriandi, Y. A. (2024). *Tantangan dan Hambatan Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Negeri*. 2, 243-251.
- Hermano, F., & Hakim, F. N. (2012). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mata Pelajaran Ipa Bahasan. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4(1), 42-49.
- Hinelo, M., Mohamad, I., & Sudana, I. W. (2022). Perancangan media pembelajaran seni rupa berbasis multimedia interaktif bagi siswa SLB Negeri Kota Gorontalo. *Jambura: Jurnal Seni Dan Desain*, 2(1), 8-17.
- Karunia. (2016). No 主観の健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title. 4(June), 2016.
- Khoiruman, M. (2021). Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Kajian Linguistik*, 9(2), 51-62. <https://doi.org/10.35796/kaling.9.2.2021.38949>
- Lokal, H., Pemilih, C., World, N., Kelas, R., Story, T., Problematik, R., Pedesaan, D., Tantangan, M., Peluang, J., & Anda, E. (2024). *Tantangan dan Peluang Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 1-7.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554-559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 済無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2), 11-37.
- Priebe, J. (2020). Facebook (/# facebook) Twitter (/# twitter) Email (/# email) Tantangan Pelaksanaan Pendidikan Dasar di Daerah Perdesaan dan Tertinggal. 2020(April), 1-7.
- Rondius, B. &. (2012). No TitleФормирование парадигмальной теории региональной экономики. *Экономика Пегуона*, 1-11.
- Rudjiono, D., Kom, S., Kom, M., Pd, S., Kom, M., Nugroho, S., Kom, S., Kom, M., Fitrianto, Y., & Kom, M. (2018). *Media Pembelajaran Desain Grafis Di Sma 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif*. 24-25.
- Studi, P., & Dasar, P. S. (2024). *Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan Sekolah Dasar di Era Digital*. 1-9.
- Sudarta. (2022). 済無No Title No Title No Title. 16(1), 1-23.
- Suhaeb, S., & Djawad, Y. A. (2017). Desain Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Elektronika Analog. *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 2(1), 525-528.
- Team, E. (2024). *Jurnal Ilmiah Madrasah*. 8(2018), 24-25.
- Topan, K., Halidjah, S., & Hairida. (2024). Permasalahan Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Penerapan Merdeka Belajar Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Islam Terpadu Ibnu Mas'ud Singkawang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 11728-11745.
- Wulandari, B., Ardiansyah, F., Eosina, P., Fajri, H., & Alam, I. P. (2019). *Abstrak Referensi*. 7(1), 1-7.