

## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

### Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Siti Maesaroh<sup>1</sup>, Ahmad Mulyadiprana<sup>2</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya  
Email: maesarohsiti14@student.upi.edu, ahmad.mulyadiprana@gmail.com<sup>2</sup>

---

#### Abstract

*This research is motivated by the rapid development of technology that demands education in utilizing technology, one of the uses of technology in education is the use of media. One form of media in learning is interactive multimedia, and therefore it is necessary to design interactive multimedia forms. This study aims to describe the results and forms of interactive multimedia plans about rhymes for learning Indonesian in elementary schools. Basically, Indonesian language learning in pantun material is not yet available interactive multimedia, Indonesian language learning is carried out using picture media. There are several interactive multimedia available on the internet, but the form of multimedia is only in the form of videos that can be displayed to students. This interactive multimedia design as a whole is accessed through the Microsoft Power Point windows application so that it is easily used by the teacher. Media is a very important component in the learning process. The media is an intermediary or messenger of learning material. In essence, students learn more meaningfully by using learning media as a whole (audio, visual, and audio-visual). Interactive multimedia is a combination of images, text, animation, audio, and video using computers. The advantages of interactive multimedia are more effective and enjoyable. This research is expected to be able to give meaning to students and teachers in the process of learning Indonesian about material about poetry. This study uses a qualitative method with descriptive data analysis using data from FGD (Focus Group Discuss) analysis. Based on the data from the FGD results, it was obtained that interactive multimedia design about rhymes for learning Indonesian got feasibility and fulfilled the criteria to be used as a medium for learning Indonesian.*

**Keywords:** Interactive Multimedia, Indonesian Language Learning, Qualitative Descriptive

#### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga menuntut pendidikan dalam memanfaatkan teknologi, salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yaitu penggunaan media. Salah satu bentuk media dalam pembelajaran yaitu multimedia interaktif, maka dari itu perlu adanya rancangan bentuk multimedia interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil dan bentuk rencana multimedia interaktif tentang pantun untuk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pada dasarnya pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pantun belum tersedianya multimedia interaktif, pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan dengan menggunakan media gambar. Multimedia interaktif ada beberapa yang tersedia di internet, akan tetapi bentuk multimedia tersebut hanya berbentuk video yang dapat ditampilkan kepada peserta didik. Rancangan multimedia interaktif ini secara keseluruhan yang diakses melalui aplikasi windows *Microsoft Power Point* sehingga mudah digunakan oleh guru. Media merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media merupakan perantara atau penyampai pesan suatu materi pembelajaran. Pada hakikatnya peserta didik belajar lebih bermakna dengan cara menggunakan media pembelajaran secara keseluruhan (audio, visual, dan audio-visual). Multimedia interaktif merupakan gabungan dari gambar, teks, animasi, audio, dan video yang menggunakan computer. Kelebihan multimedia interaktif yaitu lebih efektif dan menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kebermaknaan bagi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia mengenai materi tentang pantun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis data secara deskriptif dengan menggunakan data dari hasil analisis FGD (*Focus Group Discuss*). Berdasarkan data dari hasil FGD diperoleh data bahwa rancangan multimedia interaktif tentang pantun untuk pembelajaran bahasa Indonesia mendapatkan kelayakan dan memenuhi kriteria untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Deskriptif Kualitatif

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya siswa belajar menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Dengan demikian, siswa belajar untuk berkomunikasi baik lisan atau tulisan. Selain itu pembelajaran bahasa Indonesia meliputi apresiasi sastra. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Atmazak dalam jurnal pendidikan guru sekolah dasar (Khair, 2018) 'mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, dan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual'. Salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V yaitu pembelajaran pantun. Pembelajaran pantun di sekolah dasar pada hakekatnya mengenalkan dan mengapresiasi sastra.

Proses pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya membutuhkan beberapa komponen pendukung. Salah satu komponen pendukung pembelajaran yaitu penggunaan

media pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi. Media pembelajaran yaitu alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Pendahuluan, n.d.). Pengembangan media pembelajaran, guru hendaknya memanfaatkan kemajuan teknologi. Sejalan dengan itu, guru dituntut untuk kreatif dalam menciptakan berbagai macam media pembelajaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yaitu berupa multimedia.

Multimedia berasal dari kata multi yang berarti beberapa macam dan media yang berarti pesan (UMA, 2016). Dengan demikian multimedia merupakan gabungan beberapa media yang berupa visual, audio, dan audio-visual. Interaktif menurut Warsita dalam (Tarigan & Siagian, 2015) "Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/ pengguna produk) dan komputer (software/ aplikasi/ produk dalam format file tertentu biasanya dalam bentuk CD)". Multimedia interaktif merupakan pemanfaatan computer yang dibuat dengan cara menggabungkan gambar, teks, animasi, audio, atau video dengan dibuat link dan tools dengan tepat sehingga dapat berinteraksi dan berkomunikasi. Pendapat lain menyatakan bahwa "Multimedia interaktif merupakan kumpulan

dari beberapa media seperti tesk, gambar, audio, video, dan animasi yang bersifat interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi' (Nopriyanti & Sudira, 2015).

Tujuan multimedia interaktif yaitu menyajikan informasi dalam bentuk menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Terdapat beberapa kelebihan menggunakan multimedia interaktif menurut (Munir, 2013, hlm. 132-133) diantaranya yaitu "pembelajaran lebih aktif dan inovatif, menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, dan mampu melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan".

Dalam dunia pendidikan khususnya di jenjang sekolah dasar masih kurang ketersediaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti multimedia. Hal ini perlu dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan multimedia interaktif tentang pantun. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan hasil dan bentuk multimedia interaktif tentang pantun untuk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis dekriptif. Dengan demikian peneliti mengharapkan dengan adanya rancangan multimedia interaktif dapat digunakan dan memberikan kebermaknaan dalam proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode kualitatif dalam melakukan penelitian yang bertujuan untuk memahami fonemena tentang yang dialami, subjek penelitian secara holistic dalam suatu konteks alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Sejalan dengan itu, pendapat lain mengatakan bahwa penelitian kualitatif yaitu "penelitian yang berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat, kepercayaan orang yang akan diteliti dan kesemuanya tidak dapat diukur dengan angka" (Aan Prabowo, Heriyanto, S.Sos., 2013). Proses analisis data diungkapkan secara deskriptif dengan maksud untuk menggambarkan hasil dan bentuk rancangan multimedia interaktif tentang pantun untuk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Sasaran penelitian ini diperoleh subjek data dari 20 peserta didik kelas V sekolah dasar. Proses pengambilan data dengan cara melakukan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan menggunakan multimedia yaitu tayangan *Power Point* dibuat secara interaktif yang berisi materi tentang pantun.

Analisis data dilakukan dengan cara diungkapkan dengan menggunakan metode *content analisis* atau analisis isi dari hasil pengumpulan data FGD. Proses yang dilakukan saat FGD yaitu mulai dari proses pengajuan media, proses pemilihan alat dan

bahan pembuatan media, proses revisi media, proses perbaikan, dan hasil akhir. Proses FGD dilakukan dari hasil pengajuan media yang akan menjadikan pembahasan dalam proses FGD. Setelah adanya pengajuan media maka peneliti memilih dan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif. Setelah itu peneliti menguji coba produk kepada tim yang nantinya akan dilakukan revisi. Setelah produk direvisi maka dilakukan uji coba.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil FGD yang dilakukan bahwa multimedia interaktif tentang pantun untuk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan aspek yang harus dipenuhi dalam merancang multimedia dan sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Multimedia interaktif tentang pantun sangat berpeluang untuk dijadikan sebagai bentuk rancangan media pembelajaran bahasa Indonesia yang dirancang sesuai kompetensi dasar di sekolah dasar.

Media pembelajaran yang akan dibuat ini berbentuk multimedia interaktif, adapun komponen yang tersedia dalam multimedia interaktif yaitu sebagai berikut:

### 1. Teks

Teks merupakan salah satu komponen yang ada pada multimedia interaktif. Teks

digunakan untuk menjelaskan suatu isi materi dan penjelasan suatu gambar. Teks sangat berperan penting dalam suatu multimedia. Sejalan dengan itu Sanjaya menyatakan “teks teks adalah serangkaian tulisan yang tertata sehingga mempunyai makna sebagai informasi yang ingin disampaikan.” (Mussardo, 2019).

### 2. Grafik

Grafik dibutuhkan pada saat merancang multimedia. Grafik merupakan suatu keadaan pasang surut yang terlihat sebagai lukisan yang digambarkan dengan garis atau gambar. Sejalan dengan itu, pendapat lain menjelaskan bahwa “Grafik, yaitu penyajian data berangkat melalui perpaduan antara angka, garis dan simbol” (Tarigan & Siagian, 2015)

### 3. Gambar

Oemar Hamaliks mendefinisikan bahwa “Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran” (Afriyanti, Fadillah, & Sukmawati, 2013). Gambar merupakan komponen multimedia yang bertujuan untuk membuat sajian multimedia menjadi menarik sehingga pembaca tidak bosan untuk melihatnya. Bentuk gambar yang disajikan dalam multimedia dapat berbentuk garis, kotak, bulatan, bayanga, warna, dan sebagainya.

#### 4. Video

Media pembelajaran video adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang diproyeksikan membentuk karakter yang sama dengan obyek aslinya (Afriyanti et al., 2013). Video disajikan dalam sebuah multimedia untuk menarik perhatian peserta didik dan memudahkan dalam memahami materi pelajaran.

#### 5. Animasi

Animasi merupakan suatu gabungan antara media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Menurut Reiber dalam (Surasmi, 2016) 'bagian penting lain pada multimedia adalah animasi'. Dalam computer animasi digunakan untuk menjelaskan dan menyimulasikan suatu yang sulit dilakukan melalui video.

#### 6. Audio

Audio digunakan dalam multimedia untuk memberikan suara atau efek dari media tersebut. Audio dapat meningkatkan daya ingat untuk yang memiliki kelemahan dalam penglihatan. Sejalan dengan itu Sadiman menyatakan bahwa berpendapat bahwa 'media audio yaitu media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal ( ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal' (Afriyanti et al., 2013).

#### 7. Interaktivitas

Interaktivitas dalam multimedia interaktif sangat dibutuhkan. Komponen seperti teks, gambar, suara, video, dan foto dapat disampaikan di media lain seperti TV dan VCD player, tetapi elemen interaktif hanya dapat dilakukan dalam computer. Aspek interaktif dalam multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, pelatihan, dan permainan.

Multimedia interaktif terdapat beberapa komponen yang membantu pengguna bernavigasi, berkarya, berinteraksi, dan berkomunikasi. Dengan adanya komponen tersebut maka menjadikan multimedia lebih menarik dan bersifat interaktif menurut Suryanto dalam (Kurniawati & Nita, 2018).

Produk multimedia ini diharapkan dapat digunakan dalam proses belajar mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Adapun spesifikasi bentuk multimedia ini meliputi, sebagai berikut:

- a. Produk dapat digunakan dalam pembelajaran tematik untuk siswa kelas V sekolah dasar.
- b. Produk digunakan pada pembelajaran tematik pada tema 4 "Sehat itu Penting"
- c. Produk berupa multimedia interaktif tentang pembelajaran pantun dikemas dalam sebuah CD yang mampu digunakan dengan praktis, mudah, efektif, dan edukatif.

Berikut ini merupakan rancangan desain yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat multimedia interaktif tentang pantun berdasarkan hasil FGD yang dilakukan.

Peneliti melakukan identifikasi prinsip desain yang digunakan dalam menyusun multimedia interaktif pembelajaran pantun diantaranya sebagai berikut:

### 1. Model/ Bentuk Multimedia

Bentuk multimedia interaktif tentang pantun yaitu berupa tayangan slide yang ditampilkan melalui aplikasi *Miscrosoft Power Point* yang dibuat secara interaktif dalam bentuk CD/ DVD.

### 2. Tujuan Multimedia

Tujuan penelitian mengembangkan multimedia interaktif tentang pantun yaitu untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

### 3. Konteks Multimedia

Multimedia ini meliputi pemenuhan komponen proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang bertujuan sebagai prantara atau penyampai pesan. Multimedia ini digunakan ketika proses pembelajaran bahasa Indonesia mengenai materi tentang pantun.

## 4. Karakteristik Multimedia

Karakteristik multimedia mengacu pada kurikulum sekolah dasar, dan dasar-dasar pengembangan multimedia interaktif. Kurikulum mengacu kepada Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi yang dipilih.

### a. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar dan Indikator yang dipilih yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1**

### Pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	No	Indikator
3.6	Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1	Mengetahui pengertian, ciri-ciri, dan jenis-jenis pantun
		3.6.2	Menggali isi dan amanat pantun
4.6	Meliskan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	4.6.1	Meliskan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi

**b. Tujuan Pembelajaran**

- 1) Melalui membaca teks siswa dapat mengetahui pengertian, ciri-ciri, dan jenis-jenis pantun dengan tepat
- 2) Melalui pengamatan contoh menggali isi dan amanat pantun, siswa dapat menggali isi dan amanat pantun dengan tepat
- 3) Melalui pengamatan video contoh melisankan pantun, siswa dapat melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat

**c. Materi Pembelajaran**

Pengertian pantun : Pantun adalah jenis puisi lama yang tiap baitnya terdiri atas empat baris serta memiliki sampiran dan isi. Ciri utama dari pantun yaitu bentuknya dalam setiap baitnya terdiri dari empat baris, dengan pola persajakan a-b-a-b, dua larik disebut sampiran, dan dua lariknya disebut isi (Dio Lavarino, 2016). “Jenis-jenis pantun berdasarkan siklus kehidupan: a) Pantun anak-anak, b) Pantun orang muda, dan c) Pantun orang tua. Berdasarkan isinya jenis pantun yaitu a) Pantun nasihat, b) Pantun jenaka , c) Pantun teka teki, dan d) Pantun kiasan” (Hasim, 2017).

**d. Karakter yang dikembangkan**

Karakter yang dikembangkan dalam multimedia ini yaitu mengutamakan aspek

materi atau isi, aspek instruktural, dan aspek tampilan.

**e. Prosedur Multimedia**

1) Pembuatan *Flowchart*



2) Pembuatan *Storyboard*

No	Tampilan	Keterangan
1		<p><i>Slide</i> pembuka</p> <p>Nomor 1: Judul</p> <p>Nomor 2: Tombol Mulai</p> <p>Suara : <i>Backsound</i> instrument music asik</p> <p>Gambar latar : animasi anak</p>
2		<p>Menu utama</p> <p>Nomor 1: Judul</p> <p>Nomor 2 : tombol petunjuk, kompetensi, materi, quis, profil</p>

pengembang.

Gambar: animasi siswa

Suara : *Backsound* instrument music asik

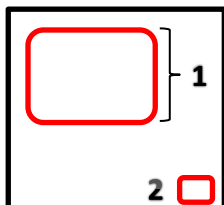
lanjut, kembali, menu utama

Nomor 3: tombol keluar

Gambar background: latar biru dilengkapi animasi guru

Suara: *Backsound* instrument music asik

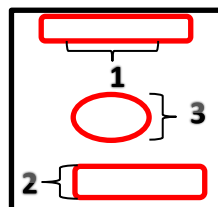
3



Menu petunjuk  
 Nomor 1: Tombol petunjuk  
 Nomor 2: tombol menu utama

Gambar Background: latar biru dilengkapi animasi guru  
 Suara: *Backsound* instrument music asik

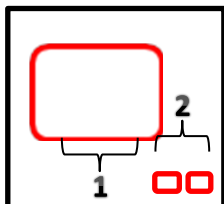
6



Menu quis  
 Nomor 1: Soal  
 Nomor 2: pilihan jawaban  
 Nomor 3: gambar animasi benar dan salah

Gambar background: latar biru dilengkapi animasi guru  
 Suara: *Backsound* instrument music asik

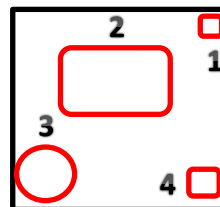
4



Kompetensi  
 Nomor 1: Pemetaan kompetensi  
 Nomor 2: tombol lanjut dan menu utama.

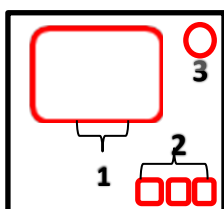
Gambar background: latar biru dilengkapi animasi guru  
 Suara: *Backsound* instrument music asik

7



Menu profil  
 pengembang  
 Nomor 1: tombol keluar  
 Nomor 2: Data profil pengembang  
 Nomor 3: Foto pengembang  
 Nomor 4: tombol menu utama

5



Menu materi  
 Nomor 1: Pembahasan  
 Nomor 2: tombol



Gambar background:  
 latar biru dilengkapi  
 animasi guru  
 Suara: *Backsound*  
 instrument music  
 asik

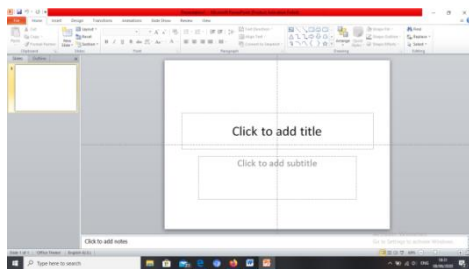
contoh melisankan pantun. Berikut ini  
 tampilan kine master.



### 3) Proses garapan

#### a) Microsoft Power Point

Microsoft power point merupakan perangkat lunak untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media seperti video, animasi, gambar, dan suara. Microsoft power point merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan oleh orang-orang dalam mempresentasikan bahan ajar atau laporan, karya, atau status mereka (Arsyad, 2017). Berikut tampilan *Microsoft power point*.



#### b) Kine master

Kine master merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengedit video dari android. Aplikasi ini memudahkan pengguna dalam mengedit video. Semua tools yang dibutuhkan sudah tersedia di menu tampilan. Peneliti menggunakan aplikasi ini dalam membuat video mengenai

#### c) Desain cover DVD Multimedia interaktif



### SIMPULAN

Kesimpulannya bahwa rancangan multimedia interaktif sangat penting agar tercapainya tujuan yaitu mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini telah mendapatkan masukan dan penilaian sesuai dengan aspek yang diharapkan dapat digunakan untuk perangkat pembelajaran di sekolah dasar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aan Prabowo, Heriyanto, S.Sos., M. I. (2013). Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book) Oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(2), 1–9. Retrieved from <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jip%5CnANALISIS>

- Afriyanti, I., Fadillah, & Sukmawati. (2013). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar Negeri. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. Retrieved from <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/1049>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dio Lavarino. (2016). No 主観的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. 6(15), 1939.
- Hasim, A. (2017). Menelusuri Nilai-Nilai Karakter Dalam Pantun. *Pedagogia*, 14(3), 399. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v14i3.5897>
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DOUBLECLICK: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabetha.
- Mussardo, G. (2019). Definisi Multimedia dan Unsur Multimedia. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>
- Pendahuluan, A. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN MEMBACA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF Secara umum , media pembelajaran berguna untuk mengatasi berbagai hambatan . Misalnya hambatan komunikasi , keterbatasan ruang kelas , kepasifan siswa , penga*. 49–58.
- Surasmi, W. A. (2016). Pemanfaatan Multimedia untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. *Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*, (November), 593-607- Halaman 597. Retrieved from [wuwuh@ut.ac.id](mailto:wuwuh@ut.ac.id)
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- UMA, A. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. *Perspektif*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i1.78>