

# Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia

Ni Kadek Feby Widianita<sup>1\*</sup>, I Wayan Sujana<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received February 22, 2024

Accepted June 24, 2024

Available online July 25, 2024

### Kata Kunci:

Multimedia Interaktif,  
Pembelajaran Kontekstual,  
Kalimat Efektif, Siswa Sekolah  
Dasar

### Keywords:

Interactive Multimedia,  
Contextual Teaching And  
Learning, Effective Sentence,  
Elementary School's Student



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

Copyright © 2024 by Author. Published by  
Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Kurangnya pemahaman materi kalimat efektif berdampak pada hasil belajar Bahasa Indonesia yang belum optimal, akibat media pembelajaran yang kurang variatif dan tidak menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis rancang bangun, validitas, serta efektivitas multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi ahli rancang bangun, ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, dan beberapa siswa untuk subjek uji coba. Metode pengumpulan data dilaksanakan dengan metode tes dan non tes. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, analisis statistik deskriptif, dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan penilaian rancang bangun sebesar 93,18%, validitas berdasarkan hasil penilaian ahli isi, desain, media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil secara berurutan sebesar 96,87%, 92,5%, 93,18%, 92,26%, dan 93,85%, serta efektivitas berdasarkan uji-t *sample dependent* diperoleh nilai  $t_{hitung} = 14,022$ . Sedangkan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dan  $dk = 52$  diperoleh 2,007. Hasil tersebut menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa, inovasi multimedia yang dikembangkan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD. Implikasi penelitian ini ialah dapat menjadi acuan dan motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran digital yang variatif, sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa, guna memaksimalkan pembelajaran.

## ABSTRACT

Lack of understanding of effective sentence material has an impact on the less than optimal learning outcomes of Indonesian language, due to learning media that are less varied and uninteresting. This study aims to analyzes the design, validity, and effectiveness of interactive multimedia based on contextual teaching and learning for teaching effective sentence material in Indonesian language subjects for grade IV elementary school students. This study is a development research using the ADDIE model. The study involved design experts, content experts, instructional design experts, learning media experts, and students for trial subjects. Data collection used both test and non-test methods, with analysis employing qualitative and quantitative descriptive techniques, along with inferential statistical analysis. The study results indicated that the design assessment scored 93.18%. Validity, based on expert evaluations of content, design, media, individual trials, and small group trials, was 96.87%, 92.5%, 93.18%, 92.26%, and 93.85%, respectively. The effectiveness, measured using the dependent sample t-test, yielded a t-value of 14.022, surpassing the t-table value of 2.007 at a 5% significance level with 52 degrees of freedom. These results indicate that t-count > t-table, leading to the rejection of  $H_0$  and the acceptance of  $H_1$ . The developed multimedia innovation is highly feasible and effective for teaching effective sentence material in the Indonesian language subject for grade IV elementary school students. This study has implication as a reference and motivation for teachers to use diverse digital learning media tailored to students' characteristics and learning styles, enhancing and maximizing learning outcomes.

\*Corresponding author

E-mail addresses: [febywidianita82@gmail.com](mailto:febywidianita82@gmail.com) (Ni Kadek Feby Widianita)

## 1. PENDAHULUAN

Seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan telah merasakan dampak perkembangan IPTEK. Pada bidang pendidikan, teknologi digunakan sebagai alat untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran (Mulyani & Haliza, 2021; Habib et al., 2020). Peningkatan mutu dan kualitas pendidikan harus didasari dengan inovasi-inovasi baru agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan siswa lebih aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya (Adiyono et al., 2023; Kusnandi, 2019). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tentunya harus mempertimbangkan berbagai aspek, seperti guru, siswa, serta sarana dan prasarana yang menunjang penggunaan teknologi. Keterampilan teknologi yang dikuasai oleh guru sangat penting untuk mendukung kinerja mereka dalam melaksanakan tugas mengajar (Akhzan, 2023; Khayroiyah & Nasution, 2018). Selain itu, guru juga perlu memahami kurikulum dengan baik (W, 2022; Darman, 2021). Kurikulum merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran pada semua jenis dan jenjang pendidikan (Purani & Putra, 2022; Darman, 2021). Kurikulum selalu mengalami perubahan sesuai dengan perubahan zaman, budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan masyarakat. Saat ini, kurikulum yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum merdeka yang sebelumnya diberi nama kurikulum *prototipe*. Mata pelajaran Bahasa Indonesia mengalami perubahan dalam Kurikulum Merdeka Belajar, terutama pada pemilihan materi penting yang disampaikan kepada siswa. Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka memiliki berbagai macam topik pembahasan, seperti materi kalimat efektif.

Sebagian besar materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan materi yang esensial, karena bahasa Indonesia menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional (Elviya & Sukartiningsih, 2023; Sumaryanti, 2023). Pada hakikatnya, belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi, sehingga bahasa Indonesia menjadi salah satu aspek penting yang harus diajarkan kepada setiap warga negara Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia telah diberikan kepada siswa sejak mereka memasuki jenjang sekolah dasar, dengan harapan siswa mampu menguasai, memahami, dan menerapkan keterampilan berbahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali lebih berfokus pada hafalan materi serta tidak mengajarkan penghayatan maupun pemahaman secara kontekstual dan mendalam (Mustadi et al., 2021; Syihabudin & Ratnasari, 2020).

Berkaitan dengan hal tersebut, SD Negeri 1 Sesetan merupakan salah satu penyelenggara pendidikan jenjang sekolah dasar yang terdapat di Kota Denpasar. Sekolah yang terletak di Kelurahan Sesetan, Kecamatan Denpasar Selatan, tersebut telah memberikan pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka bagi siswa kelas IV. SD Negeri 1 Sesetan memiliki sarana dan prasarana memadai untuk mendukung pengembangan pengetahuan, minat, dan bakat siswa dalam berbahasa lisan dan tulis melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. SD Negeri 1 Sesetan mengharapkan siswa-siswanya dapat lebih mengenal Bahasa Indonesia, meningkatkan kemampuan sekaligus mengembangkan minat dan bakat siswa dalam berbahasa, serta juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa saat berinteraksi di lingkungan masyarakat.

Observasi pada 18 Juli 2023 di SD Negeri 1 Sesetan menunjukkan bahwa guru Bahasa Indonesia menggunakan media yang tersedia seperti video YouTube dan PowerPoint untuk seluruh topik. Hasil wawancara bersama guru kelas IV mengungkapkan keterbatasan waktu dan tugas, sehingga guru jarang merancang media pembelajaran khusus. Kondisi tersebut membuat siswa cenderung cepat merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Hasil wawancara menunjukkan siswa kesulitan memahami materi kalimat efektif, terlihat dari kesalahan tata bahasa yang memengaruhi kemampuan berbahasa. Observasi karya siswa kelas IV juga menunjukkan kesalahan dalam pemilihan kata dan tanda baca. Hal tersebut berdampak pada belum tercapainya tujuan pembelajaran pada kompetensi kognitif dan berkaitan dengan kompetensi keterampilan karena dalam menyajikan sebuah karya seperti laporan dan ringkasan teks, diperlukan pemahaman yang baik terkait materi kalimat efektif, agar siswa dapat menerapkan pengetahuannya pada karya yang dibuat dengan tepat. Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Sesetan menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran materi kalimat efektif belum tercapai optimal. Nilai siswa masih banyak yang berada di interval 60-65%, di bawah ketuntasan (KKTP 66-85%). Rendahnya hasil belajar disebabkan pembelajaran yang monoton, sifat materi yang abstrak, dan minimnya penggunaan media pembelajaran karena keterbatasan waktu guru. Kondisi ini mengakibatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa belum maksimal sesuai harapan.

Pada umumnya, siswa yang masih berada di jenjang sekolah dasar memerlukan sebuah alat bantu yang dapat menyalurkan informasi/materi pembelajaran dan membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Proses pembelajaran tentunya dapat berjalan dengan efektif dan efisien, jika terdapat komponen yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran (Aghni, 2018; Nurstalis, Ibrahi, & Abdurrohman, 2021). Media pembelajaran mengacu pada

segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi pada proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar (Wityastuti et al., 2022; Anggita, 2020).

Media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, memotivasi, dan menarik perhatian mereka. Guru dapat menggunakannya untuk menyampaikan materi secara lebih efektif. Namun, menguasai suatu materi hingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari memerlukan waktu, pembiasaan, dan pelatihan konsisten. Selain itu, siswa sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media dalam mengkonkretkan materi atau konsep yang abstrak (Juwantara, 2019; Ananda, 2017). Hal tersebut membuat adanya sebuah media sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses pemahaman, pembelajaran, hingga pelatihan sangat diperlukan.

Berdasarkan permasalahan dan hambatan yang dihadapi guru, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa kelas IV SD. Salah satu media yang cocok adalah multimedia interaktif, yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas konsep pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses berikutnya (Fachri, 2018; Gunawan et al., 2015). Penggunaan multimedia interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dan mendapatkan visualisasi berkaitan dengan konsep yang dipelajarinya (Manurung, 2021; Widjayanti et al., 2018).

Multimedia interaktif cocok untuk siswa kelas IV karena mendukung beragam gaya belajar, seperti visual, auditori, kinestetik, atau kombinasi dari semuanya, sehingga dapat membantu mereka belajar lebih efektif. Kehadiran media interaktif dalam pembelajaran dapat mewujudkan proses pembelajaran efektif yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nalinda et al., 2023; Yanto, 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa dalam proses pembelajaran, serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa karena sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar mereka (Wardani et al., 2022; Sintya et al., 2020).

Siswa saat ini jarang menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam keseharian, sehingga mereka tidak terbiasa dan mengalami kesulitan memahami materi kalimat efektif pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan sebuah media yang tidak hanya menarik perhatian, memotivasi, dan meningkatkan hasil belajar siswa, namun juga materi yang dipelajari dari media tersebut berguna baginya dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Rasam & Sari, 2018; Syaparuddin et al., 2020). Siswa tentunya dapat belajar dengan baik apabila materi pelajaran yang didapatkannya berkaitan dengan pengetahuan dan kegiatan yang telah diketahui olehnya dan terjadi di kehidupan sehari-hari.

Dengan mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi, maka para siswa dapat lebih mudah memahami dan melihat makna di dalam materi yang dipelajari di sekolah. Siswa secara tidak langsung dituntut untuk dapat memahami hubungan antara pengalaman belajar yang didapatkannya di sekolah dengan kehidupan nyata (Rahmawati, 2018; Maryati, 2017). Hal ini sangat penting, karena dengan mengaitkan keduanya, materi itu tidak hanya berfungsi secara fungsional, tetapi materi yang dipelajarinya juga dapat tertanam erat dalam memori siswa dan tidak akan mudah dilupakan. Terkait hal tersebut, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat membantu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata, yakni seperti pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning (CTL)*.

Pembelajaran kontekstual atau *CTL* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada hubungan antara materi pelajaran yang diajarkan dengan konteks kehidupan nyata yang dihadapi siswa (M. Magdalena, 2018; Maryati, 2017). Pembelajaran *CTL* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan mengaitkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga siswa terdorong untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Hikam & Karima, 2020; Chityadewi, 2019).

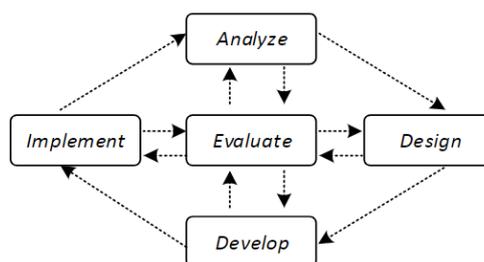
Media seperti multimedia interaktif tentunya dapat dikembangkan dengan mengadopsi konsep *contextual teaching and learning*, sehingga membuat siswa belajar dengan baik dan mudah karena materi pelajaran yang didapatkannya berkaitan dengan pengetahuan serta pengalaman yang telah dimiliki dan dialami olehnya di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan pendapat bahwa, pembelajaran kontekstual atau *CTL* sebagai pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan mengaitkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga siswa terdorong untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Arsyad et al., 2020; Hikam & Karima, 2020). Multimedia interaktif yang dikembangkan melalui model pembelajaran kontekstual efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Geni et al., 2020; Havizul, 2019).

Urgensi penelitian ini adalah pembuatan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran kontekstual (*CTL*) untuk mengatasi hambatan guru kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia,

khususnya materi kalimat efektif. Tujuan penelitian ini ialah untuk menganalisis rancang bangun, validitas, serta efektivitas multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Inovasi multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif diharapkan layak dan efektif untuk digunakan. Selain itu, multimedia yang dikembangkan juga diharapkan dapat menjadi acuan dan motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran digital yang variatif.

## 2. METODE

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima langkah sistematis, yakni analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan model ADDIE dapat disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Tahap analisis dalam model ADDIE adalah tahap pertama, yang melibatkan identifikasi informasi terkait kebutuhan untuk pengembangan multimedia interaktif, termasuk analisis kebutuhan pembelajaran, fasilitas pembelajaran, dan kurikulum. Tahap perancangan adalah tahap kedua, yang meliputi perancangan konsep produk yang dikembangkan berdasarkan informasi dari tahap analisis. Pada tahap ini, dilakukan penentuan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, pembuatan flowchart dan storyboard, diagram alir model ADDIE, penyusunan materi, dan penyusunan instrumen penilaian untuk multimedia interaktif.

Tahap pengembangan adalah tahap ketiga, yakni produk dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini, dilakukan produksi multimedia interaktif dan uji kelayakan melalui uji ahli materi, desain, media, serta uji coba perorangan dan kelompok kecil. Tahap implementasi atau tahap keempat dilakukan untuk mengetahui media yang dikembangkan memiliki kriteria yang baik atau kurang baik. Tahap implementasi melibatkan penggunaan multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* pada materi kalimat efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV. Pada tahap ini, dilakukan *pre-test* menggunakan tes hasil belajar (kognitif) pilihan ganda untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum menggunakan multimedia. Selanjutnya dilakukan *post-test* setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif.

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model ADDIE. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan penggunaan multimedia interaktif yang telah dikembangkan, dengan menganalisis data dari evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan setelah setiap tahap model ADDIE (analisis, perancangan, pengembangan, dan implementasi) untuk menyempurnakan produk. Evaluasi tersebut dilakukan untuk mengetahui revisi dari masing-masing tahap yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perbaikan produk yang dikembangkan. Evaluasi sumatif dilakukan setelah seluruh tahapan ADDIE untuk mengukur efektivitas multimedia terhadap hasil belajar siswa, khususnya melalui analisis skor *pre-test* dan *post-test*.

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi ahli rancang bangun, ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran yang merupakan dosen ahli pada masing-masing bidang yang ada di lingkungan Universitas Pendidikan Ganesha. Pada uji coba perorangan, subjek yang terlibat adalah 3 siswa kelas IV di SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar. Mereka dipilih berdasarkan tingkat kecerdasan yang berbeda, yaitu satu siswa dengan hasil belajar tinggi, satu dengan hasil belajar sedang, dan satu dengan hasil belajar rendah pada materi kalimat efektif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Subjek uji coba kelompok kecil terdiri dari 9 siswa kelas IV di SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar. Siswa dipilih berdasarkan tingkat kecerdasan yang berbeda, yaitu tiga siswa dengan hasil belajar tinggi,

tiga dengan hasil belajar sedang, dan tiga dengan hasil belajar rendah pada materi kalimat efektif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan subjek didasarkan pada nilai rapor dan keseharian pada pembelajaran mata pelajaran tersebut di semester sebelumnya.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, penyebaran angket/kuesioner, dan penilaian hasil belajar. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, angket/kuesioner, dan tes pilihan ganda. Pedoman wawancara digunakan untuk mengumpulkan data saat analisis kebutuhan. Angket/kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data validasi pada uji ahli rancang bangun, isi pembelajaran, desain instruksional, media pembelajaran, serta uji coba perorangan dan kelompok kecil. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data pre-test dan post-test terkait hasil belajar Bahasa Indonesia siswa tunarungu, khususnya pada materi kalimat efektif. Tes ini bertujuan untuk menilai keefektifan multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* yang dikembangkan dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kisi-kisi instrumen uji efektivitas berupa tes hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini dapat disajikan pada **Tabel 1**.

**Tabel 1.** Indikator Penilaian Hasil Belajar Siswa terkait Materi Kalimat Efektif

Capaian Pembelajaran	Indikator
Memahami dan menggunakan kalimat efektif dalam menyampaikan pesan atau informasi baik itu secara tulis maupun lisan.	Menganalisis ciri-ciri kalimat efektif
	Menelaah penggunaan ejaan bahasa Indonesia dan unsur kalimat yang baik dan tepat
	Membandingkan kalimat yang termasuk kalimat efektif dan kalimat tidak efektif
	Mengategorikan kalimat-kalimat yang termasuk kalimat efektif dan kalimat tidak efektif
	Menyusun kembali kalimat dengan ejaan bahasa Indonesia dan unsur kalimat yang baik dan tepat

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, analisis statistik deskriptif, dan analisis statistik inferensial. Pada penelitian ini, teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari kriteria kelayakan produk, komentar, tanggapan, saran, serta kritik terhadap produk multimedia interaktif yang dikembangkan melalui angket uji ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data penelitian dengan melakukan penyusunan data secara sistematis dalam bentuk angka sehingga dapat dilakukan penarikan simpulan secara umum (Agung, 2014). Selanjutnya, rata-rata persentase skor angket/kuesioner yang diperoleh dikonversi menggunakan PAP skala lima menurut (Agung & Jampel, 2017). Dalam penelitian ini, teknik tersebut digunakan untuk menganalisis semua jawaban yang diperoleh melalui angket dan lembar uji coba ke dalam bentuk skor/nilai berdasarkan skala likert. Hasil analisis yang didapat kemudian diinterpretasikan menggunakan ketentuan PAP (Penilaian Acuan Patokan) skala 5 untuk memberikan makna dan mengambil keputusan.

Teknik analisis statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mean (rata-rata) untuk mencari rata-rata skor angket/kuesioner uji rancang bangun, uji validitas isi/materi, uji validitas desain instruksional, uji validitas media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Sama halnya dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif, rata-rata persentase skor angket/kuesioner yang diperoleh kemudian dikonversi menggunakan PAP skala lima (Agung & Jampel, 2017). Konversi tingkat pencapaian skala 5 (PAP skala 5) yang digunakan pada penelitian ini dapat disajikan pada **Tabel 2**.

**Tabel 1.** Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5 (PAP Skala 5)

Tingkat Pencapaian (%)	Nilai Angka	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	4	Sangat Baik	Sangat Layak
80 – 89	3	Baik	Layak
65 – 79	2	Cukup	Cukup Layak
40 – 64	1	Kurang	Kurang Layak
0 – 39	0	Sangat Kurang	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Agung & Jampel, 2017)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Teknik analisis inferensial pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif yang dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri 1 Sasetan, Denpasar. Teknik analisis statistik inferensial yang digunakan pada penelitian ini ialah uji-t *sample dependent* untuk menganalisis data nilai hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dikumpulkan dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda.

Pada uji-t *sample dependent*, dilakukan dua kali pengukuran pada subjek yang sama untuk membandingkan hasil belajar siswa kelas IV, khususnya pada materi kalimat efektif, sebelum dan setelah menggunakan multimedia interaktif. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t *sample dependent*, terlebih dahulu perlu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas. Pada penelitian ini, uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus Shapiro Wilk karena menggunakan sampel kecil yang berjumlah kurang dari 30 (Roflin & Zulvia, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Multimedia interaktif tersebut dikembangkan dengan berpedoman pada model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap, yakni tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Hasil dari tiap tahap pengembangan akan disajikan sebagai berikut.

Pada tahap analisis (*analyze*) dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pembelajaran, fasilitas pembelajaran, dan kurikulum. Hasil analisis kebutuhan pembelajaran menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi kalimat efektif belum tercapai dengan maksimal, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Hal tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang cenderung monoton, kurang inovatif, dan kurang bermakna bagi siswa kelas IV SD karena media pembelajaran yang digunakan belum memenuhi kebutuhan dan gaya belajar setiap siswa. Selain itu, dilakukan juga analisis fasilitas pembelajaran untuk mengetahui apakah multimedia interaktif yang dikembangkan dapat digunakan secara maksimal, sehingga perlu disesuaikan dengan fasilitas yang ada di sekolah tersebut.

Hasil analisis fasilitas pembelajaran menunjukkan bahwa, SD Negeri 1 Sasetan telah memiliki sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran, seperti ruang kelas, laptop, proyektor, layar proyektor dan speaker. Para siswa kelas IV di SD Negeri 1 Sasetan juga telah terbiasa membawa dan menggunakan *handphone* sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran di sekolah. Sementara itu, dari hasil analisis kurikulum, dapat diketahui bahwa SD Negeri 1 Sasetan menerapkan kurikulum Merdeka Belajar sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kurikulum juga diperoleh informasi terkait materi pembelajaran terkait materi kalimat efektif sebagai isi dari multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran siswa kelas IV yakni dapat memahami dan menggunakan kalimat efektif.

Pada tahap perancangan (*design*) dilaksanakan pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan diagram alir model ADDIE sebagai rancangan visual atau tampilan serta langkah pengembangan dari produk multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif. *Flowchart*, *storyboard*, dan diagram alir model ADDIE yang telah disusun kemudian dinilai dengan menggunakan angket/kuesioner melalui uji ahli rancang bangun pada tahap tersebut. Pada tahap perancangan ini juga dilaksanakan pemilihan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam proses pembuatan multimedia interaktif materi kalimat efektif serta penyusunan isi materi yang disajikan dalam multimedia interaktif yakni materi kalimat efektif. Selain melakukan penyusunan materi, pada tahap ini, juga dilakukan penyusunan instrumen penilaian multimedia interaktif, yakni berupa angket uji ahli, angket uji coba produk kepada siswa, dan instrumen uji efektivitas.

Pada tahap pengembangan (*development*) dilaksanakan pembuatan multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif dengan berpedoman pada rancangan produk yang telah dibuat dan diuji pada tahap perancangan. Produk multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan bantuan beberapa aplikasi seperti Microsoft Word, Capcut, Canva, Articulate Storyline, Animaker, dan Microsoft Power Point. Pada tahap ini juga dilakukan penilaian terhadap multimedia interaktif yang telah dibuat melalui uji ahli isi/materi pembelajaran, uji ahli desain instruksional, dan uji ahli media pembelajaran untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut. Multimedia interaktif yang telah dinyatakan layak oleh ahli, kemudian diuji cobakan melalui uji coba perorangan kepada 3 orang siswa kelas IV dan uji coba kelompok kecil kepada 9 orang siswa kelas IV. Hasil analisis perolehan nilai dari masing-masing uji tersebut dapat disajikan pada Tabel 2.

**Table 2.** Hasil Perolehan Nilai Uji Ahli dan Uji Coba terhadap Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1.	Uji Ahli Rancang Bangun	93,18%	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Isi Pembelajaran	96,87%	Sangat Baik
3.	Uji Ahli Desain Instruksional	92,5%	Sangat Baik
4.	Uji Ahli Media Pembelajaran	93,18%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Perorangan	92,26%	Sangat Baik
6.	Uji Coba Kelompok Kecil	93,85%	Sangat Baik

Berdasarkan **Tabel 2**, dapat diketahui bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan secara keseluruhan memperoleh presentase skor dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji rancang bangun memperoleh persentase skor sebesar 93,18% dengan kualifikasi sangat baik. Selain itu, hasil validitas ahli isi pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik dengan perolehan persentase sebesar 96,87% yang penilaiannya dilakukan dengan beberapa indikator pada aspek kurikulum, materi, tata bahasa, dan evaluasi. Hasil validitas ahli desain instruksional terhadap multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif berada pada kualifikasi sangat baik dengan perolehan persentase sebesar 92,5% yang dinilai dari beberapa indikator pada aspek desain instruksional pembelajaran yakni tujuan, strategi, dan evaluasi.

Hasil validitas ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik dengan perolehan persentase sebesar 93,18% yang dinilai dari beberapa indikator pada aspek teknis dan tampilan. Hasil uji coba multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif melalui uji coba perorangan dan kelompok kecil diperoleh hasil bahwa media tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dengan persentase skor yakni hasil uji coba perorangan sebesar 92,26% dan uji coba kelompok kecil sebesar 93,85% yang dinilai dari aspek tampilan, materi, motivasi, dan pengoperasian multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui uji ahli tersebut, diperoleh hasil bahwa multimedia interaktif yang dibuat layak untuk digunakan. Masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli dan siswa kelas IV sebagai responden selama tahap ini dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan produk agar menjadi lebih baik dan sempurna.

Pada tahap implementasi (*implementation*) dilakukan uji coba lapangan penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas IV SD. Tahap implementasi dimulai dengan pre-test untuk mengukur hasil belajar siswa kelas IV sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* pada materi kalimat efektif. Pre-test dilakukan menggunakan soal pilihan ganda. Selanjutnya, multimedia interaktif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Sesetan. Langkah terakhir pada tahap implementasi adalah melaksanakan post-test untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa kelas IV setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* pada materi kalimat efektif, dengan menggunakan tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda.

Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif. Evaluasi yang dilaksanakan meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan multimedia interaktif materi kalimat efektif pada setiap tahapan berdasarkan masukan, saran, dan komentar yang diperoleh. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan pada saat multimedia interaktif telah dinyatakan layak dan digunakan dalam pembelajaran untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Hasil perhitungan uji normalitas data *pre-test* dalam penelitian ini diperoleh hasil hitung ( $p$ ) sebesar 0,933 dan *Wilk* tabel hitung sebesar 0,923 untuk  $n = 27$  berada diantara  $p = 0,05$  dan  $p = 0,1$ . Hal ini berarti nilai  $p$  (0,933) > 0,05 (0,923) sehingga data *pre-test* dapat dikatakan berdistribusi normal. Sementara itu, hasil perhitungan uji normalitas data *post-test* dalam penelitian ini diperoleh hasil hitung ( $p$ ) sebesar 0,938 dan *Wilk* tabel hitung sebesar 0,923 untuk  $n = 27$  berada diantara  $p = 0,1$  dan  $p = 0,5$ . Hal ini berarti nilai  $p$  (0,938) > 0,05 (0,923) sehingga data *post-test* dapat dikatakan berdistribusi normal.

Efektivitas multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif diuji melalui metode tes dengan menggunakan tes hasil belajar (kognitif) berupa soal pilihan ganda untuk menilai pengetahuan/pemahaman siswa kelas IV terkait materi kalimat efektif. Rata-rata nilai hasil *pre-test* yaitu 52,59, sedangkan rata-rata nilai hasil *post-test* yakni 80,19 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia terkait materi kalimat efektif. Setelah itu, dilakukan uji

hipotesis dengan menganalisis data hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus uji-t *sample dependent*.

Perhitungan yang telah dilakukan menggunakan teknik uji-t *sample dependent* dengan kriteria pengujian yaitu menolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $dk = (n_1 - 1) + (n_2 - 1)$  dan taraf signifikansi 5% atau 0,05, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 13,894. Nilai  $t_{hitung}$  tersebut kemudian dibandingkan dengan harga pada taraf signifikansi 5% dengan ketentuan  $dk = (n_1 - 1) + (n_2 - 1) = (27 - 1) + (27 - 1) = 52$  dan diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,007. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil  $t_{hitung}$  (13,894)  $>$   $t_{tabel}$  (2,007), sehingga  $H_0$  ditolak, sedangkan  $H_1$  (hipotesis alternatif). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* efektif diterapkan dalam pembelajaran materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV.

## Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif yang layak dan efektif untuk digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Produk ini dikembangkan berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa kelas IV yakni rendahnya pemahaman siswa terkait materi kalimat efektif serta kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengajarkan materi tertentu secara khusus. Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Multimedia interaktif sangat cocok digunakan dalam pembelajaran (Yanto, 2019; Akbar, 2016). Proses dan waktu yang diperlukan siswa dalam menguasai suatu materi dengan baik, sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari tidaklah singkat dan membutuhkan pembiasaan/pelatihan secara konsisten. Selain itu, siswa sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media dalam mengkonkretkan materi atau konsep yang abstrak (Juwantara, 2019; Ananda, 2017).

Hal tersebut membuat adanya sebuah media sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses pemahaman, pembelajaran, hingga pelatihan sangat diperlukan. Multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan media yang efektif untuk digunakan dalam mengajarkan Bahasa Indonesia, khususnya materi kalimat efektif kepada siswa kelas IV. Penggunaan multimedia interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dan mendapatkan visualisasi berkaitan dengan konsep yang dipelajarinya (Manurung, 2021; Widjayanti et al., 2018).

Multimedia interaktif yang dikembangkan sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV karena sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar mereka. Melalui multimedia interaktif, siswa yang memiliki gaya belajar berbeda-beda baik itu visual, auditori, dan kinestetik, maupun gabungan dari dua gaya belajar ataupun lebih dapat belajar dengan baik. Sebagian besar siswa kelas IV mengalami peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya pada materi kalimat efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sesudah menggunakan multimedia interaktif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa, multimedia interaktif dapat dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa dalam proses pembelajaran, serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa karena sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar mereka (Wardani et al., 2022; Sintya et al., 2020). Beberapa penelitian terdahulu juga menyebutkan bahwa, multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Sulistiawati, 2023; Pratiwi et al., 2018). Media pembelajaran berupa multimedia interaktif ini sangat cocok dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar.

Selain dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa, multimedia interaktif juga dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, sehingga mereka bisa membangun pemikirannya sendiri dengan mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki (Magdalena et al., 2024; Wulandari, 2020). Penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan belajar mengajar dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa, karena dalam media tersebut dapat mempermudah dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata (Egok & Hajani, 2018; Dewi, 2015). Multimedia interaktif efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Damayanti et al., 2020; Mukmin & Primasatya, 2020).

Multimedia interaktif materi kalimat efektif yang dikembangkan dengan berbasis *contextual teaching and learning* nyatanya juga membantu siswa kelas IV dalam proses pembelajaran. Saat ini, siswa cenderung jarang menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari. Hal

tersebut menyebabkan siswa tidak terbiasa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar serta sulit memahami materi kalimat efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Multimedia interaktif materi kalimat efektif berbasis *contextual teaching and learning* yang dikembangkan membuat siswa belajar dengan baik dan mudah karena materi yang didapatkannya berkaitan dengan pengetahuan serta pengalaman yang telah dimiliki dan dialami olehnya di kehidupan sehari-hari (Hikam & Karima, 2020; Chityadewi, 2019). Beberapa penelitian terdahulu menyebutkan bahwa, multimedia interaktif yang dikembangkan melalui model pembelajaran kontekstual efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta dapat membantu dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. (Kristanti & Sujana, 2022; Geni et al., 2020).

Inovasi multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif yang dikembangkan memiliki implikasi sebagai acuan dan motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran digital yang variatif, sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa, guna memaksimalkan pembelajaran. Multimedia yang dikembangkan dapat mengakomodasi karakteristik dan gaya belajar yang dimiliki siswa kelas IV SD dan telah digunakan untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat efektif oleh guru bersama siswa. Keterbatasan penelitian ini ialah hanya dilaksanakan di satu sekolah. Penelitian selanjutnya dapat menentukan jumlah sekolah yang lebih banyak untuk memaksimalkan hasil penelitian.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa inovasi multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif yang dikembangkan pada penelitian ini sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi kalimat efektif mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, multimedia interaktif yang berhasil dikembangkan nyatanya juga telah mampu menyelesaikan permasalahan terkait dengan rendahnya pemahaman materi kalimat efektif dan kurang bervariasinya media pembelajaran untuk materi tersebut.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Adiyono, A., Julaiha, J., & Jumrah, S. (2023). Perubahan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendikia Paser. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 6(1), 33–60. <https://doi.org/10.24256/iqro.v6i1.4017>.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2017). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertasi Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Akbar, T. N. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Ipa Berorientasi Guided Inquiry Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i6.6456>.
- Akhzan, N. (2023). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Praktik Jurnal LP2M*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.62388/jrgi.v2i1.189>.
- Ananda, R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Operasi Pengurangan Bilangan Cacah dengan Menggunakan Blok Dienes Siswa Kelas I SDN 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i1.2>.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>.
- Arsyad, A., Sulfemi, W. B., & Fajartriani, T. (2020). Penguatan Motivasi Shalat Dan Karakter Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 6(2), 185–204. <https://doi.org/10.24014/potensia.v6i2.9662>.
- Chityadewi, K. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan Pecahan dengan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning). *Journal of Education Technology*, 3(3), 196–202. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21746>.
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya

- Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639-645. <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p639-645>.
- Darman, R. A. (2021). *Telaah Kurikulum*. Jakarta: Guepedia.
- Dewi, T. A. (2015). Implementasi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Ekonomi di Sekolah. *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 3(2). <https://doi.org/10.24127/ja.v3i2.328>.
- Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 141-157. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>.
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar di SDN Lakarsantri I/472 Surabaya. *JPGSD*, 11(08), 1780-1793. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54127>.
- Fachri, B. (2018). Perancangan Sistem Informasi Iklan Produk Halal Mui Berbasis Mobile Web Menggunakan Multimedia Interaktif. *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika)*, 3, 98-102. <https://doi.org/10.30645/jurasik.v3i0.69>.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>.
- Gunawan, G., Harjono, A., & Sutrio, S. (2015). Multimedia interaktif dalam pembelajaran konsep listrik bagi calon guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 9-14. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.230>.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25-35. Retrieved from <https://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/319>.
- Havizul, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar menggunakan model ddd-e. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283-297. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>.
- Hikam, F. F., & Karima, S. (2020). Pengaruh contextual teaching and learning (CTL) terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi PAI di SDIT Insantama Banjar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 48-59. <https://doi.org/10.58230/27454312.11>.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(12), 27-34. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>.
- Khayroiayah, S., & Nasution, A. S. (2018). Penggunaan TIK Dan Internet Sebagai Media Belajar Untuk Meningkatkan Kinerja Guru. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). Retrieved from <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/prodikmas/article/view/2517>.
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202-213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>.
- Kusnandi, K. (2019). Model Inovasi Pendidikan dengan Strategi Implementasi Konsep "Dare to Be Different". *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4(1), 132-144. <https://doi.org/10.25157/wa.v4i1.391>.
- Magdalena, I., Agustin, E. R., & Fitria, S. M. (2024). Konsep Model Pembelajaran. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i1.2027>.
- Magdalena, M. (2018). Kesenjangan Pendekatan Model Pembelajaran Conventional Dengan Model Pembelajaran Contextual Terhadap Hasil Belajar Pancasila Di Program Studi Teknika Akademi Maritim Indonesia-Medan. *Warta Dharmawangsa*, 58. <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i58.389>.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.
- Maryati, I. (2017). Peningkatan Kemampuan Penalaran Statistis Siswa Sekolah Menengah Pertama melalui Pembelajaran Kontekstual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 129-140. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i1.435>.
- Mukmin, B. A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 211-226. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13854>.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(1), 101-109. Retrieved from <https://www.academia.edu/download/97827538/pdf.pdf>.
- Mustadi, A., Dwidarti, F., Ariestina, H., Elitasari, H. T., Darusuprapti, F., Asip, M., & Ibda, H. (2021). *Bahasa dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: UNY Press.

- Nalinda, H., Formen, A., & Subali, B. (2023). Keefektifan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Pada Materi Sumber Energi. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 13(4). <https://doi.org/10.24114/esjsgsd.v13i4.55191>.
- Nurstalis, N., Ibrahi, T., & Abdurrohman, N. (2021). Peran Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di SMP Islam Cendekia Cianjur. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*, 6(1), 63–76. <https://doi.org/10.15575/isema.v6i1.6579>.
- Pratiwi, N. P. E. Y., Pudjawan, K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 123–133. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20277>.
- Purani, N. K. C., & Putra, I. K. D. A. S. (2022). Analisis kesiapan guru dalam penerapan kurikulum merdeka belajar di SDN 2 Cempaga. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 4(2), 8–12. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v4i2.125>.
- Rahmawati, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran CTL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 12–20. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13765>.
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). Peran kreativitas guru dalam penggunaan media belajar dan minat belajar dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik SMK di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 95–113. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3391>.
- Roflin, E., & Zulvia, F. E. (2021). *Kupas Tuntas Analisis Korelasi*. Pemalang: PT. Nasya Expanding Management.
- Sintya, Y. R., Sutadji, E., & Djatmik, E. T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(8), 1105–1115. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i8.13905>.
- Sulistiawati, A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Bahasa Indonesia Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Literasi Digital Siswa Kelas IV SD Negeri Trayu. *UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*. Retrieved from <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/59581>.
- Sumaryanti, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.36418/jist.v4i1.564>.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41.
- Syihabudin, S. A., & Ratnasari, T. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 21–31. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i1.26>.
- W, S. (2022). Pengembangan Kurikulum: (Sebagai Peran Guru Profesional). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3752–3760. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2645>
- Wardani, F. A., Widiastuti, S., & Fauzi, A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Materi Ide Pokok (ADEK) Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(8), 1102–1110. <https://doi.org/10.32670/ht.v1i8.1943>.
- Widayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>
- Wityastuti, E. Z., Shella MasrofahHaqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(1). <https://doi.org/10.54082/jupin.39>.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1). <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.