

## Analisis Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar

Dina Yanti Situmorang

UPT SD Negeri 07 Durian, Batubara, Sumatera Utara, Indonesia

Email: [dinayantisitumorang91@gmail.com](mailto:dinayantisitumorang91@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kepraktisan dan keefektifan penerapan multimedia dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pendidikan yang berkualitas sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas dan demokratis, sehingga pembaharuan dalam metode pembelajaran selalu diperlukan. Penggunaan multimedia interaktif, seperti Lectora Inspire, dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Multimedia interaktif memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik dan efisien, yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berbahasa mereka dengan lebih baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Data yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif di masa mendatang.

**Kata Kunci:** Penerapan Multimedia, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar, Multimedia Interaktif, Hasil Belajar

**Abstract:** This research aims to analyze the practicality and effectiveness of implementing multimedia in Indonesian language learning in elementary schools. Quality education is very important to create an intelligent and democratic society, so updates in learning methods are always needed. The use of interactive multimedia, such as Lectora Inspire, in learning Indonesian can increase students' interest and understanding of the subject matter. Interactive multimedia allows for more interesting and efficient presentation of material, which can help students better develop their language skills. This research shows that the application of interactive multimedia in Indonesian language learning in elementary schools not only improves student learning outcomes but also makes the learning process more enjoyable. It is hoped that the data obtained from this research can become a reference for developing more creative and effective learning methods in the future.

**Keywords:** Application of Multimedia, Indonesian Language Learning, Elementary School, Interactive Multimedia, Learning Outcomes

### 1. PENDAHULUAN

Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Di berbagai negara telah di upayakan untuk memperbaiki kualitas pendidikan, seperti: pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, perubahan sistem penilaian, pemberian pelatihan pada guru, rekrutmen calon guru yang ketat, dan sebagainya [1].

Salah satu pembaharuan yang harus dilakukan adalah pada pembelajaran bahasa Indonesia karena bahasa Indonesia memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan intelektual peserta didik. Tanpa penguasaan bahasa Indonesia yang benar maka pembelajaran lain akan terpengaruh. Salah satu yang dapat melakukan pembaharuan adalah guru di kelas [2].

Bahasa Indonesia adalah bahasa pemersatu bangsa yang harus dikuasai oleh setiap warga negara Indonesia. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan dasar-dasar berbahasa yang baik sedari usia dini. Sekolah dasar (SD) sebagai bagian dari wadah pendidikan anak usia dini menjadi salah satu tonggak yang penting bagi keberlangsungan dan keberadaan bahasa Indonesia, baik itu dalam bahasa tulis maupun bahasa lisan. [3]

Melalui penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Syamsiyah pada tahun 2017, dengan judul penelitian terlebih dahulu yaitu "PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA" yang dimana penelitian tersebut bertujuan membuat suatu aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia yang interaktif berbasis multimedia untuk lembaga bimbingan belajar (Bimble) sebagai alternatif sistem pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa dengan konsep edutainment. Dengan

menerapkan metode pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan secara praktek langsung, maka diharapkan akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran [4].

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD, diperlukan suatu media pembelajaran yang baik, jelas dan mudah dipahami peserta didik untuk membantu pemahaman konsep dalam mengembangkan suatu materi yang diimplementasikan dalam bentuk pengalaman. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan yang tertera pada Peraturan Menteri pendidikan nasional No.20 tahun 2006 tentang standar isi menyebutkan bahwa: (1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan. (2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan negara Indonesia. (3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan. (4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial. (5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. (6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia [5].

Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran agar dapat menghasilkan cara belajar yang lebih baik untuk siswa pelajar. Memakai media dapat memudahkan siswa dalam memahami dan belajar. Oleh sebab itu, setiap pelaksanaan pelajaran perlu media dapat digunakan siswa secara mandiri untuk memiliki tampilan yang menarik bagi siswa, media juga tidak dapat dipisahkan pada pembelajaran untuk menghasilkan hasil belajar. Tujuan belajar mengajar komprehensif bertumpu kepada siswa dan guru bertindak sebagai pengarah pembelajaran [6].

Secara umum media adalah pengantar/pengirim pesan ke penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (dalam Azhar Arsyad, 2004 : 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Untuk menciptakan suasana belajar yang baik maka guru harus berinovasi dalam menggunakan media karena media adalah alat yang digunakan untuk mentransfer sumber pesan ke penerima pesan. Oleh karena itu inovasi harus dilakukan. Misalnya menggunakan beberapa media, memanfaatkan teknologi, dan sebagainya.

Peserta didik yang kurang aktif di kelas mungkin akibat dari penggunaan media yang tingkalan zaman. Oleh karena itu media dalam proses belajar mengajar harus di kembangkan atau menggunakan beberapa media dalam mentransfer materi pelajaran

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan. Berdasarkan KKM tersebut, terdapat beberapa peserta didik yang memiliki nilai dibawah standar yang telah ditentukan. Sehingga pembelajaran dapat dikatakan kurang berhasil. Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memerlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran adalah salah satu strategi di kelas yang mampu mengaktifkan peserta didik dalam proses belajarnya, sehingga pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan [7].

Mengingat kegunaan bahasa Indonesia sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka seorang guru sudah seharusnya mengembangkan beberapa strategi pengajarannya, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Sehingga dengan penggunaan media, peserta didik lebih bersemangat dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Sedangkan menurut catatan Depdiknas, pada tahun 2018 terdapat 3,4 juta atau sekitar 2,07% penduduk Indonesia masih buta aksara. Badan Pusat Statistik (BPS) mendata, penduduk yang tidak mengenal huruf sebagian besar tersebar di 11 provinsi dengan rentang usia 15-59 tahun. Apabila masih buta aksara maka dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan membaca siswa di Indonesia. Akibat rendahnya kemampuan membaca siswa maka dapat menyebabkan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas menjadi kurang maksimal.

Permasalahan kurang maksimalnya pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 juga terjadi di sekolah dasar. Menunjukkan bahwa terdapat beberapa masalah yang ditemukan dalam pembelajaran siswa sehari-hari. Diantaranya adalah minat membaca siswa yang kurang, siswa kesulitan menemukan dan menganalisis isi teks bacaan, kurangnya sumber belajar dan media

pembelajaran, serta terbatasnya kemampuan guru menerapkan media berbasis elektronik. Pada mulanya, dalam membelajarkan keterampilan membaca guru hanya menggunakan teknik manual dengan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, siswa lambat dalam menemukan dan menganalisis isi teks bacaan. Pada teks bacaan panjang, siswa seringkali menjadi malas untuk membaca karena banyaknya waktu yang harus dihabiskan untuk membaca. Informasi penting dalam teks terkadang tidak ditemukan siswa walaupun siswa sudah membuat ringkasan. Hal inilah yang menjadi faktor siswa kurang menguasai kemampuan menemukan dan menganalisis isi teks bacaan. Kurang maksimalnya pembelajaran bahasa Indonesia diperkuat dengan hasil ulangan bahasa Indonesia kelas V yang masih belum lulus kkm yang mana presentase ketidaktuntasannya adalah sebesar 53,57%. Dari berbagai masalah tersebut, dapat diatasi dengan melakukan pelatihan kepada guru serta menetapkan media yang tepat dalam pembelajaran. Untuk itu, peneliti hanya akan mengerucutkan masalah dalam menetapkan jenis media yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi membaca [8].

Solusi yang dapat dikembangkan dalam penelitian ini adalah mengembangkan Multimedia Interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca cepat dan efektif. Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca cepat siswa karena mampu menyajikan bahan yang disajikan secara efisien dalam waktu pendek. Selain itu mampu menyajikan konten yang lebih beragam dari pada media-media konvensional pada umumnya. Pemilihan multimedia karena merupakan salah satu jenis multimedia yang mudah digunakan dalam pembelajaran. Lectora Inspire adalah perangkat pembelajaran elektronik yang dikembangkan dan diluncurkan oleh perusahaan Triviatas pada tahun 1999. Lectora dapat digunakan untuk menciptakan pelatihan secara online, melakukan asesmen, dan presentasi. Selain itu dapat digunakan untuk mengubah presentasi dari Microsoft Power Point menjadi konten pembelajaran elektronik [9]

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kepraktisan dan keefektifan penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Diharapkan bahwa data yang ditemukan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan yang efektif bagi penelitian selanjutnya dalam menerapkan bahan pembelajaran serupa secara lebih luas dengan penyesuaian model kreatif lainnya. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana multimedia dapat dioptimalkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

## 2. KERANGKA TEORI

### 2.1 Penerapan Multimedia

Penerapan multimedia dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, merujuk pada penggunaan berbagai bentuk media yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Multimedia dalam pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan cara yang lebih dinamis dibandingkan dengan metode tradisional.[10]

#### Definisi dan Komponen Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari beberapa jenis media yang disampaikan secara terstruktur. Dalam konteks pendidikan, multimedia mencakup elemen-elemen seperti:[11]

- a. Teks: Informasi yang disampaikan dalam bentuk tulisan.
- b. Gambar dan Grafik: Visualisasi yang membantu menjelaskan konsep.
- c. Audio: Suara yang dapat memperkaya pengalaman belajar.
- d. Video dan Animasi: Menyajikan informasi secara bergerak, yang dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

#### Manfaat Penerapan Multimedia

- a. Meningkatkan Motivasi Siswa: Multimedia dapat membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.
- b. Memfasilitasi Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa: Dengan multimedia, siswa dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing, baik visual, auditori, maupun kinestetik.
- c. Meningkatkan Hasil Belajar: Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, dalam sebuah studi, penerapan multimedia terbukti meningkatkan hasil belajar siswa hingga 1.2%.

- d. Interaktivitas: Multimedia memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Implementasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, penerapan multimedia dapat dilakukan melalui:

- a. Penggunaan Video Pembelajaran: Menggunakan video yang menjelaskan tata bahasa atau kosakata baru.
- b. Aplikasi Interaktif: Menggunakan aplikasi yang memungkinkan siswa berlatih membaca dan menulis dengan cara yang menyenangkan.
- c. Presentasi Multimedia: Menggunakan slide yang menggabungkan teks, gambar, dan audio untuk menjelaskan materi.

## 2.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia di Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan praktisitas pembelajaran bahasa Indonesia melalui penggunaan berbagai media interaktif. Multimedia seperti animasi, suara, dan teks dapat membantu memperkenalkan dasar bahasa Indonesia dengan demonstrasi menulis surat. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa sastra Indonesia dengan memberikan variasi dan interaktivitas yang lebih baik.

## 2.3 Sekolah Dasar

Sekolah dasar (SD) adalah jenis sekolah yang menampung anak-anak yang berusia antara 6 hingga 12 tahun, yang merupakan tahap awal pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar bertujuan untuk memberikan dasar-dasar pendidikan yang meliputi berbagai mata pelajaran seperti bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, dan sosial budaya. Penerapan multimedia dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar mereka, seperti yang terlihat dalam beberapa penelitian yang telah dilakukan.[12]

## 3. METODE PENELITIAN

Pada saat melakukan penelitian menggunakan metode studi literatur. Metode studi literatur merupakan suatu kegiatan penelitian yang sumbernya atau pengumpulan datanya berupa pustaka atau buku, membaca dan mencatat serta mengelola bahan penelitian. Studi kepustakaan itu dilaksanakan oleh seorang peneliti dengan tujuan utama yaitu mencari dasar pondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berfikir, dan merentukan dugaan sementara atau disebut juga dengan hipotesis penelitian. Adapun langkah dalam metode studi pustaka ini diantaranya yaitu penentuan topik.

## 4. HASIL

Masalah pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah adalah sampai saat ini, argumen yang berdiri diurgensi pembelajaran bahasa Indonesia dalam kaitannya dengan kontribusi kepada siswa tidak begitu jelas. Pembelajaran bahasa Indonesia dianggap hanya sebagai bagian dari payung besar pembelajaran bahasa. Penyebab pembelajaran bahasa di Indonesia seolah telah dengan karya mengecewakan, dan semakin memprihatinkan. Pembahasan berikut mengulas beberapa rujukan mengenai pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan pengalaman beberapa pembelajar dan penelitian yang relevan [13].

### 4.1 Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Educandy

Berdasarkan hasil observasi, guru menggunakan strategi student center selama sub pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembukaan pembelajaran, inti pembelajaran, dan penutup pembelajaran yang dilakukan pada kedua kelas berjalan dengan baik dan lancar. Tahapan kegiatan pembelajaran secara umum juga berjalan cukup optimal. Sebagian besar siswa mampu mencapai hasil sesuai target. Hal ini dilihat dari capaian nilai evaluasi yang jauh lebih baik. Fokus kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yakni pada membaca pemahaman. Strategi pembelajaran yang digunakan yakni dengan mengaktifkan siswa melalui kegiatan pra-membaca, inti membaca, pascamembaca yang kemudian dilanjutkan dengan evaluasi membaca pemahaman. Kegiatan diawali dengan siswa mengamati

terlebih dahulu teks yang akan dibacanya. Melihat dan menangkap makna dari judul dan topik bacaan dengan distimulasi oleh guru. Siswa diminta berpendapat terkait judul teks dan topik berupa hak dan kewajiban yang akan dibahas. Selanjutnya, siswa membaca teks dengan seksama di dalam hati masing-masing (membaca senyap). Saat membaca, guru berkeliling memantau pembacaan siswa [14]. Dalam penggunaan Educandy ini, guru sudah mempersiapkan alur pembelajaran yang mungkin dilakukan di kelasnya. Persiapan guru mulai dari materi, dan persiapan penggunaan aplikasi Educandy, mempertimbangkan kesiapan siswa dan ketersediaan perangkat siswa, hingga alur pelaksanaan pembelajarannya. Pembelajaran di kelas SD MI ini dapat menggunakan gawai siswa-siswi. Artinya, ketersediaan perangkat pembelajaran siswa cukup baik. Kegiatan pembelajaran yang terlaksana tampak menggunakan teknik ceramah, diskusi (tanya-jawab), dan demonstrasi. Beberapa bentuk tampilan Educandy yang digunakan guru ialah multiple choice, match-up, Noughts and Crosses, dan Crossword. Pada tampilan bentuk multiple choice atau pilihan ganda, siswa memilih salah satu jawaban yang ada dalam kotak. Untuk tampilan match-up atau menjodohkan, siswa mencoba menjodohkan antara soal dan jawaban. Pada bentuk ini, siswa dimungkinkan caranya jawaban digeser untuk dijodohkan pada posisi soal yang tepat. Dengan bentuk noughts and crosses, siswa dapat memilih jawaban yang benar hingga pada posisi jawabannya lurus vertical atau horizontal ataupun melintang. Sementara untuk bentuk crossword yakni teka-teki silang, siswa memilih soal dan menjawabnya dengan memilih huruf yang disusun hingga membentuk satu kalimat menjadi jawaban yang tepat. Pembelajaran dengan aplikasi yang juga berbasis website ini memungkinkan guru mengaplikasikan pembelajaran yang berwawasan IT kepada siswa. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran abad XXI yang juga diupayakan pemerintah. Artinya, penggunaan IT dan pemanfaatannya terintegrasi selama pembelajaran berlangsung.

## 4.2 Pembelajaran Berbasis Website

World Wide Web atau WWW atau dikenal dengan WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Dalam web ini menyediakan informasi untuk pengguna komputer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius, dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. Web (Situs website) merupakan kumpulan dari halaman-halaman web yang berhubungan dengan file-file yang terkait. Dalam sebuah website terdapat suatu halaman yang disebut dengan home page. Home page merupakan suatu halaman yang pertama kali dilihat saat seseorang membukai website. Dari home page, pengunjung dapat mengeklik hyperlink untuk pindah halaman lain yang terdapat dalam website tersebut [15].

Website atau situs dapat disebut sebagai perkumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik itu bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink). Bersifat statis apabila isi informasi website, tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah, dan isi dari informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik dan pengguna website.

### 1. Kelebihan Pembelajaran Berbasis Web

- Bersistem online, sehingga dapat digunakan diluar jam pelajaran tanpa harus bergantung padaguru.
- Terdapat gambar yang bisa disimpan, sehingga memudahkan siswa-siswi dalam memahami jobsheet tanpa harus membawa kertas jobsheet.
- Bisa diakses dimana, kapan, dan oleh siapapun asal terhubung dengan jaringan internet.

### 2. Kekurangan Pembelajaran Berbasis Web

- Media ini hanya bisa dijalankan oleh pengguna gadget/media elektronik seperti komputer/PC, tablet, dan media elektronik terbaru yang bisa terhubung dengan internet.
- Media ini hanya terbatas pada pengguna/siswa yang memiliki media elektronik yang bisa terhubung dengan internet saja.
- Kecepatan akses yang berbeda pada pengguna jaringan internet, sehingga kecepatan untuk membuka web ini juga berbeda.

## 4.3 Karakteristik Siswa SD/MI

Karakter merupakan kualitas, kekuatan mental, moral, akhlak atau budi pekerti individu, yang merupakan kepribadian khusus yang menjadi pendorong, serta pembeda antara individu satu dengan individu lainnya. Seorang dapat dikatakan berkarakter apabila orang tersebut telah mampu menyerap nilai dan keyakinan yang dikehendaki oleh masyarakat, serta digunakan sebagai kekuatan moral dalam menjalani kehidupannya. Karakter terbentuk menjadi tiga macam bagian yang saling berkaitan diantaranya pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Karakter yang baik terdiri dari mengetahui kebaikan, menginginkan kebaikan, dan melakukan kebaikan kebiasaan pikiran, kebiasaan hati, serta kebiasaan perbuatan. Ketiga hal tersebut menjadi faktor pembentuk kematangan moral seseorang. Apabila ketiga hal tersebut sudah dimiliki oleh seseorang, maka dapat diartikan bahwa seseorang itu sudah memiliki karakter yang baik [16].

Prinsip-prinsip pertumbuhan dan perkembangan anak terbagi menjadi tujuh antara lain :

- a. Proses Perkembangan dari the head downward (cephalocaudle principle).
  - b. Proses Perkembangan the center of the body outward (proximodistal development.)
  - c. Perkembangan berdasarkan pada pematangan dan pembelajaran
  - d. Pertumbuhan dan Perkembangan adalah proses berkelanjutan.
  - e. Pertumbuhan dan Perkembangan siswa-siswi berproses mulai dari umum (general) hingga sampai spesifik.
1. Periode umur 7-8 tahun (SD kelas 1 dan 2)
    - a. Latihan untuk memperbaiki postur tubuh.
    - b. Jalan, lari hop dengan irama music, kombinasi lari lompat.
    - c. Aktivitas otot-otot besar (lengan, tungkai, perut, punggung).
  2. Periode umur 9 tahun (SD kelas 3)
    - a. Libatkan dalam aktivitas-aktivitas conditioning seperti lari, lompat, berjangkit, bentukbentuk latihan senam dan keterampilan bermain.
    - b. Gabungan dari dua atau lebih gerakan.
    - c. Berbagai variasi permainan yang menuntut aktivitas yang harus lebih keras.
    - d. Mulai mempelajari skill menendang dengan bola sepak.
    - e. Keterampilan lempar bola untuk jarak dan ketepatan.
  3. Priode umur 10-11 tahun (SD kelas 4 dan 5)

Dalam periode ini transisi dalam aktivitas-aktivitasnya yang diberikan dalam pelajaran-pelajaran pendidik rohani/olahraga. Pendidikan gerak (movement education) seperti yang lebih ditekankan dalam periode sebelumnya mulai berubah ke aktivitas kesegaran jasmani dan keterampilan olahraga:
  4. Periode umur 12-13 tahun (SD kelas 6)
    - a. Meningkatkan keterampilan dalam aktivitas yang menggunakan otototot besar, lari, lompat, lempar.
    - b. Melibatkan diri dalam beberapa permainan beregu yang bertujuan untuk memperbaiki koordinasi dan mengatasi kekakuan gerak.
    - c. Melanjutkan keterampilan dalam cabang olahraga menggunakan bola.
    - d. Meningkatkan kemahiran dalam cabang olahraga memukul bola dengan raket.
    - e. Berbagai keterampilan senam lantai maupun dengan alat.

Penerapan media interaktif ini membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran, Hal tersebut dikarenakan tampilan dalam multimedia ini dirancang menggunakan animasi-animasi. Sehingga dibandingkan dengan media yang dalam penggunaannya belum memanfaatkan teknologi, multimedia ini menjadi lebih hidup. Saat penyampaian materi berlangsung, peserta didik sangat semangat dan fokus dalam mengamati dan menyimak materi yang disajikan. Setelah penyampaian materi, peserta didik diminta untuk mengikuti games yang terdapat di media interaktif. Games ini dilakukan oleh beberapa orang, namun seluruh peserta didik antusias berebut ingin mengikuti games. Setelah penyampaian materi dan games, peneliti menampilkan evaluasi. Evaluasi ditampilkan secara menarik sehingga peserta didik mengerjakan dengan senang. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemilihan dan penggunaan teknologi yang tepat dalam pembelajaran dapat menjadikan peserta didik menjadi seorang yang aktif dan mampu berkonsentrasi dengan baik. Timbulnya rasa ingin tahu yang tinggi serta pembelajaran yang berjalan secara aktif menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini dapat membangun motivasi belajar peserta didik [17].

Menurut peneliti, multimedia interaktif yang diaplikasikan sudah berdasarkan dengan karakter yang dimiliki peserta didik, sehingga dapat membangun motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pernyataan Arsyad (2015) bahwa minat atau keinginan siswa untuk belajar dapat terganggu oleh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar.

Pelaksanaan implementasi multimedia interaktif dilakukan dengan menayangkannya secara langsung di dalam kelas dengan menggunakan bantuan proyektor. Implementasi Multimedia interaktif dilaksanakan menggunakan model problem based learning. Dengan kegiatan pertama yaitu persiapan pembelajaran meliputi : (1) Guru menyiapkan laptop, proyektor dan speaker sebelum pembelajaran dimulai; (2) Guru membuka multimedia Interaktif yang berbentuk Aplikasi; (3) Guru menjelaskan cara penggunaan multimedia Interaktif kepada peserta didik. Kegiatan kedua yaitu pembelajaran meliputi : (1) Guru membuka pembelajaran dan memberitahukan tujuan pembelajaran pada kegiatan kali ini; (2) Peserta didik memperhatikan guru; (3) Guru menjelaskan materi melalui multimedia interaktif berbentuk Aplikasi kepada peserta didik; (4) Bertanya jawab terkait materi yang disampaikan; (5) Selanjutnya guru meminta perwakilan 3 peserta didik untuk memainkan Games yang terdapat di dalam multimedia interaktif tersebut; (6) Peserta didik secara bergantian bermain games dengan tertib sesuai petunjuk guru; (7) Selanjutnya evaluasi yaitu diberikan 10 pertanyaan dan dijawab oleh 1 perwakilan kelas. Kegiatan akhir, yaitu penutup, terdiri dari: (1) Siswa menggunakan aplikasi multimedia interaktif dengan materi kegiatan ekonomi untuk menyampaikan perasaan mereka saat mereka belajar [12].

Media pembelajaran interaktif ini dapat di artikan juga sebagai salah satu softwear yang tertata dari perkumpulan berbagai macam satuan multimedia seperti teks, gambar, video dan juga animasi yang bertujuan untuk pembelajaran. Penerapan media interaktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia pada saat ini. Berdasarkan hasil pembahasan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif terdapat

## **4.4 Faktor Pendukung Dan Penghambat:**

### **1. Faktor Pendukung**

Faktor pendukung pada penerapan media interaktif yaitu adanya media yang sederhana yang mudah digunakan bagi peserta didik dan dengan menggunakan metode ini peserta didik dalam mengikuti pembelajaran lebih bersemangat dikarenakan menggunakan media yang menarik perhatian peserta didik itu sendiri. Peserta didik dapat mengakses dimana saja hanya dengan menggunakan koneksi internet. Maka dari itu, media interaktif dapat digunakan dengan mudah, dan waktu yang dibutuhkan dalam menggunakan media ini pun sangat optimal.

Berdasarkan hasil penelitian juga faktor pendukung yang dialami oleh peneliti dalam perancangan serta penerapan media interaktif di sdn karundang yaitu sarana dan prasarana mendukung seperti ruang penyimpanan laptop dalam proses perancangan sangat mendukung dan tidak perlu menggunakan koneksi internet dalam membuat aplikasinya.

### **2. Faktor Penghambat**

Dari hasil penelitian terdapat faktor penghambat dalam penerapan media interaktif yaitu terdapat beberapa peserta didik yang belum paham dalam menggunakan media dengan berbasis teknologi pada saat ini. Biasanya hal ini terjadi karena kurang nya sarana dan prasarana peserta didik dalam mengikuti pembelajaran media interaktif bahwa penggunaan multimedia dalam kegiatan belajar mengajar dari setiap penelitian diatas terbukti dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Karena penggunaan multimedia dapat memudahkan guru untuk berinteraksi dengan peserta didik sesuai dengan pendapat (Andresen & Brink, 2013) dia berpendapat bahwa beberapa kelebihan multimedia yang diimplementasikan dalam pembelajaran diantaranya adalah pembelajaran menjadi lebih interaktif, mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, memotivasi peserta didik, dan mampu memfasilitasi peserta didik belajar secara mandiri dalam memperoleh pengetahuan. Sehingga penggunaan multimedia dalam pembelajaran merupakan pembelajaran yang menarik minat belajar bagi siswa dengan mengarahkan siswanya secara langsung untuk memahami materi menggunakan multimedia interaktif. Dalam penerapannya, pembelajaran agar menjadi lebih efektif harus disesuaikan dengan memperhatikan faktor-faktor dari peserta didik itu sendiri dan

## 5. KESIMPULAN

Pendidikan berperan penting dalam menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Pembaharuan dalam pendidikan, termasuk metode pembelajaran, sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan intelektual peserta didik. Penguasaan bahasa Indonesia yang baik sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran lainnya. Bahasa Indonesia adalah bahasa pemersatu bangsa yang harus dikuasai oleh setiap warga negara Indonesia. Oleh karena itu, memberikan dasar-dasar berbahasa yang baik sejak usia dini sangat penting. Sekolah dasar menjadi tonggak penting dalam keberlangsungan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan. Media pembelajaran yang baik, jelas, dan mudah dipahami sangat diperlukan untuk membantu pemahaman konsep dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, penggunaan multimedia interaktif, seperti Lectora Inspire, dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Multimedia interaktif memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik dan efisien, yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berbahasa mereka dengan lebih baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Guru menggunakan strategi student center dan mengaktifkan siswa melalui kegiatan pra-membaca, inti membaca, pasca membaca, dan evaluasi membaca pemahaman. Penggunaan aplikasi seperti Educandy memungkinkan pembelajaran berbasis IT yang sejalan dengan konsep pembelajaran abad XXI.

## DAFTAR PUSTAKA

- MUHAMMAD AKMAL, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS V SD INPRES TELLO BARU KOTA MAKASSAR," pp. 139–141, 2021.
- N. Muhamad Nukman, Mariana, "Upaya pemertahanan budaya lokal dalam pembelajaran bahasa asing pada perspektif glokalisasi," *Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 7, pp. 276–283, 2024.
- I. T. R. I. Darani, "Indah tri darani nim 20591084," 2024.
- S. Syamsiah, "Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *SAP (Susunan Artik. Pendidikan)*, vol. 2, no. 1, pp. 53–63, 2017, doi: 10.30998/sap.v2i1.1723.
- N. Widad et al., "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik ( LKPD ) Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perubahan Wujud Benda Melalui Pemanfaatan Barang Bekas Kelas V UPT Sekolah Dasar Negeri 153 Gresik Farida Istianah".
- S. Rival and A. Rahmat, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Untuk PemahamanKonsep Dasar Matematika Bagi Mahasiswa Jurusan S1Pendidikan Guru Sekolah Dasar," *J. Pengabd. Masy.*, vol. 03, no. 1, pp. 57–68, 2023.
- L. Widyaningsih and G. K. Assidik, "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Berbasis Pembelajaran Multimodal di Sekolah Menengah Pertama," *J. Onoma Pendidikan, Bhs. ....*, vol. 10, no. 2, pp. 2157–2172, 2024.
- L. Sifa and P. D. Purwati, "Pengembangan Model Role Play Berbantuan Media E-Big Book untuk Pembelajaran Elemen Membaca Permulaan Siswa Kelas 1," vol. 06, no. 03, pp. 17965–17977, 2024.
- Andrey Bachtiar, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sdn Pakintelan 03 Semarang," p. 253, 2022.
- R. N. MAKHFUDZOH, "PENERAPAN MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA BIDANG STUDI AQIDAH AKHLAK SISWI KELAS VII MTs PUTRI NW NARMADA," *Occup. Med. (Chic. Ill.)*, vol. 53, no. 4, p. 130, 2021.
- M. N. Faradita, "Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Ipa di SD Tawangsari," *Literasi dalam Pendidik. di Era Digit. untuk Gener. Millenial*, pp. 309–317, 2020.
- G. E. F. Reksa Adya Pribadi, Hosi'ah, Anggel Veronika Siahaan, Muhamad Afrizal, "Analisis Penerapan Multimedia Interaktif Di Kelas 5 SDN Karundang 1," vol. 10, no. 0, pp. 1–23, 2024.
- N. Ade Arif Hilmansyah, Agni Nurul Janah, Anggi Febrianti, "MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD/MI," vol. 3, no. 02, pp. 301–306, 2024.
- Y. Abidin, S. N. M. Aljamaliah, F. Rakhmayanti, and D. Anggraeni, "Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD," *Nat. J. Kaji. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 2, pp. 1230–1242, 2022, doi: 10.35568/naturalistic.v6i2.1789.
- W. I. Dissemination, S. D. N. Mambalan, J. R. Mambalan, and W. L. Ntb, "Sistem Penyebaran Infomasi

## Teknologi Pendidikan

Vol 2, No 1, Juni 2023, Hal. 80-88

ISSN 2964-3767 (Media Online)

DOI 10.56854/tp.v2i1.222

<http://ejurnal.bangunharapanbangsa.id/index.php/TP>

Tentang Sdn 1 Mambalan Berbasis Website,” vol. 5, no. 1, pp. 93–102, 2024.

C. A. Diningsih, “KIASAN DASAR GERAKANPRAMUKADALAMMEMBENTUKJATI DIRI BANGSA INDONESIA,” no. 0, pp. 1–23, 2024.

Y. Intaniasari, R. D. Utami, E. Purnomo, and A. Aswadi, “Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar,” *Bul. Pengemb. Perangkat Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, 2022, doi: 10.23917/bppp.v4i1.19424.

N. A. Suryandaru, “Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif,” *J. Pendidik. dan Pengajaran Guru Sekol. Dasar*, vol. 03, pp. 88–91, 2020.