

**RESPONS KEPALA SEKOLAH DAN GURU TERHADAP MULTIMEDIA
INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**
*(The Responses of the Principals and Teachers
to the Interactive Multimedia in Indonesian Learning)*

Hasnul Fikri^{a,*}, Ade Sri Madona, Yetty Morelent

^aProgram Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Bung Hatta,
Padang, Sumatera Barat, Indonesia. HP 08126607671,

^bProgram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Bung Hatta, Padang,
Sumatera Barat, Indonesia.

*hasnul.fikri@bunghatta.ac.id dan hasnul_ubh@yahoo.com

(Naskah diterima: 18 November 2017, Disetujui: 23 Mei 2018)

Abstract

This article aims to describe the response of principals and fifth grade teachers of elementary schools in Padang Timur Subdistrict to interactive multimedia in Indonesian language learning with character education. This research is a qualitative research with descriptive methods. The data are the utterances of the principal and the teacher and the questionnaire filled in by them. The study respondents are 57 principals and teachers of the fifth grade of elementary school in Padang Timur Subdistrict. The utterances of the principals and teachers was processed qualitatively, while the questionnaire results were processed statistically. Based on the results of data analysis, it is found that principals and teachers shown positive responses because they like and want to use the media in teaching Indonesian, including the character building. They also agree that the obstacles in using of this media need to be handled wisely so that this media can be used optimally.

Keywords: *response, principals and teachers, interactive multimedia, character education, Indonesian language learning*

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan respons kepala sekolah dan guru kelas V Sekolah Dasar se-Kecamatan Padang Timur terhadap multimedia interaktif yang bermuatan pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Datanya berupa tuturan kepala sekolah dan guru serta angket yang diisi oleh kepala sekolah dan guru. Responden penelitian adalah 57 orang kepala sekolah dan guru kelas V Sekolah Dasar se-Kecamatan Padang Timur. Tuturan kepala sekolah dan guru dalam diskusi diolah secara kualitatif, sedangkan hasil angket diolah dengan statistik deskriptif. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa kepala sekolah dan guru kelas V memberikan respons positif terhadap multimedia interaktif karena mereka menyukai dan ingin memanfaatkan media ini dalam pembelajaran bahasa Indonesia, termasuk penanaman karakter. Mereka juga menyatakan bahwa kendala pemanfaatan media ini perlu disiasati dengan bijak sehingga media ini dapat dimanfaatkan secara optimal. Dengan demikian, media ini layak untuk diujicobakan pada skala luas.

Kata kunci: respons, kepala sekolah dan guru, multimedia interaktif, pembelajaran bahasa Indonesia, pendidikan karakter

1. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia amat penting dikelola dengan sebaik-baiknya sebab bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi manusia. Sayangnya, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) masih berhadapan dengan berbagai masalah. Berdasarkan pengamatan Fikri dan Madona (2017), Mardhatillah dan Fahriza (2017), serta Marpaung dan Siagian (2016), permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD, antara lain: (a) siswa kurang bersemangat atau berminat dalam mengikuti pelajaran sehingga aktivitas mereka rendah; (b) pembelajaran masih cenderung dilakukan secara klasikal saja dan kurang variatif; (c) metode pembelajaran cenderung konvensional sehingga lebih banyak diisi dengan kegiatan membaca, mendengarkan dan mencatat, dan menghafal materi ajar; (d) guru masih sering terfokus pada penggunaan buku teks, padahal materi/bahan ajar yang masih sulit diperoleh di perpustakaan; (e) media pembelajaran masih kurang termanfaatkan atau masih “kuno”; dan (f) guru tidak menunjukkan dan menonjolkan manfaat keterampilan berbahasa bagi mereka, baik untuk kegiatan pembelajaran maupun untuk kehidupan mereka sehari-hari di masa sekarang dan masa yang akan datang. Kondisi seperti ini membuat pembelajaran menjadi membosankan sehingga wajar kalau siswa kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pada gilirannya, hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Melihat kondisi demikian, perlu disediakan alternatif pembelajaran yang berorientasi pada bagaimana siswa belajar menemukan sendiri informasi yang disajikan dengan semenarik mungkin agar peserta didik dapat memahami seluruh bahan kajian yang terdapat pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mudah. Salah satu alternatif dimaksud adalah pemanfaatan multimedia, yaitu media yang menggabungkan penggunaan teks, gambar, suara, animasi, dan video secara bersamaan, sesuai dengan kebutuhannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Peneliti telah merancang, memvalidasi, serta mengujicobakan dalam skala kecil dan skala terbatas multimedia interaktif yang bermuatan pendidikan karakter untuk pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD. Media ini juga dapat digunakan siswa di rumah, baik dengan bantuan komputer pribadi, *laptop*, *tablet*, atau *smartphone* (Fikri, Madona, & Nora, 2017; Fikri & Madona, 2017).

Berdasarkan validasi pakar dan uji coba skala kecil, ditemukan bahwa media yang dirancang sudah valid, praktis, dan efektif untuk digunakan. Namun demikian, ditemukan beberapa kekurangan pada media yang dirancang itu. Setelah direvisi dan divalidasi lagi, media siap untuk diuji coba pada skala luas.

Sebelum melaksanakan uji coba skala luas, perlu dikaji respons kepala sekolah dan guru kelas. Berdasarkan angka (1) dan (2), Pasal 15, Bab VI, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 6 Tahun 2018 tentang Penugasan Guru sebagai Kepala Sekolah, dapat disimpulkan bahwa Kepala Sekolah bertugas untuk melaksanakan manajemen sekolah dalam mengembangkan sekolah dan meningkatkan mutu sekolah, di samping pengembangan kewirausahaan dan supervisi kepada Guru dan tenaga kependidikan. Konsekuensi logis dari ketentuan ini adalah setiap pembaharuan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di kelas harus berdasarkan persetujuan kepala sekolah. Di sisi lain, kepala sekolah pun harus mendukung dan memfasilitasi usaha perbaikan mutu pembelajaran di sekolahnya. Untuk itu, kepala sekolah diharapkan menunjukkan respons positif terhadap pemanfaatan multimedia interaktif ini.

Posisi guru sangat penting dalam penerapan multimedia interaktif ini karena merekalah ujung tombak pelaksanaan pembelajaran. Pentingnya posisi guru dalam penerapan multimedia ini dikemukakan pula oleh Neo & Neo (2004). Mereka menyatakan bahwa dalam lingkungan baru, guru membuat perbedaan dalam

mengintegrasikan media ke dalam proses pembelajaran siswa.

Hasil penelitian pengembangan pada tahap pendefinisian yang dilakukan oleh Fikri, Madona, & Nora (2017) tentang pemakaian media pembelajaran oleh guru kelas V se-Kecamatan Padang Utara menunjukkan bahwa guru masih cenderung belum maksimal menggunakan media pembelajaran, walaupun mereka sudah memiliki PC, laptop, tablet, atau smartphone yang dapat mengoperasikan berbagai media pembelajaran. Penelitian Rozie (2018) di Kabupaten Bangkalan juga menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran karena masih proses memilih media yang sesuai dengan materi pembelajaran, maupun dalam proses membuat media sederhana.

Penelitian tentang respons kepala sekolah dan guru terhadap multimedia interaktif ini semakin penting jika dikaitkan dengan pendidikan karakter. Zuchdi, Prasetya, & Masruri (2010:11) menyatakan bahwa untuk menerapkan pendidikan karakter yang komprehensif, diperlukan keterlibatan dan kolaborasi semua warga sekolah (pimpinan sekolah, semua guru, semua siswa, pegawai administrasi, penjaga sekolah, dan pengelola warung sekolah), di samping orang tua siswa serta pemuka masyarakat. Penerapan pendidikan karakter yang dimaksud akan mungkin terlaksana jika semua warga sekolah mempunyai respons yang positif terhadap keberadaan dan pemakaian media dalam pembelajaran.

Dalam *Kamus Psikologi* (Kartono & Gulo, 2003), respons dimaknai sebagai jawaban, balasan, reaksi atau tanggapan. Hampir sama dengan itu, dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V* (<https://kbbi.kemdikbud.go.id>), respons diartikan sebagai tanggapan, reaksi, atau jawaban.

Berdasarkan pendapat Soemanto (1998), disimpulkan bahwa respons dapat dilihat dari perilaku atau tindakan seseorang. Dalam hal ini muncul dua bentuk respons. *Pertama*, respons positif yaitu respons yang berwujud kecenderungan tindakan untuk mendekati,

menyukai, menyenangkan, dan mengharapkan suatu objek. *Kedua*, respons yang negatif kecenderungan tindakannya menjauhi, tidak menyukai, dan menghindari objek tertentu.

Menurut Steven M. Chaffee (dalam Rakhmat, 2004) respons dibedakan menjadi tiga bagian. *Pertama*, respons kognitif, yaitu respons yang berkaitan dengan pengetahuan keterampilan dan informasi seseorang mengenai sesuatu. *Kedua*, respons afektif, yaitu respons yang berhubungan dengan emosi, sikap, dan penilaian seseorang terhadap sesuatu. *Ketiga*, *repons behavioral* (psikomotorik), yaitu respons yang berhubungan dengan perilaku nyata berupa tindakan atau perbuatan.

Menurut Suyanto (2004), berdasarkan indera yang mengamati, respons terdiri atas tiga jenis. *Pertama*, respons auditif, yaitu tanggapan terhadap apa-apa yang telah didengar subjek. *Kedua*, respons visual, yaitu tanggapan terhadap sesuatu yang dilihat subjek. *Ketiga*, respons perasa, yaitu tanggapan terhadap sesuatu yang dialami subjek.

Dalam rangka memperluas pengamatan kepala sekolah dan guru terhadap media, dilakukan forum Diskusi Kelompok Terpumpun atau *Focus Group Discussion* (FGD). Melalui diskusi ini, responden dapat mendengar penjelasan dari narasumber dan diskusi sesama peserta, melihat prototipe media yang ditayangkan sehingga mereka pun merasakan kepentingan dan keunggulan multimedia interaktif ini. Dengan demikian, pengetahuan mereka tentang media pembelajaran akan diperkaya dengan pengamatan melalui indra pendengaran, penglihatan, dan perasaan.

Sesuai dengan sasaran media yang dikembangkan—yaitu untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas V SD, maka diskusi ini diikuti oleh kepala sekolah dan guru kelas V SD. Terkait dengan tahapan pengembangan—yaitu persiapan uji coba skala luas—maka diskusi ini diikuti oleh kepala sekolah dan guru kelas V SD yang ada di Kecamatan Padang Timur, Kota Padang, Sumatra Barat. Dengan demikian, artikel ini bertujuan untuk

mendeskripsikan respons kepala sekolah dan guru kelas V SD se-Kecamatan Padang Timur terhadap multimedia interaktif untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Pengembangan media interaktif dilandasi oleh persepsi bahwa aktivitas belajar akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian anak serta dapat dioperasikan sendiri oleh siswa. Pembelajaran dengan menggunakan perangkat komputer atau *android* cenderung lebih digemari oleh anak-anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (2003) yang menyatakan bahwa:

the promise of multimedia learning is that students can learn more deeply from well-designed multimedia messages consisting of words and pictures than from more traditional modes of communication involving words alone.

Berdasarkan pendapat Tolhurst, Neo dan Neo (2004: 119) menyatakan bahwa:

Multimedia, defined, is the combination of various digital media types such as text, images, sound and video, into an integrated multisensory interactive application or presentation to convey a message or information to an audience

Tway, Neo & Neo (2004) menyatakan bahwa multimedia memungkinkan siswa mengeksplorasi dan belajar dengan langkah yang berbeda sehingga mereka berkesempatan untuk belajar sesuai potensinya. Dengan demikian, dengan kombinasi teknologi multimedia dan materi pendidikan, muatan interaktif dapat tersampaikan kepada siswa dalam berbagai cara dan untuk berbagai mode pengajaran dan pembelajaran seperti mode yang berpusat pada guru, berpusat pada siswa, dan campuran. Beberapa metode itu adalah demonstrasi dan presentasi, latihan dan praktik, tutorial, pembelajaran kooperatif dan

kolaboratif, pemecahan masalah, dan pembelajaran berbasis web.

Sejalan dengan itu, dengan mengompilasi pendapat Issa, Cox, dan Killingsworth; West dan Crook; serta Bartlett dan Strough, Yamauchi (2008) merumuskan alasan pembelajaran berbasis multimedia menjadi efisien dan efektif. *Pertama*, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri sehingga tidak terikat dengan pengaturan pembelajaran berkelompok yang sering menghambat perkembangan alamiah siswa tertentu. *Kedua*, dapat meningkatkan interaksi pembelajar dengan materi ajar melalui upaya yang lebih sedikit untuk mempertemukan pelajar dengan informasi yang sedang diproses. *Ketiga*, memberikan otonomi kepada siswa dalam proses pembelajaran, artinya rasa tanggung jawab bergeser dari guru kepada siswa. Di samping keuntungan bagi siswa, format multimedia dapat bermanfaat bagi guru yang mengajar mata pelajaran beberapa kelas paralel karena multimedia memastikan keseragaman materi ajar pada seluruh kelas yang paralel itu.

Di samping untuk ranah pengetahuan dan keterampilan, pemakaian multimedia interaktif dapat pula dijadikan sarana untuk menanamkan nilai karakter pada siswa. Berdasarkan penelitian terhadap empat SD di Provinsi Yogyakarta, Zuchdi, dkk. (2010) menyimpulkan bahwa model pendidikan karakter yang efektif adalah menggunakan pendekatan komprehensif. Pendekatan komprehensif bermakna: (a) pengintegrasian berbagai mata pelajaran; (b) memvariasikan berbagai metode dan strategi mencakup inkulkasi, keteladanan, fasilitasi nilai, dan pengembangan *soft-skills* (antara lain berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi efektif, dan dapat mengatasi masalah); (c) melibatkan semua warga sekolah (pimpinan sekolah, semua guru, semua siswa, pegawai administrasi, bahkan juga penjaga sekolah serta pengelola warung sekolah) dan orang tua siswa serta pemuka masyarakat perlu bekerja secara kolaboratif dalam melaksanakan program pendidikan karakter; dan (d) menggunakan berbagai latar, baik di dalam kelas maupun di luar

kelas dalam berbagai kegiatan, termasuk kegiatan di rumah dan dalam lingkungan masyarakat dengan melibatkan partisipasi orang tua siswa.

Penelitian Kuncahyono (2017) tentang integrasi pendidikan karakter pada pembelajaran tematik melalui media berbasis komputer di SD menunjukkan bahwa pendidikan karakter dapat disampaikan dengan memunculkan konten materi pembelajaran dalam media interaktif yang menunjang pembiasaan karakter nasionalis dan tanggung jawab.

Secara keseluruhan, penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yaitu penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan produk. Sesuai dengan tujuan khusus penelitian ini, yaitu mendapatkan respons kepala sekolah dan guru tentang multimedia interaktif yang akan diujicobakan, maka jenis penelitiannya adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Moleong (2010), penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, yang dalam penelitian ini berupa tuturan kepala sekolah dan guru selama diskusi dan angket yang mereka isi setelah FGD. Aplikasi metode deskriptif dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan respons kepala sekolah dan guru seperti apa adanya, baik selama FGD maupun setelah FGD.

Data dalam penelitian ini adalah: (1) tuturan kepala sekolah dan guru selama FGD sebagai bentuk respons tidak terstruktur dan (2) angket yang diisi oleh kepala sekolah dan guru setelah FGD sebagai bentuk respons terstruktur mereka terhadap multimedia interaktif. Sesuai dengan pembatasan masalah, responden dalam penelitian adalah Kepala Sekolah dan guru kelas V Sekolah Dasar se-Kecamatan Padang Timur yang terdiri atas 37 sekolah sehingga secara total responden direncanakan sebanyak 74 orang.

Instrumen untuk mengumpulkan respons tidak terstruktur dari kepala sekolah dan guru selama FGD adalah peneliti sendiri yang dibantu dengan alat rekam, sedangkan instrumen untuk

mengumpulkan respons terstruktur mereka setelah diskusi digunakan angket. Angket disusun berdasarkan sepuluh indikator yang dirumuskan dalam tiga puluh butir pernyataan dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, kurang setuju, dan tidak setuju. Alternatif jawaban kemudian dikuantifikasikan sesuai Tabel 1.

Tabel 1 Kuantifikasi Jawaban Angket

No.	Jawaban Kualitatif	Kuantifikasi
1.	Sangat setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Ragu-ragu	3
4.	Kurang Setuju	2
5.	Tidak Setuju	1
6.	Tidak menjawab	0

Untuk menganalisis data tuturan dalam diskusi digunakan analisis isi (*content analysis*), yaitu menafsirkan makna tuturan, mengklasifikasikan dalam tema-tema tertentu, dan merumuskan kesimpulan berdasarkan makna tuturan kepala sekolah dan guru selama FGD. Untuk menganalisis jawaban peserta terhadap angket digunakan statistik deskriptif dengan mencari persentase dan skor rata-rata jawaban setiap pernyataan dengan menggunakan program SPSS versi 16. Hasil perhitungan SPSS kemudian ditafsirkan secara kualitatif.

2. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan FGD dilaksanakan pada tanggal 13 Juli 2018 di Ruang Sidang Program Pascasarjana, Gedung A, Kampus I, Universitas Bung Hatta. Peserta diskusi terdiri atas Kepala Sekolah dan Guru Kelas V SD di Kecamatan Padang Timur yang berjumlah 37 sekolah, baik negeri maupun swasta, namun yang hadir adalah 61 orang. Karena ada peserta yang tidak dapat mengikuti diskusi sampai akhir karena berbagai alasan, maka angket diisi oleh 57 orang responden.

Kegiatan inti dimulai dengan paparan narasumber. Ada tiga narasumber yang dihadirkan dalam diskusi ini. *Pertama*, Prof. Dr. Yasnur Asri, M.Pd., guru besar di

Universitas Negeri Padang membahas masalah media pembelajaran. Pembahasan dimulai dari pengertian, fungsi, tujuan, dan jenis media pembelajaran. Setelah itu, Beliau memberikan beberapa catatan tentang pemanfaatan media dalam pembelajaran.

Kedua, Prof. Dr. Agustina, M.Hum., guru besar di Universitas Negeri Padang membahas masalah pendidikan karakter. Pemaparan dimulai dari pengertian, sumber, dan jenis nilai pendidikan karakter. Setelah itu, Beliau memberikan beberapa catatan tentang praktik pendidikan karakter di sekolah, termasuk melalui penggunaan media pembelajaran.

Ketiga, Dr. Eva Krisna, M.Hum., peneliti di Balai Bahasa Sumatra Barat membahas masalah kebahasaan. Pemaparannya meliputi berbagai aspek kebahasaan. Setelah itu, Beliau memberikan beberapa contoh dan koreksi terhadap kesalahan yang sering dilakukan pemakai bahasa Indonesia, terutama pada aspek ejaan dan pembentukan kata.

Setelah narasumber memaparkan pemikirannya, Tim Peneliti menayangkan media pembelajaran yang sudah direvisi. Media dioperasikan dengan *notebook* yang diproyeksikan melalui *LCD projector*.

Diskusi dilakukan setelah selesai penayangan media. Peserta cukup antusias menanggapi paparan narasumber dan tayangan media.

2.1 Respons Tidak Terstruktur dari Kepala Sekolah dan Guru Kelas V terhadap Multimedia Interaktif

Berdasarkan analisis secara kualitatif terhadap tuturan kepala sekolah dan guru dalam diskusi, ditemukan bahwa kepala sekolah dan guru menunjukkan respons positif terhadap multimedia interaktif. Respons ini dapat dilihat dari isi pernyataan-pernyataan sebagai berikut.

Pertama, kepala sekolah dan guru menyukai media ini. Mereka menyatakan bahwa media yang dirancang sudah bagus. Lebih jauh, mereka menyarankan agar ukuran tulisan diperbesar sehingga dapat dibaca oleh seluruh siswa.

Kedua, kepala sekolah dan guru menganggap penting media ini untuk pembelajaran. Mereka menyarankan peneliti untuk mengintegrasikan beberapa mata pelajaran ke dalam media sehingga tidak hanya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, melainkan terintegrasi pula dengan mata pelajaran yang lain.

Ketiga, kepala sekolah dan guru ingin mendapatkan media ini untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Keeempat, kepala sekolah dan guru ingin menggunakan media ini sehingga mereka berharap pemerintah dapat menyediakan laptop di masing-masing sekolah untuk mengoperasikan multimedia interaktif. Mereka yakin seandainya di sekolah tersedia PC, laptop, atau *smartphone* yang mencukupi, tentu media ini bisa digunakan secara optimal.

Kelima, mereka ingin menggunakan bahkan merancang sendiri media pembelajaran. Mereka menyatakan perlu diberikan pelatihan dan bimbingan teknis untuk guru dalam merancang dan menggunakan media.

Walaupun mereka menyebutkan halangan dalam menggunakan multimedia interaktif di sekolah, namun pernyataan ini dapat ditafsirkan sebagai wujud dari rasa suka terhadap media. Mereka menyatakan bahwa media yang bagus ini akan terkendala pemanfaatannya oleh ketersediaan piranti keras. Di satu sisi, siswa SD dilarang untuk membawa *smartphone* atau *laptop* ke sekolah. Di sisi lain, sekolah pun tidak menyediakan komputer untuk pembelajaran.

Dalam menanggapi respons peserta FGD terhadap media, Tim Peneliti menjelaskan hal-hal sebagai berikut. *Pertama*, kekurangjelasan huruf ini disebabkan oleh ruangan FGD terlalu besar sehingga peserta yang berada di bahagian belakang ruangan kurang dapat melihat teks dengan jelas. Dalam kondisi nyata, ukuran huruf ini tidak memengaruhi pemakaian media karena ukuran kelas lebih kecil daripada ruangan tempat melaksanakan diskusi. *Kedua*, pada penelitian ini, media difokuskan pada pembelajaran bahasa Indonesia, namun dapat

dijadikan sebagai “pintu masuk” untuk materi ajar mata pelajaran lain. *Ketiga*, media ini masih dalam proses pengembangan. Jika sudah difinalisasi, produk ini akan disebarluaskan melalui kegiatan penelitian tahun ketiga. *Keempat*, usulan mereka untuk mengadakan *laptop* atau *tablet* bukan wewenang peneliti dan narasumber. *Kelima*, pelatihan dan bimbingan memang menjadi rencana kegiatan pascapenelitian. *Keenam*, solusi terhadap permasalahan dalam mengoperasikan media adalah sewaktu pembelajaran di kelas media dioperasikan melalui *laptop*, *tablet* atau *gadget* yang diproyeksikan dengan proyektor. Siswa secara bergantian dapat mengoperasikannya pula ke depan kelas. Akan lebih baik lagi kalau ada beberapa *laptop*, *tablet*, atau *smartphone* yang dioperasikan oleh siswa secara berkelompok. Di samping itu, potensi terbesar dari pemanfaatan media ini adalah ketika anak belajar di rumah, baik sebelum maupun sesudah pembelajaran, dengan memanfaatkan *PC*, *laptop*, *tablet*, atau *handpone/gadget* yang ada di rumahnya.

2.2 Respons Terstruktur dari Kepala Sekolah dan Guru Kelas V terhadap Multimedia Interaktif

Setelah diskusi, kepada peserta diberikan angket untuk menjangar respons terstruktur mereka terhadap multimedia yang dirancang. Berikut ini disajikan hasil analisis data sesuai dengan indikator angket. *Pertama*, pada indikator 1 (isi), ditemukan respons yang cenderung positif. Pada pernyataan 1.1 (kesesuaian isi media dengan Kurikulum 2013), responden cenderung menjawab sangat setuju (31 orang atau 54,4%), diikuti dengan jawaban setuju (24 orang atau 42,1%), ragu-ragu (1 orang atau 1,8%), dan yang tidak memberikan jawaban 1 orang (1,8%) sehingga skor rata-ratanya adalah 4,46. Pada pernyataan 1.2 (ketepatan urutan penyajian), responden cenderung menjawab sangat setuju dan setuju (masing-masing 27 orang atau 47,4%) serta diikuti dengan jawaban ragu-ragu (3 orang atau

5,3%) sehingga skor rata-ratanya adalah 4,42. Pada pernyataan 1.3 (kesesuaian langkah yang digunakan dapat dengan pendekatan ilmiah/saintifik), responden cenderung menjawab setuju (30 orang atau 52,6%), diikuti dengan sangat setuju (26 orang atau 45,6%), dan tidak memberikan jawaban 1 orang (1,8%) sehingga skor rata-ratanya adalah 4,39. Dengan demikian, rata-rata skor untuk indikator 1 adalah 4,42. Artinya, secara umum responden memberikan respons positif terhadap kesesuaian isi media dengan Kurikulum 2013. Untuk lebih jelas, skor indikator 1 dapat dilihat pada Diagram 1.

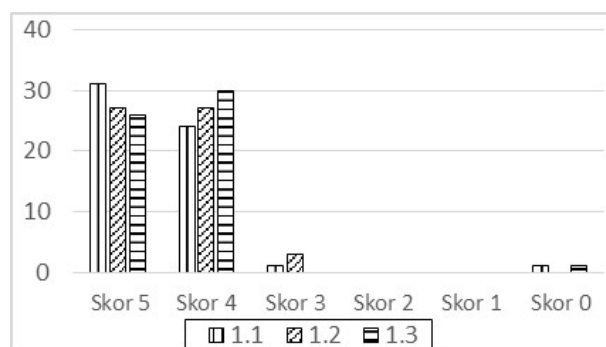


Diagram 1

Jawaban Responden terhadap Indikator 1

Kedua, pada indikator 2 (potensi media dalam menanamkan nilai karakter), ditemukan respons sebagai berikut. Pada pernyataan 2.1 (kesesuaian muatan pendidikan karakter dengan siswa kelas V SD), responden cenderung menjawab sangat setuju dan setuju (masing-masing 27 orang atau 47,4%), diikuti dengan jawaban tidak setuju (2 orang atau 3,5%), dan ragu-ragu (1 orang atau 1,8%) sehingga skor rata-ratanya adalah 4,35. Pada pernyataan 2.2 (kesesuaian muatan pendidikan karakter dengan isi teks), responden cenderung menjawab setuju (31 orang atau 54,4%), diikuti dengan jawaban sangat setuju (25 orang atau 43,9%), dan ragu-ragu (1 orang atau 1,8%) sehingga skor rata-ratanya adalah 4,42. Dengan demikian, rata-rata skor untuk indikator 2 adalah 4,39. Artinya, secara umum responden mempunyai respons

positif terhadap potensi media untuk menanamkan nilai pendidikan karakter melalui teks dan proses penggunaan (pembentukan karakter secara praktis). Untuk lebih jelas, skor indikator 2 dapat dilihat pada Diagram 2.

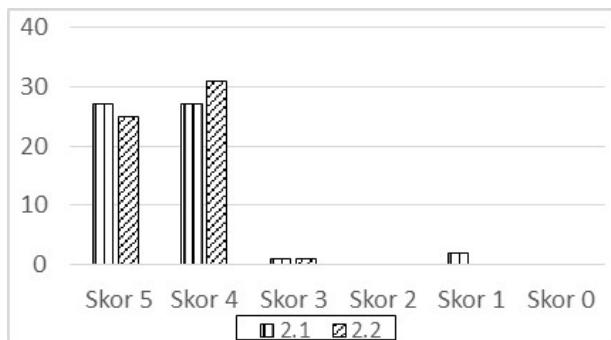


Diagram 2

Jawaban Responden terhadap Indikator 2

Ketiga, pada indikator 3 (ketaatan media terhadap kaidah kebahasaan), ditemukan respons sebagai berikut. Pada pernyataan 3.1 (media menggunakan ragam bahasa Indonesia formal), responden cenderung menjawab sangat setuju (31 orang atau 54,4%), diikuti dengan jawaban setuju (24 orang atau 42,1%), dan ragu-ragu (2 orang atau 3,5%) sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4,51. Pada pernyataan 3.2 (media menerapkan ejaan bahasa Indonesia secara konsisten), responden cenderung menjawab sangat setuju (34 orang atau 59,6%) yang kemudian diikuti dengan jawaban setuju (23 orang atau 40,4%) sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4,60. Pada pernyataan 3.3 (pilihan kata dalam media tepat), responden cenderung menjawab sangat setuju (26 orang atau 50,9%), diikuti dengan jawaban setuju (26 orang atau 45,6%), dan ragu-ragu (2 orang atau 3,5%) sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4,47. Pada pernyataan 3.4 (kalimat dalam media efektif), responden cenderung menjawab setuju (29 orang atau 50,9%), diikuti dengan jawaban sangat setuju (26 orang atau 45,6%), dan ragu-ragu (2 orang atau 3,5%) sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4,42. Pada pernyataan 3.5 (paragraf memenuhi syarat paragraf yang baik), responden cenderung menjawab setuju (28 orang atau 49,1%) yang diikuti dengan

jawaban sangat setuju (26 orang atau 45,6%), ragu-ragu (2 orang atau 3,5%), dan 1 orang (1,8%) tidak menjawab sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4,35. Pada pernyataan 3.6 (tingkat keterbacaan teks sesuai dengan siswa kelas V Sekolah Dasar), responden cenderung menjawab sangat setuju (27 orang atau 47,4%), diikuti dengan jawaban (23 orang atau 40,4%), kurang setuju (1 orang atau 1,8%), dan 6 orang (10,5%) tidak memberikan jawaban sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4,02. Dengan demikian, secara keseluruhan skor rata-rata untuk indikator 3 adalah 4,39. Artinya, secara umum responden mempunyai respons positif terhadap kesesuaian media dengan kaidah-kaidah kebahasaan sehingga secara tidak langsung dapat membelajarkan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia yang benar dan baik. Kecenderungan respons pada indikator 3 dapat dilihat pada Diagram 3.

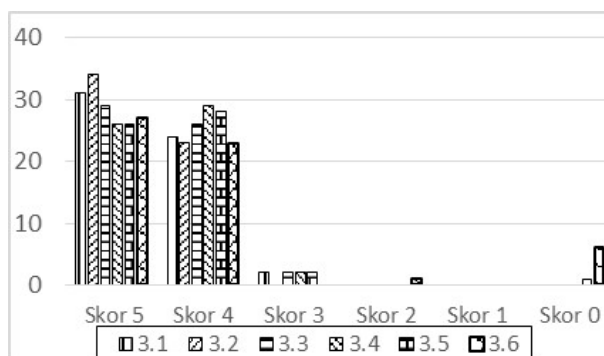


Diagram 3

Jawaban Responden terhadap Indikator 3

Keempat, pada indikator 4 (potensi media dalam meningkatkan ketertarikan siswa), ditemukan respons sebagai berikut. Pada pernyataan 4.1 (kualitas tampilan gambar baik), responden cenderung menjawab sangat setuju (31 orang atau 54,4%), diikuti dengan jawaban setuju (22 orang atau 38,6%), dan ragu-ragu (4 orang atau 7%) sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4,47. Pada pernyataan 4.2 (tampilan gambar dan animasi menarik), responden cenderung menjawab sangat setuju (29 orang atau 50,9%), diikuti dengan jawaban setuju (25 orang atau 43,9%), dan ragu-ragu

(2 orang atau 3,5%), sedangkan yang tidak memberikan respon 1 orang (1,8%) sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4,40. Pada pernyataan 4.3 (komposisi warna menarik), responden cenderung menjawab sangat setuju (31 orang atau 54,4%), diikuti dengan jawaban setuju (23 orang atau 40,4%), ragu-ragu (2 orang atau 3,5%), sedangkan tidak memberikan respons 1 orang lainnya (1,8%) sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4,44. Pada pernyataan 4.4 (jenis dan ukuran huruf mudah dibaca), responden cenderung menjawab sangat setuju (27 orang atau 47,4%), diikuti dengan jawaban setuju (26 orang atau 45,6%), ragu-ragu (2 orang atau 3,5%), kurang setuju (1 orang atau 1,8%), sedangkan tidak memberikan respons 1 orang (1,8%) sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4,33. Pada pernyataan 4.5 (petunjuk penggunaan program jelas dan mudah diikuti), responden cenderung menjawab setuju (27 orang atau 47,4%), diikuti dengan jawaban sangat setuju (25 orang atau 43,9%), ragu-ragu (2 orang atau 3,5%), tidak setuju (1 orang atau 1,8%), sedangkan 2 orang lainnya (3,5%) tidak memberikan respons sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4,21. Dengan demikian, secara keseluruhan skor rata-rata untuk indikator 4 adalah 4,37. Artinya, secara umum responden memberikan respons positif terhadap kemenarikan media. Kecenderungan respons pada indikator 4 dapat dilihat pada Diagram 4.

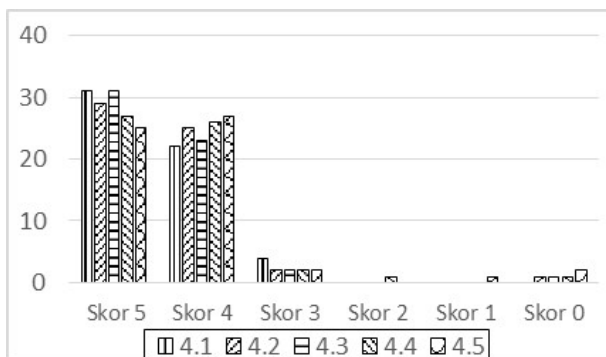


Diagram 4

Jawaban Responden terhadap Indikator 4

Kelima, pada indikator 5 (potensi media untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa Indonesia siswa), ditemukan respons sebagai berikut. Pada pernyataan 5.1 (tampilan gambar pada multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi ajar), responden cenderung menjawab sangat setuju (37 orang atau 64,9%) yang diikuti dengan jawaban setuju (20 orang atau 35,1%). Jadi, skor rata-rata pada subindikator 5.1 adalah 4,65. Pada pernyataan 5.2, responden cenderung menjawab setuju (29 orang atau 50,9%) yang diikuti dengan jawaban sangat setuju (28 orang atau 49,1%) sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4,49. Pada pernyataan 5.3, responden cenderung menjawab setuju (28 orang atau 49,1%), diikuti dengan jawaban sangat setuju (21 orang atau 36,8%), ragu-ragu (6 orang atau 10,5%), sedangkan tidak memberikan jawaban 2 orang lainnya (3,5) sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4,12. Pada pernyataan 5.4, responden cenderung menjawab setuju (33 orang atau 57,9%), diikuti dengan jawaban sangat setuju (21 orang atau 36,8%), ragu-ragu (2 orang atau 3,5%), sedangkan tidak memberikan jawaban 1 orang lainnya (1,8) sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4,26. Pada pernyataan 5.5, responden cenderung menjawab setuju (35 orang atau 61,4%), diikuti dengan jawaban sangat setuju (18 orang atau 31,6%), ragu-ragu (3 orang atau 5,5%), sedangkan tidak memberikan jawaban 1 orang lainnya (1,8) sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4,19. Dengan demikian, secara keseluruhan skor rata-rata untuk indikator 5 adalah 4,34. Artinya, secara umum responden mempunyai respons positif terhadap potensi media dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam berbahasa Indonesia. Kecenderungan respons pada indikator 5 dapat dilihat pada Diagram 5.

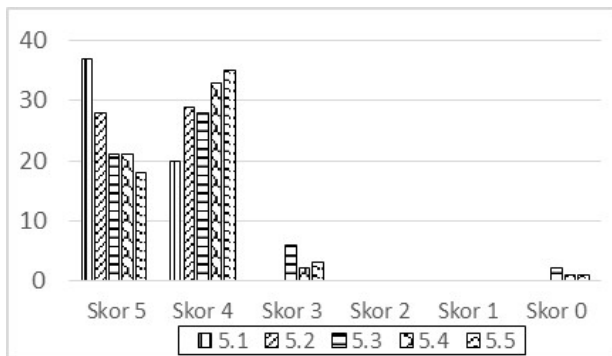


Diagram 5

Jawaban Responden terhadap Indikator 5

Keenam, pada indikator 6 (dampak negatif dari media) ditemukan respons sebagai berikut. Pada pernyataan 6.1 (teks, gambar, dan animasi dalam media mengandung unsur sadisme dan pornografi), responden cenderung menjawab tidak setuju (26 orang atau 45,6%), diikuti dengan jawaban setuju (18 orang atau 31,6%), sangat setuju (7 orang atau 12,3%), kurang setuju (4 orang atau 7,0%), ragu-ragu (1 orang atau 1,8%), sedangkan tidak memberikan jawaban 1 orang lainnya (1,8%) sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 2,53. Pada pernyataan 6.2 (media dapat menurunkan minat baca siswa pada materi cetakan), responden cenderung menjawab tidak setuju (15 orang atau 26,3%), diikuti dengan jawaban kurang setuju (14 orang atau 24,6%), setuju (12 orang atau 21,1%), sangat setuju (11 orang atau 19,3%), ragu-ragu (4 orang atau 7,0%), sedangkan tidak memberikan jawaban 1 orang lainnya (1,8%) sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 2,77. Pada pernyataan 6.3 (media dapat menyita waktu siswa untuk mata pelajaran lain), responden cenderung menjawab tidak setuju (18 orang atau 31,6%), diikuti dengan jawaban kurang setuju (17 orang atau 29,6%), setuju (14 orang atau 24,6%), sangat setuju (4 orang atau 7,0%), ragu-ragu (1 orang atau 1,8%), sedangkan tidak memberikan jawaban 3 orang lainnya (5,3%) sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 2,30. Dengan demikian, secara keseluruhan skor rata-rata untuk indikator 6 adalah 2,53.

Artinya, secara umum responden mempunyai respons positif terhadap media karena mereka cenderung menyatakan tidak setuju atau ragu-ragu bahwa media dapat menimbulkan dampak negatif. Kecenderungan respons pada indikator 6 dapat dilihat pada Diagram 6.

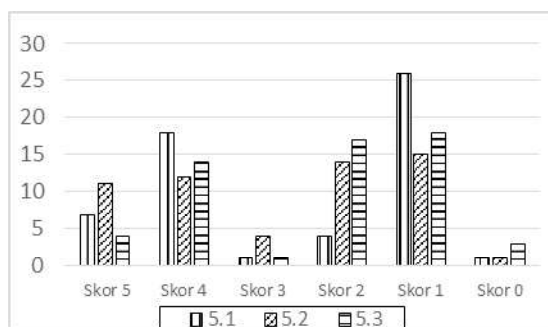


Diagram 6

Jawaban Responden terhadap Indikator 6

Pada indikator 7 (dampak negatif media dapat diminimalkan melalui bimbingan guru, kepala sekolah, dan orang tua murid), ditemukan kecenderungan jawaban sangat setuju (26 orang atau 45,6%), diikuti dengan jawaban setuju (24 orang atau 42,1%), tidak setuju (4 orang atau 7,0%), kurang setuju (1 orang atau 1,8%), sedangkan 2 orang lainnya (3,5%) tidak memberikan jawaban. Dengan demikian, diperoleh skor rata-rata sebesar 4,07. Artinya, secara umum responden mempunyai respons positif terhadap karena mereka cenderung menyatakan sangat setuju atau setuju bahwa dampak negatif media dapat dikurangi melalui bimbingan guru, kepala sekolah, dan orang tua siswa. Kecenderungan respons pada indikator 7 dapat dilihat pada Diagram 7.

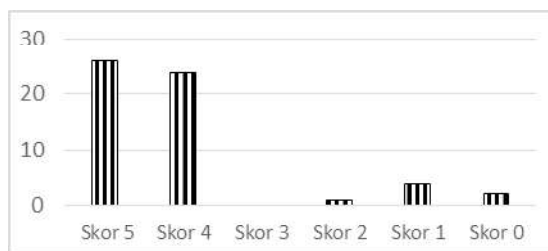


Diagram 7

Jawaban Responden terhadap Indikator 7

Pada indikator 8 (kesediaan guru untuk menggunakan media) ditemukan kecenderungan jawaban setuju (30 orang atau 52,6%), diikuti dengan jawaban sangat setuju (22 orang atau 38,6%), kurang setuju (2 orang atau 3,5%), ragu-ragu (1 orang atau 1,8%), sedangkan tidak memberikan jawaban 2 orang lainnya (3,5%). Dengan demikian, diperoleh skor rata-rata sebesar 4,16. Artinya, secara umum responden mempunyai respons positif karena mereka cenderung menyatakan setuju atau sangat setuju untuk menggunakan media ini dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 5 SD. Kecenderungan respons pada indikator 8 dapat dilihat pada Diagram 8.

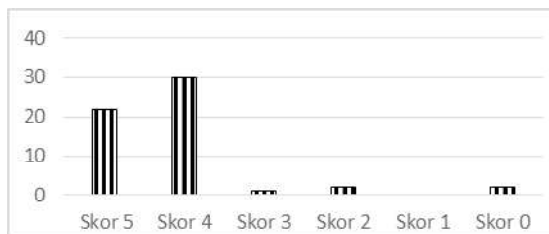


Diagram 8

Jawaban Responden terhadap Indikator 8

Pada aspek 9 (kelayakan media dari sudut akses siswa terhadap komputer atau *smartphone*), ditemukan kecenderungan jawaban setuju (22 orang atau 38,6%), diikuti dengan jawaban sangat setuju (16 orang atau 28,1%), ragu-ragu (9 orang atau 15,8%), kurang setuju (6 orang atau 10,5%), dan tidak setuju (3 orang atau 5,3%). Dengan demikian, diperoleh skor rata-rata sebesar 3,75. Artinya, secara umum responden menunjukkan respons positif terhadap media karena mereka sangat setuju atau setuju bahwa media ini layak digunakan lantaran kebanyakan siswa sudah mempunyai *PC*, *laptop*, *tablet*, atau *smartphone* di rumahnya. Kecenderungan respons pada aspek 9 dapat dilihat pada Gambar 9.

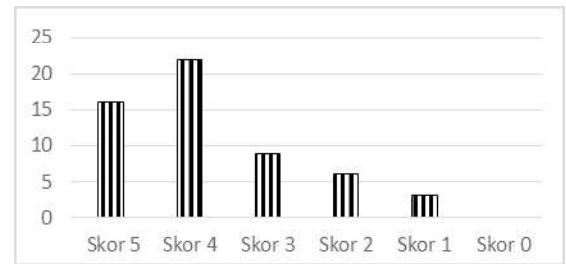


Diagram 9

Jawaban Responden terhadap Indikator 9

Pada aspek 10 (potensi media untuk menggantikan tugas guru dalam mengajar), ditemukan kecenderungan jawaban setuju (18 orang atau 31,6%), diikuti dengan jawaban tidak setuju (17 orang atau 29,8%), kurang setuju (13 orang atau 22,8%), sangat setuju (4 orang atau 7,0%), ragu-ragu (2 orang atau 3,5%), sedangkan tidak memberikan jawaban 1 orang lainnya (1,8). Dengan demikian, diperoleh skor rata-rata sebesar 2,56. Artinya, secara umum responden masih menunjukkan respons positif terhadap media, walaupun cenderung ragu-ragu dengan pernyataan bahwa media ini dapat menggantikan tugas guru dalam mengajar. Kecenderungan respons pada indikator 10 dapat dilihat pada Diagram 10.

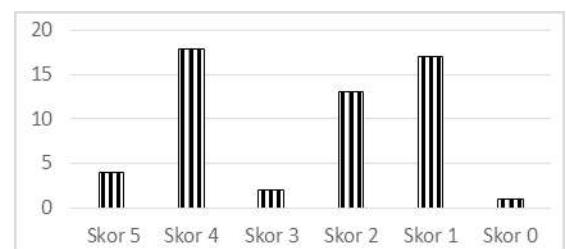


Diagram 10

Jawaban Responden terhadap Indikator 10

2.3 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikemukakan diskusi sebagai berikut. Respons positif kepala sekolah dan guru terhadap kesesuaian media dengan kurikulum 2013 wajar karena media ini disusun berdasarkan hasil analisis kurikulum dan mengacu pada buku siswa. Melalui media ini, siswa berpotensi untuk menemukan sendiri ilmu pengetahuan (ber-

inquiry). Respons positif terhadap potensi media dalam menyampaikan pendidikan karakter sejalan dengan hasil penelitian Zuchdi, dkk. (2010) dan Kuncahyono (2017) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter dapat disampaikan secara komprehensif, antara lain melalui media pembelajaran. Respons positif terhadap potensi media ini dalam membentuk keterampilan berbahasa wajar karena pemerolehan bahasa juga bisa dilakukan melalui pajangan dalam bentuk contoh konkret pemakaian bahasa yang baik dan benar dalam media. Begitu juga respons positif tentang potensi media dalam meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia sejalan dengan pendapat Lindstrom (dalam Neo dan Neo, 2004) bahwa multimedia menyediakan sarana untuk melengkapi upaya guru untuk mengumpulkan perhatian, meningkatkan retensi, meningkatkan pemahaman, dan membawa siswa ke dalam kesepakatan. Beberapa hasil penelitian juga menunjukkan kecenderungan ini, antara lain penelitian Priyambodo dkk. (2012); Paseleng dan Arfiyani (2015); Setiawan dkk. (2016); Irawan dan Suryo (2017); Saselah dkk. (2017).

Respons positif dari kepala sekolah dan guru terhadap potensi media dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia sejalan dengan pendapat Mayer (2003) bahwa melalui multimedia yang dirancang dengan baik yang terdiri atas kata-kata dan gambar, siswa bisa belajar secara lebih daripada mode komunikasi yang melibatkan kata-kata saja.

Keragu-raguan responden terhadap kemungkinan media dapat menimbulkan dampak negatif media terjadi karena media ini dapat dioperasikan dengan *laptop/PC/tablet/smartphone* yang dapat dikoneksikan dengan internet. Melalui pemakaian perangkat yang terkoneksi dengan internet inilah hal-hal negatif dapat diakses oleh siswa. Walaupun demikian, mereka cenderung kurang yakin dengan dampak negatif, apalagi umumnya mereka menyatakan sepakat kalau dampak negatif

media dapat dikurangi melalui bimbingan guru, pimpinan sekolah, dan orang tua siswa.

Karena kepala sekolah dan guru memberikan respons positif terhadap potensi media yang dirancang, maka wajar kalau mereka pun cenderung untuk ingin menggunakan media ini pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 5 SD. Apalagi jika dikaitkan dengan kelayakan media digunakan. Kebanyakan siswa atau keluarganya sudah mempunyai *PC, laptop, tablet*, atau *smartphone/gadget* dengan berbagai merek, varian, dan tingkat kecanggihan yang dapat mengoperasikan media ini.

Keragu-raguan responden bahwa media ini dapat menggantikan tugas guru dalam mengajar sejalan dengan pendapat Lindstrom (dalam Neo dan Neo, 2004) yang menyatakan bahwa multimedia menyediakan sarana untuk melengkapi upaya guru untuk mengumpulkan perhatian, meningkatkan retensi, meningkatkan pemahaman, dan membawa siswa ke dalam kesepakatan. Artinya, media memang tidak akan pernah menggantikan posisi guru dalam pembelajaran, melainkan sebagai pelengkap atau alat bantu dalam mengelola pembelajaran yang lebih efektif.

3. Simpulan

Pertama, dalam diskusi terungkap bahwa kepala sekolah dan guru memberikan respons positif terhadap media yang dirancang dengan menyatakan bahwa media ini sudah bagus. Lebih jauh, mereka menyarankan agar pengembang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran ke dalam media, sesuai dengan konsep pembelajaran terpadu. Di samping itu, kepala sekolah dan guru memerlukan media ini untuk memotivasi siswa belajar.

Walaupun pemanfaatan media ini bisa terkendala oleh ketersediaan piranti keras, namun guru dapat menggunakannya di kelas melalui pemanfaatan *tablet/gadget/laptop* yang dilengkapi dengan proyektor dan siswa pun dapat memanfaatkannya di rumah *tablet/gadget/laptop*/komputer orang tuanya. Untuk mengatasi kendala ini, kepala sekolah dan guru

menyarankan pengembang agar: (1) mengusulkan kepada pemerintah untuk mengadakan *laptop/tablet* pada setiap sekolah sehingga media ini bisa digunakan secara optimal serta (2) mengadakan pelatihan dan bimbingan teknis dalam merancang dan menggunakan media.

Kedua, respons positif ini juga terlihat dari hasil data angket yang diisi oleh kepala sekolah dan guru. Mereka cenderung menyatakan setuju bahwa: (1) media yang dirancang sesuai dengan Kurikulum 2013; (2) media dapat menanamkan nilai pendidikan karakter melalui teks dan proses pemakaian media; (3) media dapat membelajarkan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia yang benar dan baik; (4) pemakaian media dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia; (5) pemakaian media dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia; (6) dampak negatif media dapat dikurangi melalui bimbingan guru, pimpinan sekolah, dan orang tua siswa; (7) menggunakan media ini pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD; dan (8) media ini layak digunakan karena kebanyakan di rumah siswa sudah terdapat *PC*, *laptop*, *tablet*, atau *smartphone*. Namun demikian, mereka ragu-ragu bahwa media dapat (1) menimbulkan dampak negatif dan (2) menggantikan tugas guru dalam mengajar. Keragu-raguan ini tidak dapat dimaknai sebagai sikap negatif karena pernyataan yang diragukan itu adalah pernyataan negatif.

Dengan demikian, secara keseluruhan, peserta menyambut baik media yang dirancang ini karena diyakini dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran bahasa Indonesia. Mereka juga sepakat bahwa kendala pemanfaatan media ini — yakni larangan membawa *gadget* ke sekolah dan terbatasnya perangkat keras untuk mengoperasikan media seperti *PC*, *laptop*, *tablet*, atau *smartphone* di sekolah — perlu disiasati dengan bijak sehingga media ini masih tetap dapat dimanfaatkan.

Saran

Agar penelitian ini lebih sempurna, maka perlu dilaksanakan uji coba luas agar dapat diketahui apakah media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif ini praktis dan efektif digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD. Pihak pemerintah dan sekolah perlu menyediakan *tablet/gadget/laptop* yang dapat digunakan untuk pembelajaran serta mendorong guru untuk menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang mutakhir.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Dirjen Dikti yang telah mendanai penelitian ini. Ucapan terima kasih kepada Rektor Universitas Bung Hatta, Ketua LPPM Universitas Bung Hatta yang telah memfasilitasi penelitian serta Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Direktur Program Pascasarjana Universitas Bung Hatta, serta Koordinator UPTD dan Ketua Kelompok Kerja Kepala Sekolah (K3S) Kecamatan Padang Timur yang telah membantu terlaksananya Diskusi Kelompok Terpumpun.

Daftar Pustaka

- Fikri, H. dkk. (2017). "Development of instructional media for teaching bahasa Indonesia through interactive multimedia based on response of trends in using instructional media by the students and teachers during the learning process". Paper presented at the 1st *International Conference on Educational Science: Education and 21st Century Challenges 2 & 3 November 2017*, Bandung, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fikri, H. & Madona, A. S. (2017). "Pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Indonesia bernilai pendidikan karakter untuk siswa kelas V SD". Dalam *Puitika: Jurnal Humaniora*. Volume 13, nomor 2, September 2017.

- Irawan, E. & Suryo, T. (2017). “Implikasi multimedia interaktif berbasis flash terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika”. *Beta Jurnal tadriss Matematika*, 10 (1), 33-50. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.20414/betajtm.v10i1.17>
- Iskandarwassid & Sunendar, D. (2008). *Strategi pembelajaran bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kartini, K & Gulo, D. 2003. *Kamus Psikologi*. Bandung: Pionir Jaya.
- Kuncahyono (2017). “Integrasi pendidikan karakter pada pembelajaran tematik melalui media berbasis komputer di sekolah dasar”. *Prosiding SENASGABUD Edisi 1*, 88-94, Retrieved from <http://research-report.umm.ac.id/index.php/SENASGABUD>
- Mardhatillah dan Fahreza, F. (2017). “Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis Macromedia Flash Professional 8 untuk Kelas V SDN Kasik Putih Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan”. *Jurnal Visipena* 8 (2), 262-279. Retrieved from <http://visipena.stkipgetsempena.ac.id/home/article/download/178/167>
- Marpaung, I. dkk. (2016). “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Kelas V SD Swasta Namira”. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 3 (1), 28-40. Retrieved from <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/5003>
- Mayer, R. E. (2003). “The promise of multimedia learning: using the same instructional design methods across different media. *Learning and Instruction*”. 13 (2003), 125–139. Retrieved from [https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(02\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(02)00016-6)
- Moleong, J. L. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Neo T., & Neo M., (2004) “Classroom innovation: engaging students in interactive multimedia learning”. *Campus Wide Information Systems*, 21 (3), 118-124. Retrieved from <https://doi.org/10.1108/10650740410544018>.
- Paseleng, M. C. & Arfiyani, R. (2015). “Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar”. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 5 (2), 131-149. Retrieved from <http://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/22/20/>
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A. & Sari R. L. P. (2012). “Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap motivasi belajar mahasiswa”. *Jurnal Kependidikan*, 12 (2), 99-109. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/2236/1847>
- Rakhmat, J. 1999. *Psikologi Komunikasi*. Bandung Remaja Rosdakarya.
- Rozie, F. (2018). “Persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran”. *Widyagogik*, 5 (2), 1-12. Retrieved from <http://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/view/3863/2835>
- Saselah, Y. R.dkk. (2017). “Pengembangan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 Professional pada pembelajaran kesetimbangan kimia”. *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia)*, 2 (2), 80-89. Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/jkpk>
- Setiawan, dkk. (2016). “Pengaruh bahan ajar multimedia terhadap hasil belajar dan persepsi mahasiswa pada Matakuliah Kimia Organik I”. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 1 (4), 746—751. Retrieved from <http://>

- journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6243/2666
- Soemanto, W. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rineka Cipta.
- Suyanto, A. 2004. *Psikologi Umum*. Jakarta: Bumi Aksara
- Yamauchi, L. G (2008). "Effects of multimedia instructional material on students' learning and their perceptions of the instruction". Thesis. Iowa State University. Retrieved from <http://lib.dr.iastate.edu/rtd>
- Zuchdi, D.dkk. (2010). "Pengembangan model pendidikan karakter terintegrasi dalam pembelajaran bidang studi di sekolah dasar". *Cakrawala Pendidikan*, XXIX, Edisi Khusus Dies Natalis UNY, 1-12. Retrieved from <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/224>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 6 Tahun 2018 tentang Penugasan Guru sebagai Kepala Sekolah (https://jdih.kemendikbud.go.id/arsip/Permendikbud_Nomor6_Tahun2018.pdf)

