

PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SISWA KELAS VI SD/MI DI MASA PANDEMI COVID-19

Annisatul Musfiroh¹⁾*, Aninditya Sri Nugraheni²⁾

¹⁾ PGMI, FITK, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 55281

²⁾ PGMI, FITK, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 55281

*anisa.nn91@gmail.com, *aninditya.nugraheni@uin-suka.ac.id

Diterima: DD MM YYYY

Direvisi: DD MM YYYY

Disetujui: DD MM YYYY

ABSTRACT

This study aims to describe the practicality and effectiveness of interactive multimedia-based Indonesian language learning on the learning outcomes of grade VI SD/MI students during the Covid-19 pandemic. The type of research method chosen by the researcher is descriptive quantitative. In data collection, researchers used a quantitative approach through interviews, filling out questionnaires and tests. Methods of data analysis using descriptive analysis by describing the data that has been found. The subjects in this study involved teachers and students of class VI MI Miftahul Ulum Sarang. Based on the results of the research, interactive multimedia-based Indonesian language learning with poetry and prose material for grade VI SD/MI students during the pandemic has proven to be practical and effective. Practicality is shown from the results of the teacher's responses with a total score of 44 or 88% so that it is included in the "practical" category and also from the students' responses the average summary is obtained based on several aspects of the assessment which indicate the "good" category. While the effectiveness is shown from the average value of student learning outcomes in class VI MI Miftahul Ulum Sarang during the pandemic which reached 85.76 and has met the minimum completeness criteria ($KKM \geq 70$)

Keywords: *Indonesian language learning, interactive multimedia, pandemic period*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kepraktisan dan keefektifan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD/MI di masa pandemi Covid-19. Jenis metode penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah deskriptif kuantitatif. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif melalui wawancara, pengisian angket dan tes. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan mendeskripsikan data yang telah ditemukan. Subjek dalam penelitian ini melibatkan guru dan siswa kelas VI MI Miftahul Ulum Sarang. Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif dengan materi puisi dan prosa pada siswa kelas VI SD/MI di masa pandemi terbukti praktis dan efektif. Kepraktisan ditunjukkan dari hasil tanggapan guru dengan total skor 44 atau 88% sehingga termasuk dalam kategori "praktis" dan juga dari tanggapan siswa diperoleh rangkuman rata-rata berdasarkan beberapa aspek penilaian yang menunjukkan kategori "baik". Sedangkan keefektifan ditunjukkan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas VI MI

Miftahul Ulum Sarang selama pandemi mencapai 85,76 telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM \geq 70).

Kata kunci: Pembelajaran bahasa Indonesia, multimedia interaktif, masa pandemi

PENDAHULUAN

Masa pandemi Covid-19 membawa pengaruh besar pada dunia, salah satunya Indonesia. Pandemi ini terjadi sejak 11 Maret 2020, ketika WHO memutuskan sebagai pandemi global. Sebenarnya virus corona telah disampaikan kepada WHO pada Desember 2019. Menurut penelitian yang dilaksanakan oleh Universitas Harvard, virus itu pertama kali muncul di Wuhan, Tiongkok pada bulan Agustus 2019 dan terus menerus berkembang (Setiyadi, 2021). Oleh karena itu, pemerintah mengeluarkan beragam kebijakan guna memutus rantai penyebaran virus Covid-19. Salah satu kebijakannya yaitu dengan pembatasan kegiatan. Dengan pembatasan kegiatan ini menimbulkan dampak di berbagai bidang perekonomian termasuk pada bidang pendidikan di semua jenjang dari prasekolah sampai perguruan tinggi sehingga pembelajaran harus dilakukan secara daring atau istilah lainnya belajar dari rumah (Syafi'i et al., 2020).

Penerapan pembelajaran jarak jauh atau daring dilakukan dengan menggunakan teknologi digital seperti media online berbasis multimedia. Teknologi digital yang dimaksud dapat berupa Whatsapp, Google Classroom, Google Meet, Zoom, dan lainnya. Penentuan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan pada tingkat capaian subjek akademik. Sedangkan materi disampaikan melalui *powerpoint*, video pembelajaran, dan buku LKS. Maka dari itu pendidik harus bisa menyusun bahan pembelajaran yang inovatif dalam memanfaatkan pembelajaran secara daring supaya siswa tetap semangat dalam belajar (Lutfiyah & Roviati, 2020).

Dengan adanya teknologi tersebut dapat meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengajar dan memberikan motivasi belajar pada siswa. Namun, jika tidak ada bahan pembelajaran yang mendukung maka proses pembelajaran akan kurang maksimal. Bahan pembelajaran yang tepat mencakup penyampaian yang menarik, menantang, beragam dan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa sehingga siswa akan lebih semangat untuk mempelajarinya (Mukmin & Zunaidah, 2018).

Menurut (Nisa, 2019) bahan pembelajaran ialah semua bahan yang dipakai pendidik untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Lebih lanjut dijelaskan bahwa bahan pembelajaran merupakan alat atau sarana yang memuat materi pelajaran, strategi, batasan-batasan, dan aturan penilaian yang disusun secara terstruktur dan menarik supaya bisa mencapai kompetensi dan subkompetensi (Simarmata & Agustina, 2020). Selain itu bahan pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sekumpulan materi yang didesain secara terstruktur baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga dapat menghasilkan suasana yang cocok untuk siswa belajar (Niarti, 2017). Berdasarkan beberapa pengertian mengenai bahan pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan pembelajaran adalah semua bahan atau materi pelajaran yang disusun secara terstruktur dan menarik oleh pendidik baik tertulis maupun tidak untuk mendukung proses pembelajaran sehingga menghasilkan suasana yang cocok untuk siswa belajar.

Salah satu contoh bahan pembelajaran yang tepat yaitu bahan pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif. Menurut (Lia, 2015) multimedia interaktif ialah gabungan beberapa media yang dibuat secara sistematis dan interaktif guna menyampaikan suatu informasi pembelajaran. Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Sukaesih, 2014) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah gabungan beberapa media meliputi teks, ilustratif, gambar, video, animasi, dan suara yang disediakan secara interaktif pada media pembelajaran. Rancangan maya disediakan lebih jelas pada sistem pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam memahami materi. Dengan begitu siswa akan lebih tertarik untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangatlah bermanfaat karena dapat membantu siswa dalam menguasai materi bahasa Indonesia yang ruang lingkupnya sangatlah luas. Pembelajaran bahasa Indonesia disampaikan pada semua jenjang pendidikan meliputi Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Perguruan Tinggi, yang bertujuan untuk menambah keterampilan siswa dalam berkomunikasi secara baik dan benar. Selain itu, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu supaya peserta didik semakin menghargai hasil karya sastra Indonesia dan mampu mempertahankan bahasa Indonesia sebagai salah satu budaya bangsa Indonesia (Nisa, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan dengan guru bahasa Indonesia kelas VI di MI Miftahul Ulum Sarang, menyatakan bahwa belum ada media pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran di masa pandemi ini. Pada akhirnya pembelajaran selama daring atau di rumah kurang inovatif karena hanya mengandalkan dari buku saja. Akibatnya berpengaruh pada hasil belajar siswa

dimana tingkat ketuntasan di atas KKM (70) hanya bisa menjangkau 65%. Apabila diabaikan secara terus menerus permasalahan ini dapat berpengaruh buruk pada proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang pernah dikerjakan oleh (Sukaesih, 2014) menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat menaikkan hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada saat pre-test yaitu ketuntasan klasikal 80,65% dengan nilai rata-ratanya hanya 80,52, sedangkan hasil ketuntasan klasikal pada saat pos-test mencapai 100% dengan nilai rata-ratanya yaitu 92. Begitu pula dengan penelitian yang dikerjakan oleh (Triyanti, 2015) mengungkapkan bahwa dengan mengembangkan multimedia interaktif mampu menaikkan hasil belajar siswa, terbukti dengan peningkatan nilai pretest dan posttest yaitu 68,79% yang termasuk dalam kategori "sedang". Selain itu, multimedia interaktif tepat digunakan karena menarik dan mudah dipahami sehingga anak dapat belajar dengan optimal seperti hasil penelitian dari (Mukmin & Zunaidah, 2018) yang menunjukkan respon siswa yaitu 95% dan respon guru sebesar 96%.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kepraktisan dan keefektifan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif (*powerpoint*) terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD/MI di masa pandemi Covid-19 ini. Diharapkan, data yang ditemukan dari penelitian ini bisa digunakan sebagai rujukan efektif penelitian selanjutnya dalam menerapkan bahan pembelajaran serupa yang lebih luas melalui penyesuaian model kreatif lainnya.

METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang dipilih oleh peneliti merupakan deskriptif kuantitatif.

Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif, yaitu data yang bisa dihitung dengan angka atau bilangan. Dalam mengumpulkan

data peneliti menggunakan teknik pendekatan kuantitatif melalui wawancara, pengisian angket dan tes. Adapun metode analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah ditemukan. Dengan metode ini dapat mempermudah peneliti mengetahui bagaimana tingkat kepraktisan dan keefektifan penggunaan multimedia interaktif (*powerpoint*) dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VI dimasa pandemi Covid-19 ini.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2020. Subjek dalam penelitian ini melibatkan guru dan siswa kelas VI MI Miftahul Ulum Sarang dengan jumlah 13 orang yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Dalam kondisi pandemi Covid-19 ini tidak memungkinkan untuk mengadakan penelitian di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada bulan Desember 2020 diperoleh hasil melalui wawancara, pengisian angket dengan google form dan tes untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan penggunaan multimedia interaktif (*powerpoint*) dalam pembelajaran bahasa Indonesia selama masa pandemi Covid-19.

Spesifik bagian multimedia interaktif berupa *powerpoint* meliputi beberapa menu, gambar, suara, materi, link video pembelajaran, dan soal latihan. Adapun contoh tampilan multimedia pembelajaran interaktif berupa *powerpoint* sebagai berikut.



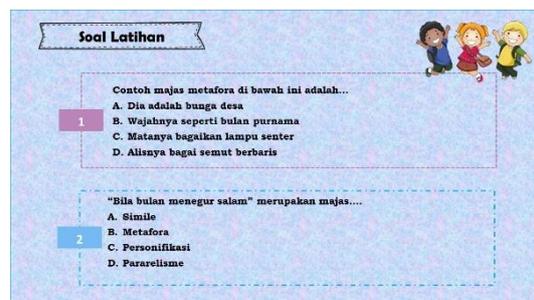
Gambar 1. Tampilan utama multimedia interaktif

Pada gambar 1 menunjukkan tampilan utama media pembelajaran bahasa Indonesia kelas VI SD/MI. Tampilan tersebut mencakup dua komponen utama yaitu materi dan soal latihan. Untuk materi terdiri dari puisi dan prosa yang memuat beberapa subbab.



Gambar 2. Tampilan materi pembelajaran

Pada gambar 2 menunjukkan contoh tampilan isi materi pembelajaran dari menu materi puisi yaitu pengertian dan ciri-ciri puisi. Pada menu materi ditampilkan secara menarik seperti bentuk percakapan yang diisi suara dengan tujuan supaya mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.



Gambar 3. Tampilan soal latihan

Pada gambar 3 menunjukkan salah satu contoh tampilan soal latihan pembelajaran bahasa Indonesia tentang puisi dan prosa. Soal latihan ini berjumlah 25 nomor dengan tipe soal pilihan ganda berjumlah 20 nomor dan soal essay berjumlah 5 nomor. Dengan adanya soal latihan ini bisa digunakan untuk mengukur seberapa besar tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

Tabel 1. Tanggapan Guru Mengenai Kepraktisan Multimedia Interaktif (*Powerpoint*) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kelengkapan materi					√
2	Kualitas materi				√	
3	Kemanfaatan materi				√	
4	Ketepatan latihan soal dengan materi				√	
5	Tampilan bahan pembelajaran					√
6	Kesesuaian gambar dengan materi					√
7	Ketepatan penggunaan bahasa				√	
8	Penyusunan bahan pembelajaran				√	
9	Sesuai dengan kondisi di masa pandemi					√
10	Mampu meningkatkan semangat belajar siswa di masa pandemi				√	
Total		44				

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa total nilai angket tanggapan guru terhadap penggunaan multimedia interaktif (*powerpoint*) yaitu 44 atau 88%. Maka nilai kepraktisan bahan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif (*powerpoint*) dari tanggapan guru adalah 88% dengan kriteria sudah “praktis”. Menurut guru multimedia interaktif (*powerpoint*) sesuai digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VI SD/MI karena menarik dan lebih mudah untuk dipahami sehingga dapat meningkatkan semangat anak dalam belajar di masa pandemi Covid-19 ini.

Tabel 2. Tanggapan Siswa Mengenai Kepraktisan Multimedia Interaktif (*Powerpoint*) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata	Kategori
1	Kemudahan materi untuk dipahami	85	Baik
2	Kemenarikan tampilan bahan pembelajaran	87	Baik
3	Ketepatan penggunaan bahasa	82	Baik
4	Kesesuaian gambar dengan materi	83	Baik
5	Meningkatkan semangat belajar di masa pandemi	84	Baik

Pada tabel 2 menunjukkan rangkuman rata-rata tanggapan siswa mengenai kepraktisan bahan pembelajaran berbasis multimedia interaktif (*powerpoint*) yang dinilai melalui beberapa aspek meliputi (1) kemudahan materi untuk dipahami, (2) kemenarikan tampilan bahan pembelajaran, (3) ketepatan penggunaan bahasa, (4) kesesuaian gambar dengan materi, dan (5) meningkatkan semangat belajar di masa pandemi. Kelima aspek tersebut menunjukkan kategori “baik”.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Kelas VI Menggunakan Multimedia Interaktif (*Powerpoint*)

No	Nama Siswa	Nilai	Ket
1	Daffa Fuad Dzaky	87	T
2	Ade Putranto S.	90	T
3	Amalia Khoirunnisa	100	T
4	Diva Ananingrum	98	T
5	Elivia Nur Rohmah	83	T
6	Graha Tirta Firdaus	67	TT
7	Lizamatul Asna	100	T
8	Nugroho Setiawan	75	T
9	Putri Muawiyah	95	T
10	Richi Oka Saputa	78	T
11	Yudha Tri Pangestu	85	T

12	Oktovian Pristiwanto	65	TT
13	Tirta Bachroni	92	T
Rata-rata		85,76	
Jumlah siswa yang tuntas (KKM \geq 70)			11
Jumlah siswa yang tidak tuntas (KKM \leq 70)			2

Pada tabel 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas VI MI Miftahul Ulum Sarang yaitu sebesar 85,76 dimana 11 siswa tuntas di atas KKM dan 2 siswa tidak tuntas karena nilainya masih dibawah KKM. Maka dapat dikatakan bahwa nilai keefektifan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif (*powerpoint*) masuk dalam kategori efektif jika diterapkan pada kelas VI SD/MI.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI MI Miftahul Ulum Sarang pada masa pandemi Covid-19. Materi pembelajarannya yaitu tentang puisi dan prosa dengan medianya berupa *powerpoint* yang dibuat secara menarik karena dilengkapi dengan gambar, suara, dan video.

Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif (*powerpoint*) dikategorikan praktis, dapat dilihat dari hasil tanggapan guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VI MI Miftahul Ulum Sarang yang berjumlah 13 anak. Berdasarkan tanggapan guru setelah menggunakan bahan pembelajaran berbasis multimedia interaktif (*powerpoint*) diperoleh nilai total 44 atau 88% dengan kategori sudah “praktis”. Aspek yang dinilai meliputi kelengkapan materi, kualitas materi, kemanfaatan materi, ketepatan latihan soal dengan materi, tampilan bahan pembelajaran, kesesuaian gambar dengan materi, ketepatan penggunaan bahasa, penyusunan bahan pembelajaran, sesuai dengan kondisi di masa pandemi, dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa di masa pandemi dengan menggunakan skala penilaian 1-5. Menurut guru bahan pembelajaran berbasis multimedia

interaktif (*powerpoint*) sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VI SD/MI karena menarik dan lebih mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan semangat anak dalam belajar mandiri secara daring.

Sedangkan dari tanggapan siswa setelah menggunakan bahan pembelajaran berbasis multimedia interaktif (*powerpoint*) diperoleh rangkuman rata-rata berdasarkan beberapa aspek penilaian berikut: (1) kemudahan materi untuk dipahami rata-ratanya yaitu 85, (2) kemenarikan tampilan bahan pembelajaran rata-ratanya yaitu 87, (3) ketepatan penggunaan bahasa rata-ratanya yaitu 82, (4) kesesuaian gambar dengan materi rata-ratanya yaitu 83, dan (5) meningkatkan semangat belajar di masa pandemi rata-ratanya yaitu 84. Kelima aspek tersebut menunjukkan kategori “baik”.

Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif (*powerpoint*) di masa pandemi ini dikatakan efektif sebab memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan melihat nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas VI MI Miftahul Ulum Sarang yaitu sebesar 85,76 dimana 11 siswa tuntas karena mendapatkan nilai di atas KKM dan 2 siswa tidak tuntas karena nilainya masih dibawah KKM. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan pada siswa di MI Miftahul Ulum Sarang yaitu 70 untuk setiap anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif (*powerpoint*) efektif diterapkan pada siswa kelas VI SD/MI sehingga dapat meningkatkan hasil prestasi

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif (*powerpoint*) dengan materi ciri puisi dan prosa pada siswa kelas VI SD/MI di masa pandemi ini terbukti praktis dan efektif. Kepraktisan ditunjukkan dari hasil tanggapan guru setelah

menggunakan bahan pembelajaran berbasis multimedia interaktif (*powerpoint*) diperoleh nilai total 44 atau 88% dengan kategori sudah “praktis” dan juga dari tanggapan siswa diperoleh rangkuman rata-rata berdasarkan beberapa aspek penilaian yang menunjukkan kategori “baik”. Sedangkan keefektifan ditunjukkan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas VI MI Miftahul Ulum Sarang yang berjumlah 13 anak di masa pandemi yaitu mencapai 85,76 dimana telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal ($KKM \geq 70$).

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penelitian dan penulisan jurnal ini, dapat terlaksana dengan baik karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini saya ucapkan terimakasih kepada : (1) Guru dan siswa kelas VI MI Miftahul Ulum Sarang yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini; (2) Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd., guru partner yang telah membimbing saya selama ini.

REFERENSI

- Lia, L. (2015). MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SALAH SATU ALTERNATIF PEMBELAJARAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN SAINS. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran*, 2(2), 132–140.
- Lutfiyah, L., & Roviati, E. (2020). Pendampingan Belajar Di Rumah Selama Masa Pandemi Covid-19. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 181–190. <https://doi.org/10.24235/dimasejati.v2i2.7015>
- Mukmin, B. A., & Zunaidah, F. N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 145–158. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.2788>

- Niarti, N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Menyimak Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Digital Repository Unila*.
- Nisa, H. U. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BERBASIS KONTEKSTUAL UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1352>
- Setiyadi, D. B. P. (2021). PEMANFAATAN TEKS MULTIMODAL SEBAGAI INOVASI MATERI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 01(01), 1–24.
- Simarmata, M. Y., & Agustina, R. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KESANTUNAN TINDAK TUTUR IMPERATIF BAHASA MELAYU PONTIANAK. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 173–183. <https://doi.org/10.15408/dialektika.v6i2.8504>
- Sukaesih, S. (2014). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA TERPADU PADA TEMA SISTEM GERAK PADA MANUSIA. *Unnes Science Education Journal*, 7.
- Syafi'i, I., Sa'diyah, C., Wakhidah, E. W., & Umah, F. M. (2020). PENERAPAN VIDEO PEMBELAJARAN DARING ANAK USIA DINI PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 140–160.
- Triyanti, M. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Saraf untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XI. *JURNAL BIOEDUKATIKA*, 3(2), 535–541. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i2.4148>