

## MANFAAT MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP KUALITAS PEMAHAMAN SISWA ANAK USIA DASAR

Lailatun Nur Kamalia Siregar<sup>1</sup>, Laura Bofferding<sup>2</sup>, Iqbal Arfanuddin<sup>3</sup>

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Curriculum and Instruction, School of Education, Purdue University, West Lafayette, IN, USA

Universitas Negeri Yogyakarta

Email: [lailatunnurkamalia@uinsu.ac.id](mailto:lailatunnurkamalia@uinsu.ac.id), [LBofferding@Purdue.edu](mailto:LBofferding@Purdue.edu), [arfanuddin@uny.ac.id](mailto:arfanuddin@uny.ac.id)

**ABSTRAK:** Tulisan ini bertujuan untuk memberikan alternatif dalam pengintegrasian manfaat multimedia pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya digunakan untuk mengembangkan potensi diri seorang siswa. Alat yang dapat membantu proses belajar mengajar biasa disebut media pembelajaran. Didalam pembahasan ini akan membahas salah satu media pembelajaran, yaitu multimedia. Multimedia adalah media yang menggambarkan dua unsur atau lebih, misalnya media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi. Manfaat dari penggunaan multi media pembelajaran adalah membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, mengurangi jumlah waktu pembelajaran, meningkatkan kualitas belajar siswa, proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Rancangan penulisan atau penyusunan tulisan ini menggunakan penelitian atau pendekatan kualitatif, hal ini dikarenakan dari hasil diskusi kelompok kami didapat dari literasi yang bersumber dari buku-buku bacaan tentang multimedia pembelajaran.

**Kata kunci:** Multimedia, Pembelajaran, Anak Usia Dasar

**ABSTRACT:** This paper aims to provide alternatives in integrating the benefits of multimedia learning. Learning is essentially used to develop a student's potential. Tools that can help the teaching and learning process are commonly called learning media. In this discussion will discuss one of the learning media, namely multimedia. Multimedia is media that describes two or more elements, for example media consisting of text, graphics, images, photos, audio, and animation. The benefits of using multimedia learning are to make the learning process more interesting, interactive, reduce the amount of learning time, improve the quality of student learning, the learning process can foster student interest and motivation. The design of writing or composing this paper uses qualitative research or approach, this is because the results of our group discussions are obtained from literacy sourced from reading books about multimedia learning.

**Keywords:** Learning, Multimedia, Elementary School.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir. Warisan sosial merupakan bagian dari lingkungan masyarakat, merupakan alat bagi manusia untuk pengembangan manusia yang terbaik dan inteligen, untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya.<sup>1</sup>

Pembelajaran pada hakikatnya digunakan siswa untuk mengembangkan potensi pada dirinya. Kegiatan pembelajaran melibatkan dua belah pihak yaitu peserta didik sebagai

---

<sup>1</sup> Ainissyifa, Hilda, "Pendidikan karakter dalam perspektif pendidikan Islam.," *Jurnal Pendidikan UNIGA* 8, no. 1 (2017): hal. 12.

penerima pendidikan dan pendidik sebagai pemberi fasilitas. Keutamaan dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar. Istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian. Salah satu pendapat memberikan pengertian media secara luas dan secara sempit. Adapun secara luas media pembelajen dimaknai sebagai setiap orang, materi, atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Adapun pengertian secara sempit yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan.<sup>2</sup>

Teni Nurrita juga berpendapat bahwa media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.<sup>3</sup>

Dalam pembahasan kali ini kita juga harus mengetahui makna dari multimedia. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linear, dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, elearning madrasah, aplikasi game dll.<sup>4</sup>

Pada pembahasan kami kali ini juga akan membahas makna manfaat. Manfaat ialah sebagai kata benda dimaknai sesuatu yang dapat memberikan keuntungan tertentu yang dapat

---

<sup>2</sup> Ramli Abdullah, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah, *Lantanida Journal* 5, no. 1 (30 Oktober 2017): hal. 12.

<sup>3</sup> Teni Nurrita, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal misykat* 3, no. 1 (2018): hal. 173.

<sup>4</sup> Very Hendra Saputra dan Endi Febriyanto, Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita, *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA* 1, no. 1 (25 Juli 2019): hal. 14.

dinikmati oleh penerimanya.<sup>5</sup> Maka, multimedia pembelajaran itu sangatlah perlu kita ketahui dan pelajari agar kita bisa menjadi tenaga pendidik yang mampu menyampaikan materi pendidikan atau ilmu kita melalui berbagai media kepada semua penerima pendidik secara daring maupun luring. Oleh sebab itu pada pembahasan kami ini juga akan membahas alasan lebih jelas dari multimedia pembelajaran, manfaat dan media pembelajaran itu sendiri.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian yang kami lakukan ini merupakan suatu penelitian yang menggunakan metode kualitatif.<sup>6</sup> Analisis sering digunakan dalam penelitian kualitatif deskriptif semacam ini. Jenis penelitian kualitatif memiliki sifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian kualitatif dimaksudkan untuk mengkaji secara mendalam objek penelitian, desain penelitian bersifat ilmiah dalam arti tidak mencoba memanipulasi setting penelitian melainkan melakukan study terhadap suatu fenomena. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian.<sup>7</sup> Alasan menggunakan metode kualitatif yaitu karena metode ini sesuai dengan pembahasan penelitian yaitu “Manfaat Multimedia Pembelajaran Terhadap Kualitas Pemahaman Siswa Dasar Madrasah”. Cara yang kami gunakan dalam metode ini adalah wawancara langsung dan mengamati. Teknik pengumpulan data ini berlangsung dengan proses wawancara yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si pewawancara dengan respon yang menggunakan alat dinamakan interview guide (panduan wawancara).<sup>8</sup>

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembelajaran Berbasis Multimedia**

Perkembangan dunia pendidikan menuntut dikembangkannya berbagai pendekatan pembelajaran. Hal ini seiring dengan perkembangan psikologi peserta didik, dinamika sosial,

---

<sup>5</sup> Yesi Arikarani dan Muhammad Faizul Amirudin, Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran dimasa pandemi, *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2021): hal. 96.

<sup>6</sup> Anggito Albi dan Setiawan Johan, *Metodologi penelitian kualitatif* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2018), hal. 12.

<sup>7</sup> Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. (Surabaya: Airlangga University Press, 2001), hal. 6-7.

<sup>8</sup> Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani Jailani, Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif, *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (1 Juli 2023): hal. 1-3, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

perubahan sistem pendidikan.<sup>9</sup> Definisi multimedia beragam tergantung pada lingkup aplikasi serta perkembangan teknologi multimedia itu sendiri. Multimedia tidak hanya memiliki makna antara teks dan grafik sederhana saja, tetapi juga dilengkapi dengan suara, animasi, video, dan interaksi. Sambil mendengarkan penjelasan dapat melihat gambar, animasi maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks.<sup>10</sup>

Menurut Asyhar, Istilah multimedia muncul pertama kali diawal 1990 melalui media masa. Istilah ini dipakai untuk menyatukan teknologi digital dan analog dibidang entertainment, publishing, communications, marketing, advertising dan juga commercial, multimedia merupakan penggabungan dua kata “multi” dan “media” multi berarti “banyak” sedangkan media berarti “medium”, jadi Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.<sup>11</sup>

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu.<sup>12</sup> Penggunaan multimedia dalam pendidikan mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Diantara keistimewaan itu adalah :

1. Multimedia dalam pendidikan berbasis computer.
2. Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video dan animasi) dalam satu program secara digital.
3. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
4. Multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

---

<sup>9</sup> A. Gafar Hidayat dan Tati Haryati, Peran Guru Profesional dalam Membina Karakter Religius Peserta Didik Berbasis Nilai Kearifan Lokal (Maja Labo Dahu) Sekolah Dasar Negeri Sila Di Kecamatan Bolo Kabupaten Bima, *JURNAL PENDIDIKAN IPS* 9, no. 1 (30 Juni 2019): hal. 9.

<sup>10</sup> Saputra dan Febriyanto, “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita,” hal. 15-17.

<sup>11</sup> Fatimah Fatimah, Penggunaan Media-Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Belajar Musik Ansamble Kelas Viii-A Smp Negeri 15 Kota Tasikmalaya, *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan* 1, no. 3 (2023): hal. 368.

<sup>12</sup> Biya Ebi Praheto dkk., Peran multimedia interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di PGSD, dalam *Proceedings Education and Language International Conference*, vol. 1, 2017, hal. 19, <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1224>.

Dalam penggunaan media apabila seorang peserta didik paham dan terampil maka aktivitas akan berjalan dengan baik dan berhasil menguasai materi pembelajaran, akan tetapi multimedia pembelajaran bukan satu-satunya penentu keberhasilan belajar. Faktor lain penentu keberhasilan proses belajar diantaranya motivasi peserta didik, keadaan sosial, ekonomi dan pendidikan keluarga, situasi pada saat proses belajar, kurikulum dan pendidik.<sup>13</sup>

Zaman saat ini, kebanyakan guru hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media, Jadi jika media lainnya tidak dipakai atau kurang minta dalam menggunakannya. Menurut psikologi, orang yang belajar tanpa mempraktkannya itu akan dapat memahami atau mengingat dalam jangka terlalu lama. Tetapi, orang yang belajar setelah itu dipraktikkan maka akan lebih mudah dicerna dan akan selalu diingat dalam pikirannya (tidak mudah lupa). Seorang guru yang kurang memanfaatkan media dengan suatu pembelajaran akan berdampak buruk bagi peserta didik dan guru dianggap gagal atau kurang berhasil dalam mendidik, karena materi yang diberikan kurang dipahami oleh peserta didik.<sup>14</sup>

### **Perangkat Multimedia Pembelajaran**

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar (Sadiman). Multimedia adalah gabungan dari berbagai media untuk menyampaikan informasi. Contoh media penyampai informasi yang dimaksud adalah teks, gambar, foto, video, musik, bahkan animasi. Siaran televisi misalnya, merupakan contoh multimedia. Namun, masih ada satu lagi karakteristik penting dari multimedia, yang tidak bisa dipenuhi oleh televisi, yaitu interaktivitas.<sup>15</sup> Dengan menggunakan komputer, maka sebuah perangkat lunak multimedia bisa dibubuhi interaktivitas, yang memungkinkan penggunaannya untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan saja, tanpa diharuskan untuk melihat berbagai informasi yang tidak mereka butuhkan.

E-learning dewasa ini menjadi sesuatu yang harus dikembangkan karena tuntutan percepatan laju teknologi komunikasi. Keterbatasan fisik dan kemampuan manusia dalam menjelajahi ruang dan waktu dapat diatasi dengan menguasai teknologi informasi dan komunikasi, seperti mengadakan teleconference untuk pembelajaran tatap muka jarak jauh, pemberian dan penagihan tugas kepada siswa melalui internet, bahkan mengadakan forum

---

<sup>13</sup> Arikarani dan Amirudin, Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran dimasa pandemi,” hal. 96.

<sup>14</sup> Audie, Nurul, Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik., *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019): hal. 9.

<sup>15</sup> Saputra dan Febriyanto, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita*, hal. 21.

diskusi dengan fasilitas mailing-list dan chatting, sesuai dengan konsep internet; "tidak ke mana-mana, namun ada di mana-mana."<sup>16</sup>

Secara umum multimedia dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu multimedia content production dan multimedia communication. Yaitu;

1. Multimedia content production merupakan hasil atau produk dari proses penggabungan beberapa media seperti, teks, audio, animasi, graphics, interactivity, serta video untuk menyampaikan sebuah informasi. Kemudian hasil dari proses itu disebut produk multimedia (music, video, film, game, intertainment, dll). Untuk multimedia jenis ini, media yang digunakan berupa: media Audio, media Teks. Media Animasi, Media Video, Grafik Media / Gambar, Media, Spesial Effect, Interaktivitas Media.
2. Komunikasi Multimedia. Multimedia communication adalah proses pemakaian atau penggunaan media (massa), seperti media cetak, radio, televisi, serta internet.

Tujuannya adalah sebagai media untuk menyampaikan atau mempublikasikan sebuah pesan atau informasi, seperti, material advertising (iklan), news (berita), (publikasi), entertainment (hiburan), education (pembelajaran atau pendidikan), tutorial dan sebagainya. Untuk multimedia jenis ini, media yang digunakan berupa: Media Cetak. Radio, TV Film, Permainan, Musik, Hiburan, ICT (Internet) (Torisusantoh). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang berpengaruh lingkungan, kondisi, dan motivasi belajar.<sup>17</sup>

### **Manfaat Multimedia Pembelajaran**

Dengan kata lain dalam hal suatu simulasi dengan menggunakan multimedia pembelajaran pengguna akan mencoba secara langsung bagaimana sesuatu terjadi. Adapun beberapa keunggulan multimedia dalam pembelajaran diantaranya:

1. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan dan keinginan mereka. Artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran.
2. Siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa.
3. Siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.
4. Siswa menghadapi suatu evaluasi yang obyektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan.

---

<sup>17</sup> Anin Asnidar, Junaid Junaid, dan Andi Paida, Multimedia dalam Pengajaran Bahasa, *Yayasan DPI*, 2024, hal. 5, <https://badanpenerbit.org/index.php/dpipress/article/view/1526>.

5. Siswa menikmati privasi di mana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.
6. Belajar saat kebutuhan muncul (“just-in-time” learning).
7. Belajar kapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.<sup>18</sup>

Keunggulan multimedia dapat di jelaskan dalam hal pembelajaran antara lain sebagai berikut: Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron, dan lain-lain. Memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah, seperti gajah, rumah, gunung dan lain-lain. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun dan lain-lain. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Secara umum manfaat Multimedia Interaktif dapat dijadikan media: 1) Tutorial (Panduan penggunaan alat), 2) Hiburan (Game) dll. Hal yang dilakukan dalam pemanfaatan multimedia: a) Memahami materi, b) Menyusun materi secara sistematis. Mempelajari kebiasaan yang disukai oleh peserta didik, terutama yang berkaitan dengan unsur bahasa visual (icon, bahasa, jargon, ilustrasi musik, dan lain sebagainya) Pesan disajikan melalui gagasan yang unik.

## **KESIMPULAN**

Multimedia memegang peranan penting dalam pembelajaran karena memanfaatkan berbagai media seperti teks, gambar, video dan suara untuk menyampaikan informasi. Multimedia juga menyediakan interaktivitas yang tidak dapat dilakukan oleh media tradisional seperti televisi, majalah dan surat kabar. Melalui multimedia, pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kesiapan, dan keinginan siswa, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar. Keunggulan lainnya antara lain kemampuan multimedia dalam mendeskripsikan hal-hal yang sulit dijelaskan dengan kata-kata, meningkatkan minat siswa, dan memberikan umpan balik yang cepat dan obyektif melalui latihan atau tes. Oleh karena itu, multimedia mempunyai manfaat yang besar dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran. Kesimpulan dapat berupa rangkuman kesimpulan yang diambil dari pertanyaan penelitian atau dapat juga berupa rekomendasi untuk langkah selanjutnya.

---

<sup>18</sup> Stephanus Turibus Rahmat, Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 7, no. 2 (29 Juli 2015): hal. 198.

**DAFTAR PUSTAKA**

- A. Gafar Hidayat dan Tati Haryati. "Peran Guru Profesional dalam Membina Karakter Religius Peserta Didik Berbasis Nilai Kearifan Lokal (Maja Labo Dahu) Sekolah Dasar Negeri Sila Di Kecamatan Bolo Kabupaten Bima." *JURNAL PENDIDIKAN IPS* 9, no. 1 (30 Juni 2019): hal. 18-20.
- Abdullah, Ramli. "Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada mata pelajaran kimia di madrasah aliyah." *Lantanida Journal* 5, no. 1 (30 Oktober 2017): hal. 13.
- Ainissyifa, Hilda. "Pendidikan karakter dalam perspektif pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan UNIGA* 8, no. 1 (2017): h. 13.
- Albi, Anggito, dan Setiawan Johan. *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2018.
- Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (1 Juli 2023): 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Arikarani, Yesi, dan Muhammad Faizul Amirudin. "Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran dimasa pandemi." *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2021): 93–116.
- Asnidar, Anin, Junaid Junaid, dan Andi Paidi. "Multimedia dalam Pengajaran Bahasa." *Yayasan DPI*, 2024. <https://badanpenerbit.org/index.php/dpipress/article/view/1526>.
- Audie, Nurul. "Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019).
- Bungin, Burhan. "Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif." Surabaya: Airlangga University Press, 2001.
- Fatimah, Fatimah. "Penggunaan Media-Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Belajar Musik Ansamble Kelas Viii-A Smp Negeri 15 Kota Tasikmalaya." *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan* 1, no. 3 (2023): 365–80.
- Musoffa, Azzam, Muhammad Jihad Albanna, Hilda Lutfiani, Rasfiuddin Sabaruddin, and Syah Wardi. "THE DYNAMICS OF ACCEPTANCE AND RESISTANCE TO PRODUCTIVE WAQF: A Case Study of Mathali'ul Anwar and Al-Ishlah in Lamongan." *MIQOT: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 48, no. 2 (2024): 188–205. <https://doi.org/10.30821/miqot.v48i2.1271>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *Jurnal misykat* 3, no. 1 (2018): 171–87.
- Praheto, Biya Ebi, Andayani Andayani, Muhammad Rohmadi, dan Nugraheni Eko Wardani. "Peran multimedia interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di PGSD." Dalam *Proceedings Education and Language International Conference*, Vol. 1, 2017. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1224>.
- Rahmat, Stephanus Turibius. "Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 7, no. 2 (29 Juli 2015): 196–208. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v7i2.35>.

Saputra, Very Hendra, dan Endi Febriyanto. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita." *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (25 Juli 2019): 15–23.