



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI MENCIPTAKAN PUISI
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP**

Faizatul Fakhriyah¹, Bachtiar Sjaiful Bachri², Utari Dewi³

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2,3}

e-mail: faizatul.22022@mhs.unesa.ac.id

Diterima: 24/6/2026; Direvisi: 27/6/2026; Diterbitkan: 3/7/2026

ABSTRAK

Pembelajaran menciptakan puisi di kelas VIII SMP masih menghadapi kendala karena dominannya penggunaan buku ajar dan metode ceramah yang kurang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik sehingga hasil belajar belum optimal. Penelitian ini bertujuan menganalisis kelayakan dan keefektifan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi menciptakan puisi. Penelitian menggunakan model pengembangan Lee and Owens yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis Construct 2 yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli bahan penyerta, serta diuji kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 61 Surabaya. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, homogenitas, uji hipotesis, dan *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian para ahli dan respons peserta didik, serta terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dengan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol disertai pengaruh pada kategori sedang. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan multimedia interaktif yang mengintegrasikan materi, contoh, latihan bertahap, umpan balik, dan evaluasi dalam satu platform untuk mendukung proses kreatif menciptakan puisi. Temuan ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mendukung pembelajaran lebih aktif, bermakna, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif, Hasil Belajar, Menciptakan Puisi, Bahasa Indonesia.*

ABSTRACT

This research was based on the needs of students in the subject of poetry creation in eighth Poetry writing instruction for eighth-grade junior high school students continues to face challenges due to the predominance of textbook-based learning and lecture-centered teaching, which have not adequately facilitated students' active engagement and have consequently limited learning outcomes. This study aimed to analyze the feasibility and effectiveness of interactive multimedia in improving students' learning outcomes in poetry writing. The study employed the Lee and Owens development model, consisting of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The product developed was interactive multimedia using Construct 2, which was validated by subject matter experts, media experts, instructional design experts, and supporting material experts, and subsequently tested with eighth-grade students at SMP Negeri 61 Surabaya. Data were analyzed using validity, reliability, homogeneity, hypothesis, and effect size tests. The findings indicated that the interactive multimedia was classified as highly feasible based on expert validation and students' responses and was proven effective in improving learning outcomes, as evidenced by a



significant difference between the experimental and control groups with a moderate effect size. The novelty of this study lies in the development of interactive multimedia that integrates instructional content, examples, sequential practice activities, immediate feedback, and assessment into a single platform to support the creative process of poetry writing. These findings suggest that interactive multimedia can serve as an alternative instructional medium for Indonesian language learning by promoting more active, meaningful, and learning-oriented classroom experiences.

Keywords: *Interactive Multimedia, Learning Outcomes, Poetry Writing, Indonesian Language.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menciptakan puisi menuntut peserta didik untuk tidak hanya memahami unsur-unsur pembangun puisi, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan keterampilan berbahasa secara produktif. Kemampuan tersebut menjadi penting karena pembelajaran puisi berkontribusi terhadap pengembangan literasi, ekspresi diri, serta kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Namun, proses pembelajaran puisi sering kali menghadapi berbagai kendala, terutama ketika penyampaian materi masih didominasi metode konvensional dan penggunaan media yang kurang variatif. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia dituntut memanfaatkan teknologi digital yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 (Haryanto et al., 2024; Lestari et al., 2025). Sejalan dengan tuntutan tersebut, Wahyuni et al. (2025) menegaskan bahwa inovasi pembelajaran teks melalui pemanfaatan media dan strategi yang lebih kreatif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendukung keberhasilan pembelajaran karena mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan interaktif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Ulfah et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran menulis puisi mampu meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Christina dan Ganing (2021), Agustina et al. (2021), serta Yusuf et al. (2025) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar. Bahkan, hasil meta-analisis He et al. (2024) menunjukkan bahwa teknologi interaktif memberikan dampak signifikan terhadap pembelajaran bahasa, sedangkan Balalle (2024) dan Fuentes dan LaBad (2025) menegaskan bahwa penggunaan teknologi digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan capaian akademik secara konsisten. Hasil penelitian Herianto et al. (2026) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sedangkan Mayasuci dan Suroso (2025) menemukan adanya hubungan positif antara pemanfaatan platform pembelajaran interaktif dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut semakin memperkuat pentingnya penggunaan multimedia interaktif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, dan analisis dokumen pembelajaran di SMP Negeri 61 Surabaya, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi menciptakan puisi masih belum mencapai target yang diharapkan. Analisis



terhadap modul ajar menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan bahan ajar cetak dan metode ceramah sehingga kesempatan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran masih terbatas. Selain itu, keterbatasan fasilitas LCD menyebabkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum dapat dilakukan secara optimal. Kondisi ini menjadi semakin penting untuk diperhatikan karena peserta didik sebenarnya telah memiliki akses terhadap telepon genggam yang diperbolehkan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga terdapat potensi besar untuk mengintegrasikan media digital yang lebih interaktif dan mudah diakses secara mandiri.

Sejumlah penelitian telah mengembangkan dan memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran bahasa maupun pembelajaran puisi. Febriana et al. (2024) melaporkan bahwa media game interaktif Bingo efektif meningkatkan hasil belajar puisi rakyat. Maulida dan Nurhamidah (2026) menunjukkan bahwa media interaktif Slido dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran teks puisi, sedangkan Ramadhani et al. (2026) membuktikan efektivitas Genially dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi. Selain itu, Wahyuni et al. (2025) menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teks dan pemanfaatan media yang menarik dapat membantu peserta didik memahami serta menghasilkan karya sastra dengan lebih baik. Penelitian lain juga mengembangkan multimedia interaktif pada berbagai mata pelajaran menggunakan Macromedia Flash, Canva, Articulate Storyline, maupun Genially (Sari & Alwi, 2024; Mawarni et al., 2024; Izza & Junaedi, 2026; Siregar et al., 2026). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada pengujian efektivitas media yang telah tersedia atau pengembangan media pada konteks materi dan jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga belum secara spesifik mengembangkan multimedia interaktif untuk materi menciptakan puisi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kondisi pembelajaran di SMP Negeri 61 Surabaya.

Research gap penelitian ini terletak pada masih terbatasnya pengembangan multimedia interaktif yang secara khusus dirancang untuk mendukung pembelajaran menciptakan puisi dengan memanfaatkan perangkat yang dimiliki peserta didik secara mandiri. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan unsur teks, gambar, audio, video, animasi, latihan interaktif, dan umpan balik langsung dalam satu media pembelajaran puisi yang dapat diakses melalui telepon genggam peserta didik. Padahal, integrasi berbagai unsur multimedia tersebut berpotensi meningkatkan pengalaman belajar, kreativitas, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (He et al., 2024; Fuentes & LaBad, 2025; Azizah et al., 2026). Temuan Herianto et al. (2026) dan Mayasuci dan Suroso (2025) juga mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, sehingga pengembangan multimedia interaktif pada materi menciptakan puisi menjadi relevan untuk dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan multimedia interaktif yang dirancang khusus untuk materi menciptakan puisi kelas VIII dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik, kondisi sarana pembelajaran di SMP Negeri 61 Surabaya, serta pemanfaatan telepon genggam sebagai media belajar utama. Multimedia yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga menyediakan aktivitas belajar interaktif yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi unsur-unsur puisi, memperoleh umpan balik secara langsung, dan berlatih menciptakan puisi secara mandiri. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi menciptakan puisi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model Lee and Owens yang meliputi lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap *analysis* dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi, wawancara guru Bahasa Indonesia, dan analisis perangkat pembelajaran untuk mengidentifikasi permasalahan pada materi menciptakan puisi. Tahap *design* meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, struktur materi, *storyboard*, alur navigasi, serta instrumen penelitian. Selanjutnya, tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan multimedia interaktif menggunakan Construct 2 yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, dan latihan soal. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh dua validator, yaitu satu ahli materi dan satu validator yang sekaligus bertindak sebagai ahli media, ahli desain pembelajaran, serta bahan penyerta. Tahap *implementation* dilakukan melalui penggunaan multimedia pada kelas eksperimen dan konvensional pada kelas kontrol, sedangkan tahap *evaluation* dilaksanakan berdasarkan hasil validasi, respons pengguna, dan hasil belajar peserta didik.

Untuk menguji efektivitas produk, pola metode yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan bentuk desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel ditentukan menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* menggunakan *Purposive Sampling* dengan kelas VIII B yang terdiri atas 30 peserta didik sebagai kelas kontrol dan kelas VIII C yang terdiri atas 30 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Data penelitian dikumpulkan menggunakan lembar validasi untuk penilaian validator, angket respons peserta didik, dan tes hasil belajar. Instrumen tes diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian. Data hasil validasi dan respons peserta didik dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan. Sedangkan data hasil belajar dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, *independent sample t-test*, dan effect size (Cohen's d) untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap Asesmen/Analisis (*Assessment/Analysis*)

Tahap asesmen/analisis dilakukan melalui *needs assessment* dan *front-end analysis* untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan multimedia interaktif pada materi menciptakan puisi di SMP Negeri 61 Surabaya. Hasil observasi, wawancara guru, dan analisis modul ajar menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan bahan ajar cetak sehingga peserta didik kurang aktif dan hasil belajar belum optimal. Analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa kelas VIII telah terbiasa menggunakan teknologi digital dan membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif. Selain itu, analisis kondisi sekolah menunjukkan bahwa ruang kelas belum dilengkapi LCD proyektor, namun peserta didik diperbolehkan menggunakan telepon genggam dalam pembelajaran. Analisis tugas juga memetakan materi menciptakan puisi ke dalam beberapa kompetensi utama, yaitu memahami unsur puisi, menemukan ide, memilih diksi, dan menulis puisi. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan multimedia interaktif berbasis Construct 2 yang responsif diakses melalui telepon genggam sebagai solusi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi sekolah.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan untuk menerjemahkan hasil analisis ke dalam rancangan pengembangan multimedia interaktif. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan jadwal pengembangan, penetapan spesifikasi media, perancangan struktur materi dan alur navigasi, serta penyusunan *storyboard* sebagai pedoman pembuatan produk menggunakan Construct 2. Struktur materi dirancang secara sistematis mulai dari pengenalan konsep hingga praktik menciptakan puisi agar memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri. Selain itu, disusun instrumen penelitian berupa soal pre-test dan post-test serta lembar penilaian untuk validasi ahli dan respons peserta didik.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan yang telah disusun menjadi produk multimedia interaktif menggunakan Construct 2. Proses ini mencakup pengembangan materi puisi, latihan soal, gambar, audio, video, dan animasi yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran berbasis Android dan HTML sehingga dapat diakses melalui telepon genggam peserta didik. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan bahan penyerta untuk menilai kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, instrumen tes juga diuji kepada kelompok non-sampel untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya sehingga layak digunakan dalam tahap implementasi.

a. Tahap Produksi Multimedia Interaktif

Pada tahap produksi multimedia, seluruh komponen yang telah dirancang pada *storyboard* diimplementasikan menggunakan perangkat lunak Construct 2. Produk yang dikembangkan mengintegrasikan materi menciptakan puisi, gambar, audio, video, animasi, serta latihan soal interaktif dalam satu media pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon genggam peserta didik. Tampilan multimedia interaktif yang telah dikembangkan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Multimedia Interaktif Materi Menciptakan Puisi

Berdasarkan Gambar 1, multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki tampilan yang sederhana dan mudah digunakan oleh peserta didik. Media ini dilengkapi menu navigasi yang memudahkan pengguna mengakses materi, video pembelajaran, latihan soal, serta evaluasi pembelajaran secara mandiri. Integrasi berbagai unsur multimedia diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membantu proses pemahaman materi menciptakan puisi secara lebih layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

b. Tahap Validasi Dan Uji Coba Multimedia Interaktif

1) Validasi Para Ahli

Validasi produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan bahan penyerta. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian memperoleh kategori sangat baik. Rincian hasil validasi ahli disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Para Ahli

No	Aspek Validasi	Persentase Kriteria	Kategori
1	Ahli Materi	100%	Sangat Baik
2	Ahli Media	98%	Sangat Baik
3	Ahli Desain Pembelajaran	100%	Sangat Baik
4	Bahan Penyerta	100%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pada Tabel 1, seluruh aspek validasi memperoleh kategori sangat baik dengan persentase yang berada pada rentang 98% hingga 100%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi materi, media, desain pembelajaran, dan bahan penyerta. Tidak ditemukan permasalahan signifikan yang memerlukan revisi besar pada produk. Dengan demikian, multimedia interaktif dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

2) Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keterterimaan multimedia interaktif oleh peserta didik sebelum digunakan pada tahap implementasi. Uji coba dilakukan pada siswa melalui tiga tahapan, yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Setiap tahap bertujuan untuk melihat respons pengguna terhadap kemudahan penggunaan dan ketertarikan media. Hasil uji coba produk disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Produk

No Tahap Uji Coba	Persentase Kriteria	Kategori
1 Perorangan (3 siswa)	91%	Sangat Baik
2 Kelompok Kecil (6 siswa)	90%	Sangat Baik
3 Kelompok Besar (25 siswa)	91%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pada Tabel 2, seluruh tahap uji coba menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase yang relatif stabil. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Respons positif

tersebut mengindikasikan bahwa produk memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Oleh karena itu, multimedia interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Tahap Uji Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini terlebih dahulu diuji untuk memastikan kualitasnya sebagai alat pengumpul data. Uji yang dilakukan meliputi uji validitas butir soal dan uji reliabilitas instrumen. Hasil pengujian ini digunakan untuk menentukan kelayakan setiap butir soal yang akan digunakan dalam penelitian. Rincian hasil uji validitas dan reliabilitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes

Aspek Pengujian	Hasil	Keterangan
Butir Soal Valid	1,2,4,5,6,8,9,10,12,13,14,15,16,17,18,19,20,23,24,25	Valid
Butir Soal Tidak Valid	3,7,11,21,22	Tidak Valid
Reliabilitas (Spearman-Brown)	0,953	Reliabel
r Tabel (5%)	0,444	-

Hasil pada Tabel 3, menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal dinyatakan valid, sedangkan beberapa butir tidak valid dan tidak digunakan dalam analisis lebih lanjut. Selain itu, nilai reliabilitas sebesar 0,953 menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat keandalan yang sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen tes dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian. Hal ini memastikan bahwa data yang diperoleh dapat dipercaya dan akurat.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif yang dikembangkan. Pada tahap ini, pembelajaran dilaksanakan pada dua kelas yang diberikan perlakuan berbeda, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Sebelum dan sesudah perlakuan, peserta didik diberikan pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan hasil belajar. Pemilihan sampel penelitian dilakukan secara teknik *Nonprobability Sampling* menggunakan *Purposive Sampling* sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sampel penelitian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
VIII B	30	Kelas Kontrol
VIII C	30	Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil yang disajikan pada Tabel 4, penelitian ini melibatkan dua kelas yang memiliki jumlah peserta didik yang sama, sehingga kedua kelompok dapat dibandingkan secara seimbang dalam proses analisis data. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan pembelajaran konvensional. Kesetaraan jumlah peserta didik pada kedua kelas memungkinkan perbandingan hasil belajar dilakukan secara lebih objektif. Dengan demikian, desain penelitian ini mendukung pengujian efektivitas multimedia interaktif secara lebih akurat.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif (Lee & Owens, 2004). Evaluasi formatif diperoleh dari catatan revisi para ahli dan angket respons peserta didik yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini layak digunakan. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan melalui analisis data kuantitatif hasil belajar untuk menguji efektivitas media.

a) Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Sebelum pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya sebagai salah satu syarat analisis parametrik. Pengujian dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk yang dijadikan acuan utama. Uji ini bertujuan memastikan bahwa distribusi data tidak menyimpang dari distribusi normal. Hasil uji normalitas pre-test disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas (Pre-test)

Kelas	Statistic (KS)	Sig. (KS)	Statistic (SW)	Sig. (SW)
Pre-test Kelas Kontrol	0,118	0,200	0,954	0,218
Pre-test Kelas Eksperimen	0,119	0,200	0,968	0,480

SW = Shapiro-Wilk

Berdasarkan Tabel 5, data pre-test memenuhi asumsi normalitas. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi kemampuan awal peserta didik berada pada kondisi yang normal. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, data layak dianalisis menggunakan statistik parametrik. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan dengan uji homogenitas.

Pengujian normalitas juga dilakukan terhadap data post-test setelah perlakuan diberikan. Tujuannya adalah memastikan distribusi hasil belajar tetap memenuhi asumsi parametrik. Hasil pengujian menjadi dasar dalam menentukan teknik analisis yang digunakan. Ringkasan hasil uji normalitas post-test disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas (Post-test)

Kelas	Statistic (KS)	Sig. (KS)	Statistic (SW)	Sig. (SW)
Post-test Kelas Kontrol	0,167	0,032	0,953	0,199
Post-test Kelas Eksperimen	0,179	0,015	0,963	0,370

SW = Shapiro-Wilk

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data post-test berdistribusi normal. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebaran data setelah pemberian perlakuan tidak menyimpang dari distribusi normal. Terpenuhinya asumsi normalitas menunjukkan bahwa kualitas data telah memenuhi persyaratan analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan pada tahap uji homogenitas.

b) Uji Homogenitas (Levene)

Setelah data dinyatakan normal, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Pengujian ini merupakan salah satu syarat penggunaan Independent Samples t-Test. Kesamaan varians menunjukkan bahwa penyebaran data pada kedua kelompok relatif sebanding. Hasil uji homogenitas pre-test disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Varians (Levene's Test)

Variabel	Dasar Pengujian	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pre-test	Based on Mean	0,548	1	58	0,462
	Based on Median	0,509	1	58	0,478
	Based on Median and with adjusted df	0,509	1	57,968	0,478
	Based on Trimmed Mean	0,544	1	58	0,464

Berdasarkan Tabel 7, hasil uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians data pre-test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian ini merupakan salah satu prasyarat sebelum dilakukan analisis perbedaan menggunakan uji parametrik. Terpenuhinya asumsi homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik awal yang relatif setara. Dengan demikian, data pre-test layak digunakan sebagai dasar untuk membandingkan pengaruh perlakuan pada tahap berikutnya.

Setelah dilakukan pengujian pada data pre-test, analisis homogenitas dilanjutkan terhadap data post-test. Pengujian ini bertujuan memastikan bahwa varians kedua kelompok tetap memenuhi asumsi kesamaan setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengujian tersebut menjadi dasar untuk menentukan kelayakan penggunaan uji parametrik dalam membandingkan hasil belajar akhir. Ringkasan hasil uji homogenitas post-test disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Varians (Levene's Test)

Variabel	Dasar Pengujian	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Post-test	Based on Mean	0,107	1	58	0,745
	Based on Median	0,058	1	58	0,811
	Based on Median and with adjusted df	0,058	1	57,667	0,811
	Based on Trimmed Mean	0,091	1	58	0,763

Berdasarkan Tabel 8, hasil uji menunjukkan bahwa data post-test memenuhi asumsi homogenitas. Temuan ini mengindikasikan bahwa variabilitas data pada kedua kelompok tetap berada pada kondisi yang sebanding setelah perlakuan diberikan. Terpenuhinya asumsi tersebut menunjukkan bahwa persyaratan analisis statistik parametrik telah dipenuhi. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan pada tahap pengujian hipotesis menggunakan Independent Samples t-test.

c) Uji-T (Independent Samples Test)

Setelah seluruh uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, dilakukan uji Independent Samples t-Test. Analisis terhadap pre-test bertujuan mengetahui kesetaraan kemampuan awal kedua kelompok. Kesetaraan tersebut penting agar pengaruh perlakuan dapat diukur secara objektif. Hasil pengujian pre-test disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Independent Samples t-Test Hasil Pre-test

Variabel	Asumsi Varians	F	Sig. (Levene)	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Pre-test	Equal variances assumed	0,548	0,462	-0,137	58	0,891
	Equal variances not assumed	–	–	-0,137	57,398	0,891

Berdasarkan Tabel 9, tidak ditemukan perbedaan kemampuan awal antara kedua kelompok. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelompok kontrol dan eksperimen memiliki kondisi awal yang setara. Kesetaraan ini memperkuat validitas pelaksanaan eksperimen. Oleh karena itu, perbedaan pada post-test dapat dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan.

Pengujian terhadap data post-test dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar. Analisis membandingkan rata-rata hasil belajar kelompok kontrol dan eksperimen setelah pembelajaran selesai. Hasil pengujian menjadi dasar penerimaan atau penolakan hipotesis penelitian. Ringkasan hasil uji disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Independent Samples t-Test Hasil Post-test

Variabel	Asumsi Varians	F	Sig. (Levene)	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Post-test	Equal variances assumed	0,107	0,745	-2,229	58	0,030
	Equal variances not assumed	–	–	-2,229	57,808	0,030

Berdasarkan Tabel 10, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perlakuan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Temuan ini mendukung hipotesis penelitian yang telah diajukan. Dengan demikian, efektivitas perlakuan terhadap multimedia interaktif dapat dibuktikan secara statistik.

d) Uji Effect Size (Cohen's d)

Setelah diketahui adanya perbedaan hasil belajar, dilakukan analisis effect size menggunakan Cohen's d. Perhitungan ini diawali dengan penyajian statistik deskriptif masing-masing kelompok. Statistik tersebut memberikan gambaran mengenai kecenderungan nilai dan penyebaran data. Ringkasan statistik deskriptif disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Statistik Deskriptif Hasil Post-test

Variabel	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Post-test	Kelas Kontrol	30	68,67	7,871	1,437
	Kelas Eksperimen	30	73,33	8,339	1,523

Berdasarkan Tabel 11, kelompok eksperimen menunjukkan kecenderungan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut menjadi dasar dalam menghitung nilai Cohen's d. Hasil perhitungan effect size digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan yang diberikan. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran dapat dinilai tidak hanya dari signifikansi statistik, tetapi juga dari besarnya pengaruh yang dihasilkan.

Pembahasan

Kualitas multimedia interaktif dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh aspek visual, tetapi juga oleh keterpaduan antara isi materi, strategi pembelajaran, kemudahan penggunaan, dan karakteristik peserta didik. Pengembangan multimedia yang memperhatikan keempat aspek tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif karena teknologi dimanfaatkan sebagai sarana untuk membangun interaksi belajar, bukan sekadar media penyampaian informasi. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa multimedia yang



dikembangkan memenuhi karakteristik tersebut sehingga memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian para ahli dan peserta didik. Temuan ini memperkuat hasil penelitian yang menyatakan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan melalui prosedur pengembangan yang sistematis cenderung memiliki kualitas yang tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran (Agustina et al., 2021; Mawarni et al., 2024; Sari & Alwi, 2024; Siregar et al., 2026; Yusuf et al., 2025). Berbeda dengan penelitian sebelumnya, multimedia pada penelitian ini dikembangkan secara khusus untuk pembelajaran menciptakan puisi dengan mengintegrasikan penyajian konsep, contoh, latihan bertahap, umpan balik, dan evaluasi dalam satu media sehingga tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga mendukung proses kreatif peserta didik.

Keberhasilan multimedia interaktif juga berkaitan dengan kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Media yang memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan aktivitas interaktif memungkinkan peserta didik memproses informasi melalui berbagai representasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Kondisi tersebut tercermin dari respons positif peserta didik terhadap multimedia yang dikembangkan, yang menunjukkan bahwa penerimaan media dipengaruhi oleh kemudahan navigasi, fleksibilitas penggunaan, serta kesesuaian penyajian materi dengan kebutuhan belajar. Interpretasi ini sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwa media digital meningkatkan keterlibatan belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik (Agustina et al., 2021; Balalle, 2024; Haryanto et al., 2024; Lestari et al., 2025; Ulfah et al., 2023). Dengan demikian, tingginya respons peserta didik dalam penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan teknologi, tetapi oleh desain multimedia yang mampu memfasilitasi eksplorasi, latihan, dan refleksi selama proses pembelajaran puisi.

Pembelajaran menciptakan puisi menuntut peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan kemampuan menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu mampu menghadirkan contoh yang konkret, memberikan kesempatan berlatih, serta menyediakan umpan balik agar peserta didik dapat memperbaiki hasil belajarnya secara berkelanjutan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan tersebut sehingga memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini mendukung penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan motivasi, kualitas interaksi, dan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa (Christina & Ganing, 2021; Febriana et al., 2024; He et al., 2024; Ramadhani et al., 2026). Namun, penelitian ini memperluas temuan sebelumnya dengan menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh keberadaan media interaktif, tetapi juga oleh penyusunan aktivitas belajar yang mengikuti tahapan proses kreatif menulis puisi secara sistematis.

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa multimedia interaktif efektif meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran, tetapi mekanisme peningkatannya tidak selalu sama. Penelitian Agustina et al. (2021), Yusuf et al. (2025), dan Izza dan Junaedi (2026) lebih menekankan pengembangan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar secara umum, sedangkan Febriana et al. (2024), Maulida dan Nurhamidah (2026), serta Ramadhani et al. (2026) memfokuskan kajian pada penggunaan media interaktif dalam pembelajaran puisi. Hasil penelitian ini melengkapi temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa efektivitas multimedia dipengaruhi oleh integrasi aktivitas pembelajaran mulai dari penyajian konsep, eksplorasi contoh, latihan bertahap, pemberian umpan balik, hingga evaluasi dalam satu



platform digital. Temuan ini mengindikasikan bahwa kualitas desain pembelajaran memiliki peran yang sama pentingnya dengan penggunaan teknologi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

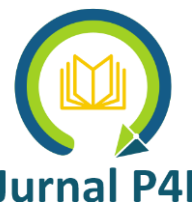
Besarnya pengaruh multimedia interaktif juga tercermin dari nilai *effect size* yang berada pada kategori sedang. Makna temuan tersebut bukan hanya menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar secara statistik, tetapi juga menunjukkan bahwa multimedia memberikan dampak pendidikan yang nyata terhadap peningkatan kemampuan peserta didik. Kategori efek sedang mengindikasikan bahwa efektivitas multimedia masih dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kemampuan awal, motivasi belajar, serta intensitas latihan, sehingga media bukan satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Interpretasi ini sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwa besarnya pengaruh media pembelajaran bergantung pada karakteristik media, materi, dan kondisi peserta didik (Agustina et al., 2021; Azizah et al., 2026; Mawarni et al., 2024; Yusuf et al., 2025). Oleh karena itu, efektivitas multimedia sebaiknya dipandang sebagai hasil interaksi antara kualitas media, strategi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik, bukan semata-mata akibat penggunaan teknologi digital.

Secara lebih luas, hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa teknologi pendidikan akan memberikan dampak optimal apabila dirancang berdasarkan kebutuhan pembelajaran, bukan sekadar mengikuti perkembangan teknologi. Meta-analisis yang dilakukan Balalle (2024) serta He et al. (2024) menunjukkan bahwa teknologi interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar apabila mendorong partisipasi aktif peserta didik, sedangkan Fuentes dan LaBad (2025) menegaskan bahwa keberhasilan media digital bergantung pada kualitas desain pembelajaran yang menyertainya. Hasil penelitian ini memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa integrasi materi, aktivitas belajar, latihan, dan evaluasi dalam satu multimedia interaktif mampu mendukung proses belajar yang lebih aktif dan bermakna pada pembelajaran menciptakan puisi. Dengan demikian, multimedia yang dikembangkan tidak hanya berkontribusi sebagai produk pembelajaran yang layak dan efektif, tetapi juga memberikan kontribusi ilmiah berupa model pengembangan multimedia yang berorientasi pada pengembangan kreativitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan media pada materi keterampilan berbahasa lainnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis model Lee and Owens mampu menghasilkan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi menciptakan puisi dan kebutuhan peserta didik kelas VIII SMP. Keberhasilan multimedia tidak hanya tercermin dari tingkat kelayakannya, tetapi juga dari kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik sehingga mendukung peningkatan hasil belajar. Temuan ini memperkuat implikasi teoretis bahwa efektivitas multimedia interaktif ditentukan oleh keterpaduan antara desain pembelajaran, penyajian materi, aktivitas interaktif, dan umpan balik yang memungkinkan peserta didik membangun pemahaman serta mengembangkan kreativitas secara bertahap. Dengan demikian, multimedia interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga penelitian ini dinyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menghadirkan multimedia interaktif yang secara khusus dirancang untuk



mendukung keterampilan menciptakan puisi melalui integrasi materi, contoh, latihan, evaluasi, dan umpan balik dalam satu platform pembelajaran. Kontribusi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran perlu diarahkan pada penguatan kualitas proses belajar, bukan sekadar digitalisasi materi ajar. Secara praktis, multimedia yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, sedangkan secara akademik penelitian ini memperkaya kajian mengenai pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran keterampilan berbahasa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memiliki nilai strategis sebagai rujukan dalam pengembangan media pembelajaran digital yang adaptif, kreatif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, H., Roesminingsih, M. V., & Jacky, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pelajaran IPS Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Education and development*, 9(2), 567-571. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2803>
- Azizah, A. D. N., Basuki, B., & Herawati, N. (2026). Inovasi Media Gambar Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 6(2), 1188–1197. <https://doi.org/10.51878/educational.v6i2.10910>
- Balalle, H. (2024). Exploring student engagement in technology-based education in relation to gamification, online/distance learning, and other factors: A systematic literature review. *Social Sciences & Humanities Open*, 9, 100870. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100870>
- Christina, N. M. A., & Ganing, N. N. (2021). Multimedia Interactive Learning on Indonesian Language Content. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 4(2), 191–200. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i2.39434>
- Febriana, W., Rustam, R., & Priyanto, P. (2024). Pengaruh Media Game Interaktif Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Puisi Rakyat Peserta Didik Kelas VII SMPN 17 Kota Jambi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(2), 357-367. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/diskursus/article/view/25881>
- Fuentes, R. P., & LaBad, R. B. (2025). Impact of Digital Learning Tools on Student Engagement and Academic Achievement in Higher Education: A Systematic Review. *Ennoia Advances in Social Science, Technology and Education*, 1(02), 53-73. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16430141>
- Harahap, A. S., Harahap, S. P. R., & Sofiyah, K. (2024). Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Di Sd Negeri 100604 Sigalangan. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(1), 20–30. <https://doi.org/10.51878/language.v4i1.3067>
- Haryanto, A., Yazid, M. A., Mahfudz, A. Z., & Billah, A. (2024). Implementasi Penggunaan Media E-Learning dalam Pembelajaran: Strategi dan Inovasi. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(3), 115-129. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i3.317>
- He, R., Xu, W., Dong, D., & Yu, Z. (2024). A meta-analysis of the effect of interactive technologies on language education. *International Journal of Adult Education and Technology (IJAET)*, 15(1), 1-28. <https://www.igi-global.com/gateway/article/full-text-html/340933&riu=true>



- Herianto, R., Mangaraja, A., & Nasution, M. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Phet Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 697–703. <https://doi.org/10.36277/deferfat.v9i1.2540>
- Izza, F. F., & Junaedi, A. (2026). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Genially untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar pada Materi Perkalian Kelas 3 Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(2), 726-740. <https://doi.org/10.30605/cjpe.9.2.2026.8421>
- Lestari, A. D., Wicaksono, Y. P., Fadhillah, U., Novitasari, W., & Santi, F. M. (2025). Pentingnya pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Teacher in Educational Research*, 7(1), 22–30. <https://doi.org/10.33292/ter.v7i1.501>
- Maulida, S. Z., & Nurhamidah, D. (2026). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif Slido dalam pengajaran teks puisi kelas VII SMP sederajat. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2). <https://edukatif.org/edukatif/article/view/8852>
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Mayasuci, T., & Suroso, E. (2025). Korelasi Penggunaan Kahoot Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IX SMP. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(2), 170–178. <https://doi.org/10.51878/language.v5i2.5890>
- Ramadhani, N., Talitha, S., & Ekowati, A. (2026). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Genially terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas VIII. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 5(3), 1148-1156. <https://anthor.org/anthor/article/view/590>
- Sari, S. A., & Alwi, N. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Macromedia Flash 8 Di Sekolah Dasar. *Edu Research*, 5(4), 249-256. <https://iicls.org/index.php/jer/article/view/287>
- Siregar, U. K., Tambak, S., & Haramain, S. (2026). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mendukung Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life: Pendahuluan, metode, hasil, kesimpulan. *Jurnal Sains Dan Teknologi* | E-ISSN: 3063-9980, 2(4), 504-507. <https://jurnal.globalscients.com/index.php/jsit/article/view/1498>
- Ulfah, A., Fitriyah, L., Zumaisaroh, N., & Jesica, E. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Era Merdeka Belajar. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 42—57. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v5i1.7914>
- Wahyuni, T., Darni, D., & Raharjo, R. P. (2025). Inovasi Pembelajaran Teks Melalui Teks Puisi. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(4), 199–206. <https://doi.org/10.51878/language.v4i4.5188>
- Yusuf, Y., Nurhikmah, H., & Pattaufi, P. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Daerah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(1), 1166-1173. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.5226>