

## **Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV SD: Tahap Analisis**

**Noeryuliza, Erwin Rahayu Saputra\*, Asep Nuryadin**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

\*Corresponding Author: [erwirsaputra@upi.edu](mailto:erwirsaputra@upi.edu)

### **Article History**

Received : June 06<sup>th</sup>, 2025

Revised : June 27<sup>th</sup>, 2025

Accepted : July 15<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar masih jarang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan terhadap pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris. Jenis penelitian ini adalah *research and development* dengan model ADDIE. Namun, dalam penelitian berfokus pada tahap pertama yaitu *analyze*. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara kepada peserta didik dan guru, angket peserta didik, dan studi dokumentasi. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil temuan dari observasi, wawancara kepada peserta didik dan guru, serta angket peserta didik dapat diperoleh bahwa 1) pembelajaran bahasa Inggris masih bergantung pada penggunaan buku paket, 2) peserta didik mengalami kesulitan dalam kosakata bahasa Inggris, 3) pembelajaran kurang interaktif, dan 4) 100% peserta didik tertarik pembelajaran dengan media yang memuat gambar, audio, video, animasi dan teks, dan 5) hasil angket kebutuhan secara keseluruhan memperoleh skor 75,2% dengan kategori diperlukan pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut maka dibutuhkan pengembangan multimedia interaktif guru dalam pembelajaran bahasa Inggris.

**Keywords:** Bahasa Inggris, Kosakata, Multimedia Interaktif, Sekolah Dasar

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sebuah landasan untuk pembangunan suatu bangsa. Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi individu dan meningkatkan kualitas hidup manusia (Putri, 2023). Selain itu, pendidikan di Indonesia berperan untuk mempersiapkan individu dalam menghadapi tuntutan perkembangan zaman (Lubis et al, 2023). Pelaksanaan pendidikan Indonesia saat ini dilandaskan pada kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka menjadi sebuah respon terhadap perkembangan zaman. Dalam kurikulum merdeka pelajaran bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar menjadi mata pelajaran pilihan bagi sekolah yang sudah siap. Adanya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar yaitu memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengakses informasi secara global (Kemendikbud, 2024). Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar menjadi peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dasar berbahasa Inggris.

Selain itu, seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat dan canggih memberikan

pengaruh terhadap pendidikan. Pendidikan dalam era digital ini memberikan dorongan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Putri, 2023). Hal ini sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka yang menekankan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menggunakan sumber daya digital (Lubis et al, 2023). Dalam pelaksanaannya, penggunaan teknologi dapat diintegrasikan dalam alat bantu pembelajaran (Sabil dan Pujiastuti, 2023). Salah satunya yaitu dalam penggunaan media pembelajaran digital.

Namun, pada kenyataannya masih kurangnya penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi terdapat beberapa sekolah yang hanya mengandalkan buku paket dan media pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan media pembelajaran tersebut terbatas hanya dalam penglihatan saja dan kurang adanya interaktivitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Puziah et al., (2024) yang menyatakan bahwa

keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar dan minat belajar peserta didik yang rendah.

Dengan demikian, inovasi dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi menjadi suatu kebutuhan agar selaras perkembangan teknologi saat ini serta mempertimbangkan karakteristik peserta didik secara umum. Pemanfaatan media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik memahami materi, meningkatkan motivasi belajar dan mencapai hasil belajar yang baik (Kalsum, Siahaan, dan Syuhendri, 2023). Salah satu media yang relevan dengan perkembangan teknologi dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan penggabungan dari berbagai elemen media seperti gambar, teks, video, audio, dan animasi ke dalam sebuah file digital (Manurung, 2020). Pemanfaatan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat aktif selama belajar. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan antusiasme dan mendorong kemandirian belajar peserta didik, serta membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran (Munir dalam Maesaroh & Mulyadiprana, 2020). Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Pravitasari & Yulianto (2017) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan pemahaman peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil peningkatan yang diperoleh sebesar 77%. Adapun penelitian pengembangan multimedia interaktif bahasa Inggris yang dilakukan oleh Hajidi et al (2019) yang menunjukkan hasil validasi ahli kategori sangat baik dengan pemerolehan ahli media sebesar 92,2%, ahli materi sebesar 97,2%, dan ahli pembelajaran sebesar 94,1%. Namun, multimedia interaktif yang dikembangkan belum

memuat materi mengenai “*time*” dan hanya diperuntukkan bagi peserta didik kelas III.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan multimedia interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris kelas IV di sekolah dasar. Melalui analisis yang dilakukan, data yang diperoleh akan memberikan informasi terkait tanggapan peserta didik dan guru. Data tersebut akan menjadi acuan dalam perancangan multimedia interaktif yang sesuai dengan kebutuhan. Sehingga dapat mendukung proses pembelajaran bahasa Inggris secara lebih efektif dan optimal.

## METODE

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis *research and development* dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahap yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluation* (Branch, 2009). Penggunaan model ADDIE dikarenakan memiliki langkah-langkah yang terstruktur. Sejalan dengan Khoirul Anafi, dkk (2021), model ADDIE memuat tahapan yang sistematis dan interaktif, di mana terdapat evaluasi yang dilakukan setiap tahapan untuk menyempurnakan untuk tahap selanjutnya. Dalam penelitian ini memfokuskan pada tahap awal yaitu *analyze*. Tahap *analyze* merupakan proses pengumpulan informasi untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang ditemukan dilapangan. Pada tahap pertama yaitu *analyze*, teknik pengumpulan data pada penelitian meliputi wawancara dengan guru dan peserta didik, observasi, angket kebutuhan peserta didik, serta studi dokumentasi. Data juga diperoleh melalui penyebaran angket kepada peserta didik. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini yaitu lima guru wali kelas IV dan 76 peserta didik di lima SD kabupaten Ciamis. Adapun, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini disajikan dalam Tabel berikut.

**Tabel 1.** Pedoman Observasi

Aspek yang Diamati
Proses pembelajaran bahasa Inggris
Keadaan dan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris
Media pembelajaran bahasa Inggris

**Tabel 2.** Pedoman Wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Fasilitas apa saja yang tersedia untuk pembelajaran?
2.	Bagaimana gaya belajar peserta didik Bapak/Ibu?
3.	Bagaimana respon peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris?
4.	Apa kesulitan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris?
5.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi?
6.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan multimedia interaktif?
7.	Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu jika pembelajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan multimedia interaktif?

**Tabel 3.** Angket Kebutuhan Bagi Peserta Didik

Aspek	Indikator
Pembelajaran Bahasa Inggris	Proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris
	Kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris
Media Pembelajaran	Ketersediaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Inggris
	Ketertarikan Peserta didik terhadap media pembelajaran
	Penggunaan Multimedia Interaktif

(Sumber: Yuniawatika & Ahdhianto (2023) dengan modifikasi)

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh berdasarkan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi dianalisis secara kualitatif dengan mengacu pada model Miles dan Huberman, yang meliputi proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Waruwu, 2024). Data angket peserta didik dianalisis secara kuantitatif menggunakan skala Guttman. Skala tersebut terdiri atas dua respon yaitu “Ya” dan “Tidak”. Respon “Ya” diberi skor 1 dan “Tidak” diberi skor 0. Hasil pemerolehan angket peserta didik diolah menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian, hasil yang diperoleh diinterpretasikan ke dalam beberapa kategori berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Interpretasi Kategori

Persentase (%)	Kategori
1-20	Tidak diperlukan
21-40	Kurang diperlukan
41-60	Cukup diperlukan
61-80	Diperlukan
81-100	Sangat diperlukan

(Sumber: Istiqomah, Rondli, dan Darmuki (2024) dengan modifikasi)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil angket kebutuhan peserta didik yang diperoleh dari lima sekolah disajikan dalam Tabel 5 sebagai berikut.

**Table 5.** Hasil Angket Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Persentase (%)
1.	Apakah kamu bersemangat ketika pembelajaran bahasa Inggris?	74
2.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris?	78
3.	Apakah guru telah menggunakan media dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?	46
4.	Apakah media pembelajaran yang digunakan telah membantu kamu memahami materi dalam pembelajaran bahasa Inggris?	51
5.	Apakah kamu menyukai pembelajaran dengan menggunakan gambar?	86
6.	Apakah kamu menyukai pembelajaran dengan menggunakan teks?	68
7.	Apakah kamu menyukai pembelajaran dengan menggunakan suara?	64
8.	Apakah kamu menyukai pembelajaran dengan menggunakan animasi?	85
9.	Apakah kamu setuju jika pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang memuat gambar, audio, video, animasi, dan teks?	100

10.	Apakah kamu semangat jika pembelajaran bahasa Inggris menggunakan multimedia interaktif yang memuat gambar, audio, video, animasi dan teks?	100
	<b>Rata-rata</b>	75,2
	<b>Kategori</b>	Diperlukan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa secara umum pembelajaran bahasa Inggris di kelima sekolah dasar menggunakan metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab. Respon peserta didik terhadap pembelajaran sangat beragam. Didukung dengan hasil angket pada tabel 5 pada no 1, menunjukkan bahwa hanya 74% peserta didik yang bersemangat untuk pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini dikonfirmasi melalui wawancara bersama guru bahwa terdapat peserta didik yang antusias dan kurang antusias selama proses pembelajaran bahasa Inggris. Peserta didik yang antusias dalam pembelajaran ditandai dengan terlibat aktif pada proses pembelajaran seperti mengikuti instruksi guru dan menjawab pertanyaan guru. Sedangkan, peserta didik yang kurang antusias ditandai dengan sikapnya yang cenderung pasif saat proses pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan, sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Temuan ini didukung dengan hasil wawancara bersama guru dan peserta didik yang mengungkapkan bahwa kesulitan yang dialami peserta didik yaitu mengenai kosakata. Hasil angket peserta didik juga mendukung temuan tersebut, dimana sebesar 78% peserta didik menyatakan mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kesulitan yang dialami peserta didik yaitu dalam aspek membaca, menulis, dan melafalkan kosakata. Temuan ini sejalan dengan dilakukan oleh Sucandra et al., (2022) bahwa kesulitan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu dalam kosakata. Berdasarkan hal tersebut, penguasaan kosakata menjadi salah satu

kesulitan yang banyak dialami peserta didik. Fasilitas yang terdapat di setiap sekolah dapat dikatakan cukup lengkap. Secara umum setiap sekolah memiliki fasilitas yang berupa teknologi untuk mendukung pembelajaran. Fasilitas tersebut diantaranya yaitu proyektor dan chromebook. Fasilitas tersebut dapat mendukung pembelajaran berbasis digital. Menurut Sabil & Pujiastuti (2023) bahwa teknologi dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Namun, berdasarkan observasi, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris belum ditemukan.

Didukung dengan temuan selanjutnya, dalam proses pembelajaran perangkat yang digunakan oleh guru secara umum yaitu bahan ajar. Bahan ajar yang digunakan guru berupa buku paket dan LKPD. Bahan ajar tersebut merujuk pada kurikulum merdeka. Sedangkan, media pembelajaran hanya ditemukan pada dua sekolah dasar. Media pembelajaran yang digunakan berdasarkan temuan yaitu media berupa *flashcard* dan gambar. Diperkuat melalui hasil wawancara, bahwa dalam pembelajaran bahasa Inggris masih jarang memanfaatkan media pembelajaran. Adapun media digital yang pernah digunakan oleh guru berdasarkan hasil wawancara yaitu Youtube. Hal tersebut didukung dengan hasil angket peserta didik pada tabel 5 nomor 3 bahwa 46% menunjukkan guru pernah menggunakan media dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sehingga, dapat diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang dirancang khusus. Berikut media yang ditemukan berdasarkan hasil observasi dan studi dokumentasi.



Gambar 1. Media *flashcard*



Gambar 2. Media Gambar

Gambar 1 dan Gambar 2 menunjukkan hasil studi dokumentasi yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media yang digunakan tersebut dirasa kurang variatif, efektif dan interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris. Ukuran media yang terbatas untuk kelompok besar membuat peserta didik kesulitan dalam melihat. Sejalan dengan pendapat Pahrin (2021) bahwa media berupa gambar hanya terbatas pada indera penglihatan saja. Sehingga, media pembelajaran tersebut kurang variatif, efektif dan interaktif bagi peserta didik. Hal tersebut didukung dengan hasil angket pada tabel 5 nomor 5 bahwa hanya 51% peserta didik yang memahami materi dengan menggunakan media.

Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran dapat menimbulkan rasa bosan bagi peserta didik dalam pembelajaran (Indriani, 2024). Sedangkan, penggunaan media pembelajaran digital dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan interaktif (Alifah et al, 2023). Sehingga, dengan penggunaan media pembelajaran digital yang bervariasi dan menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam bahasa Inggris. Menurut Miftah & Rokhman (2022) gaya belajar peserta didik perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, secara umum gaya belajar peserta didik setiap sekolah beragam yang meliputi visual, auditori, dan kinestetik. Namun, mayoritas memiliki gaya belajar visual. Sejalan dengan Sambara et al (2020) bahwa menggunakan media pembelajaran yang mendukung dan tepat dapat membantu peserta didik mengatasi kesulitan.

Salah satunya media digital yaitu multimedia interaktif. Menurut Manurung, (2020) multimedia interaktif adalah penggabungan dari berbagai media seperti gambar, teks, video, audio, dan animasi ke dalam sebuah file digital. Gabungan beberapa media yang terdapat multimedia interaktif mendukung beragam minat peserta didik terhadap media. Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui bahwa terdapat 85,53% peserta didik yang menyukai pembelajaran dengan menggunakan gambar, 68,42% dengan menggunakan teks, 64,47% dengan menggunakan suara, 85,53% dengan menggunakan animasi. Kemudian, multimedia interaktif memiliki alat kontrol yang memungkinkan penggunaannya untuk berinteraksi secara langsung (Nata dan Putra, 2021). Sehingga, peserta didik dapat terlibat langsung

dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru belum menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Hal tersebut menjadi salah satu dasar kebutuhan untuk merancang media pembelajaran berupa multimedia interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV sekolah dasar. Guru memberikan respon positif terhadap multimedia interaktif yang akan dikembangkan. Dengan adanya multimedia interaktif diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris. Didukung dengan hasil angket peserta didik pada tabel 5 nomor 9 dan 10, dapat diketahui bahwa 100% peserta didik setuju dan antusias terhadap penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Menurut Swara (2020) penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan, diantaranya, 1) pembelajaran akan lebih inovatif dan interaktif, 2) perpaduan dari elemen media seperti teks, gambar, audio, dan video dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif, 3) memberikan dorongan kepada peserta didik untuk belajar dengan adanya fitur-fitur yang menarik, 4) memudahkan memahami materi melalui penyajian visual, dan 5) melatih kemandirian belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat Suhardiana (2019) bahwa penggunaan elemen gambar dan audio pada multimedia dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kosakata dengan jelas. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ayuningtyas et al (2018) bahwa multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu membantu peserta didik mengingat kosakata dengan mudah dengan adanya dukungan visual dan animasi serta adanya interaktivitas secara langsung pada penggunaan multimedia.

Maka dari itu, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa multimedia interaktif dibutuhkan guru dalam pembelajaran bahasa Inggris. Terutama untuk membantu materi kosakata bahasa Inggris. Hal ini juga didukung dengan hasil rata-rata angket peserta didik yang memperoleh 75,3%. Hasil tersebut menunjukkan kategori diperlukan pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris. Penyajian berbagai bentuk media dalam menyampaikan materi dapat mempermudah peserta didik (Yama et al, 2018). Sehingga, multimedia interaktif yang akan dikembangkan memuat gambar, teks, audio, dan

animasi yang menarik serta adanya fitur kuis untuk menambah interaktivitas peserta didik.

Adapun desain spesifikasi multimedia interaktif yang akan peneliti buat disajikan dalam Tabel 6.

**Tabel 6.** Desain Spesifikasi Multimedia Interaktif

<b>Komponen</b>	<b>Keterangan</b>
Judul	Be On Time!
Deskripsi Umum	Multimedia interaktif untuk memfasilitasi penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar.
Tujuan pembelajaran	1. Memahami kosakata waktu dalam bahasa Inggris. 2. Menggunakan kosakata waktu dalam bahasa Inggris dengan tepat.
Target Pengguna	Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar/Sederajat
Konsep Materi	Mengetahui penggunaan kosakata waktu dalam bahasa Inggris. Materi ini mengacu kepada buku yang digunakan di sekolah berdasarkan studi dokumen.
Jenis Media	Multimedia interaktif yang memuat gambar, audio, teks, dan animasi.
Platform	Website
Antarmuka Utama	Menu: Materi, <i>Vocabulary</i> , <i>Quiz</i> , Cara penggunaan, Deskripsi umum, dan Informasi pengembang.
Navigasi	Tombol: mulai, keluar multimedia interaktif, tutup tampilan, menyalakan dan mematikan audio/suara, kembali ke halaman menu, kembali ke halaman sebelumnya, kembali ke halaman berikutnya, menerjemahkan.
Interaktivitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navigasi/tombol yang dapat dikontrol oleh pengguna</li> <li>• Kuis interaktif: <i>Pick One</i>, <i>Pick Many</i>, <i>Fill In The Blank</i></li> </ul>
Media Pendukung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grafis</li> <li>• Audio native speaker dan backsound</li> <li>• Animasi</li> </ul>
Teknologi yang digunakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Software</i>: Articulate Storyline 4, Canva, Freepik</li> <li>• Output: html.5</li> <li>• Format: .png, .jpg, .mp3, .mp4</li> </ul>
Cara Pembuatan	Multimedia interaktif ini dirancang menggunakan software canva sebagai proses desain, kemudian dikembangkan agar interaktif pada articulate storyline 3. Setelah multimedia interaktif selesai, <i>output</i> media ini berupa HTML 5 kemudian diunggah dalam sebuah platform web agar dapat diakses oleh pengguna.
Strategi Implementasi	Implementasi dilakukan dengan uji coba kelompok kecil di satu sekolah dasar dan uji coba kelompok besar di satu sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Hasil analisis observasi, wawancara, dan studi dokumentasi menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan multimedia interaktif. Diperkuat dengan hasil angket analisis kebutuhan peserta didik di lima sekolah dasar diperoleh hasil 75,2%, dimana hasil tersebut termasuk ke dalam kategori diperlukan untuk pengembangan media. Sehingga, guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran salah satu inovasinya yaitu dengan multimedia interaktif. Dengan adanya multimedia interaktif diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, melalui multimedia interaktif diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam menguasai kosakata bahasa Inggris serta meningkatkan motivasi peserta didik dalam. Adapun, saran dari peneliti yaitu untuk

menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada seluruh kepala sekolah, guru kelas, dan peserta didik kelas IV di lima sekolah dasar kabupaten Ciamis yang telah terlibat dan mendukung pelaksanaan penelitian ini.

## REFERENSI

Alifah, H. N., Virgianti, U., Imam, M., Sarin, Z., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Kudus, U. M. (2023). Systematic Literature Review : Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan*

- Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115.  
<http://dx.doi.org/10.33087/phi.v9i1.439>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433-438.  
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3206>
- Ayuningtyas, I., Fadhilah, M. A., & Arifin, R. W. (2018). Media Pembelajaran Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Ilmu Komputer, System Embedded & Logic*, 6(1), 85–94.
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Hajidi, M., Mulyasari, E., & Fitriani, A. D. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4, 373–378.  
<https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i1.20685>
- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 330–339.  
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>
- Istiqomah, Rondli, W. S., & Darmuki, A. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Popup Book pada Pelajaran IPS Siswa Kelas VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(2), 7092-7100.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15005>
- Kalsum, U., Siahaan, S. M., & Syuhendri. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aumented Reality bagi Siswa Fisika dalam Proses Pembelajaran. *JIPP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 6(5), 3690-3693.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.2138>
- Lubis, M. U., Siagian, F. A., Zega, Z., Nuhdin, & Nasution, A. F. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Dalam Pendidikan. *ANTHOR: Education and Learning Journal* 2.5 (2023): 691-695.  
<https://doi.org/10.31004/anthor.v1i5.222>
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 133-142.  
<https://doi.org/10.17509/pedagogika.v7i3.25338>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.  
<https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1(4):412–20.  
<https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 227-237.  
<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- Pahrur, R. (2021). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskriptif Pada Siswa Kelas IV SDN 28 Kota Selatan Kota Gorontalo. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 1(1), 11-22.
- Pauziah, P. A., Raini, Y., & Maimunah. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Wordwall Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kelas VIII MTS. Sirojul Athfal Kabupaten Bogor. *PROSIDING TEKNOLOGI PENDIDIKAN*, 4(1), 95-99.
- Pravitasari, S. G., & Yulianto, M. L. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Di SDN 3 Tarubasan Klaten). *Profesi Pendidikan Dasar* 4(1):42–53.
- Putri, E. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.
- Sabil, M. A., & Pujiastuti, H. (2023). Kurikulum Merdeka: Tantangan Dan Peluang Di Era Digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5033-5045.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11520>
- Sambara, D., Nugroho, Tri, & Santoso, B. (2020). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan*

- Kebudayaan*, 12(2), 81-88.  
<https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Sucandra, Budiman, M. A., & Fajriyah, K. (2022). Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV Di SD Plus Latansa Kabupaten Demak. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(1), 71-80.  
<https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9664>
- Suhardiana, I. P. A. (2019). Peran Teknologi Dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *A Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 92-102.  
<http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW>
- Swara, G. Y. (2020). Pemanfaatan Visualisasi 3d Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19-24.  
<https://doi.org/10.21063/jtif.2020.V8.1.19-24>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.  
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yama, A., Nur, W., Kuswandi, D., & Akbar, S. (2018). Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(11), 1423–27.  
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Yuniawatika, C. D. K., & Ahdhianto, E. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 265-276.  
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.28175>