

Penerapan Multimedia Interaktif Pantunia Pada Materi Pantun Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 57 Palembang

Siti Fatimah Hadi¹, Riswan Aradea², Nora Surmila Sari³

^{1,2,3}Magister Pedagogi, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Palembang

e-mail: fatimahhadi280403@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada materi pantun di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Multimedia Interaktif Pantunia dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun di kelas V SD Negeri 57 Palembang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas 23 murid kelas V B dan seorang guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif Pantunia dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran pantun. Penggunaan media ini membuat murid lebih aktif, fokus, dan antusias selama proses pembelajaran. Hasil angket menunjukkan respons positif murid sebesar 95,7%, sedangkan guru memberikan respons positif sebesar 100%. Multimedia Interaktif Pantunia juga membantu murid memahami materi pantun dengan lebih mudah. Dengan demikian, Multimedia Interaktif Pantunia dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pantun di sekolah dasar.

Kata Kunci: multimedia interaktif, pantun, pembelajaran Bahasa Indonesia, sekolah dasar

Abstract

This study was motivated by the limited use of technology-based learning media in teaching pantun at the elementary school level. The purpose of this study was to describe the implementation of Pantunia Interactive Multimedia in Indonesian Language learning on pantun material for fifth-grade students at SD Negeri 57 Palembang. This study employed a qualitative approach using a descriptive method. The research subjects consisted of 23 fifth-grade students and one classroom teacher. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, then analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through technique triangulation. The findings showed that Pantunia Interactive Multimedia was successfully implemented in pantun learning activities. The use of this media encouraged students to become more active, focused, and enthusiastic during the learning process. Questionnaire results indicated a positive response rate of 95.7% from students, while the teacher gave a 100% positive response. Pantunia Interactive Multimedia also helped students understand pantun material more easily. Therefore, Pantunia Interactive Multimedia can serve as an innovative learning medium to support Indonesian Language learning on pantun material at the elementary school level.

Keywords: interactive multimedia, pantun, Indonesian language learning, elementary school

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan murid dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut menjadi dasar bagi murid untuk berkomunikasi, memahami informasi, serta mengungkapkan gagasan secara efektif dalam kehidupan sehari-hari (Tarigan et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kebahasaan, tetapi juga perlu mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, dan apresiasi murid terhadap karya sastra. Agar tujuan tersebut tercapai secara optimal, guru perlu menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, serta sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar yang cenderung tertarik pada aktivitas belajar yang konkret, visual, dan interaktif.

Salah satu materi sastra yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah pantun. Pantun merupakan salah satu bentuk puisi lama yang memiliki ciri khas berupa sampiran, isi, dan pola rima tertentu (Septiani & Fitri, 2025). Pembelajaran pantun tidak hanya bertujuan mengenalkan murid pada salah satu bentuk warisan sastra bangsa, tetapi juga dapat melatih kemampuan berbahasa, berpikir kreatif, dan menyampaikan pesan melalui rangkaian kata yang terstruktur (Ummah & Saputra, 2025). Namun, pembelajaran pantun dapat menjadi tantangan bagi murid karena dalam memahami dan menyusun pantun diperlukan penguasaan terhadap struktur, rima, pilihan kata, serta kemampuan menuangkan gagasan ke dalam bentuk pantun. Kondisi tersebut dapat menyebabkan murid mengalami kesulitan ketika memahami unsur-unsur pantun maupun menyusun pantun secara mandiri.

Kesulitan tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu murid memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan interaktif. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Media yang mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, dan interaktivitas dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Maula et al. (2026) menjelaskan bahwa penggunaan media yang memadukan berbagai unsur multimedia dapat mendukung perhatian, motivasi, dan keterlibatan murid selama pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media interaktif menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk membantu guru menyajikan materi pembelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep sekaligus keterlibatan murid.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran pantun adalah Multimedia Interaktif Pantunia yang dikembangkan oleh Efendi (2024). Multimedia Interaktif Pantunia merupakan media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk membantu murid memahami materi pantun melalui penyajian teks, gambar, animasi, dan aktivitas interaktif. Penggunaan media tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk tidak hanya menerima informasi yang disampaikan guru, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari. Karakteristik tersebut menjadikan Multimedia Interaktif Pantunia memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran pantun agar berlangsung secara lebih menarik dan bermakna.

Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran pantun telah menjadi perhatian dalam beberapa penelitian sebelumnya. Andini et al. (2025) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide* pada materi pantun kelas V sekolah dasar dan memperoleh hasil kelayakan yang sangat baik berdasarkan penilaian ahli, guru, dan murid.

Selanjutnya, Delviani dan Gusmita (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi pantun dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar murid sekolah dasar. Ajizah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat mendukung pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media interaktif memiliki potensi dalam mendukung proses pembelajaran pantun di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada pengembangan media, validasi produk, dan pengujian kelayakan media pembelajaran. Penelitian yang secara khusus mendeskripsikan penerapan multimedia interaktif dalam situasi pembelajaran nyata masih terbatas. Selain itu, berdasarkan telaah literatur yang dilakukan dalam penelitian ini, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mendeskripsikan penerapan Multimedia Interaktif Pantunia yang dikembangkan oleh Efendi (2024) pada materi pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang penelitian untuk mengkaji bagaimana media tersebut diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran, bagaimana respons murid dan guru terhadap penggunaannya, serta faktor yang mendukung dan menjadi kendala dalam penerapannya.

Kondisi tersebut juga relevan dengan hasil observasi awal di kelas V B SD Negeri 57 Palembang. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran masih belum optimal karena keterbatasan fasilitas yang tersedia. Di sisi lain, murid menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Adanya kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih menarik serta ketertarikan murid terhadap media interaktif menjadi pertimbangan dalam memilih Multimedia Interaktif Pantunia sebagai media yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pantun. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat membantu guru menyajikan materi pantun secara lebih menarik sekaligus memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik murid pada era digital.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Multimedia Interaktif Pantunia pada materi pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 57 Palembang. Penelitian ini secara khusus mengkaji proses penerapan Multimedia Interaktif Pantunia selama pembelajaran, respons murid dan guru terhadap penggunaan media, serta faktor pendukung dan kendala yang ditemukan selama pelaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penerapan Multimedia Interaktif Pantunia dalam pembelajaran pantun

sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan Multimedia Interaktif Pantunia pada materi pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk respons murid dan guru serta faktor pendukung dan kendala selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 57 Palembang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, tepatnya pada 11 Mei 2026. Subjek penelitian adalah 23 murid kelas V B. Informan penelitian terdiri atas murid dan wali kelas V B yang dipilih secara *purposive* karena terlibat langsung dalam pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif Pantunia. Pemilihan informan secara *purposive* dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa informan memiliki informasi yang relevan dengan fokus penelitian (Himam & Anam, 2026).

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru dan murid, serta penggunaan Multimedia Interaktif Pantunia. Wawancara dilakukan secara semiterstruktur kepada guru dan murid untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, tanggapan, manfaat, dan kendala penggunaan media. Angket dengan skala Likert digunakan untuk mengetahui respons murid dan guru, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan hasil angket.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Analisis dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan Multimedia Interaktif Pantunia, respons murid dan guru, serta faktor pendukung dan kendala dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pantun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2026 di kelas V B SD Negeri 57 Palembang dengan jumlah murid sebanyak 23 orang. Penerapan Multimedia Interaktif Pantunia dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun. Media digunakan sebagai sarana utama dalam menyampaikan materi yang meliputi pengertian pantun, ciri-ciri pantun, struktur pantun, jenis-jenis pantun, serta langkah-langkah menyusun pantun. Selama proses

pembelajaran, guru mengoperasikan media dan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia untuk menyajikan materi. Murid mengikuti pembelajaran dengan menggunakan kombinasi teks, gambar, animasi, dan latihan interaktif yang terdapat dalam Multimedia Interaktif Pantunia.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara sistematis dan interaktif. Guru mampu mengoperasikan media dengan baik dan menggunakan fitur yang tersedia untuk mendukung penyampaian materi. Murid juga terlihat aktif mengikuti pembelajaran, terutama ketika materi disajikan melalui gambar, animasi, dan latihan interaktif. Hasil observasi penerapan Multimedia Interaktif Pantunia disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Multimedia Interaktif Pantunia

Aspek yang Diamati	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Aktivitas Guru	5	1	0	0
Aktivitas Murid	3	3	0	0
Penggunaan Multimedia Interaktif	2	1	0	0

Berdasarkan Tabel 1, seluruh indikator yang diamati berada pada kategori sangat baik dan baik, tanpa adanya indikator yang berada pada kategori cukup maupun kurang. Aktivitas guru memperoleh 5 indikator pada kategori sangat baik dan 1 indikator pada kategori baik. Aktivitas murid memperoleh 3 indikator pada kategori sangat baik dan 3 indikator pada kategori baik. Sementara itu, penggunaan Multimedia Interaktif Pantunia memperoleh 2 indikator pada kategori sangat baik dan 1 indikator pada kategori baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran dan mampu mendukung keterlibatan murid selama pembelajaran materi pantun.



Gambar 1. Multimedia Interaktif Pantunia

Penerapan media yang berjalan baik terlihat dari kemampuan guru dalam mengintegrasikan media dengan penyampaian materi. Guru tidak hanya menampilkan materi melalui layar, tetapi juga memanfaatkan unsur visual dan aktivitas interaktif sebagai bagian dari proses pembelajaran. Kondisi tersebut membuat materi pantun yang terdiri atas beberapa konsep, seperti ciri-ciri, struktur, jenis, dan langkah penyusunan, dapat disampaikan secara lebih terarah. Bagi murid sekolah dasar, penyajian materi melalui unsur visual dan aktivitas interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan penyampaian materi yang hanya mengandalkan penjelasan lisan atau buku teks.

Temuan tersebut sejalan dengan Delviani dan Gusmita (2025) yang menjelaskan bahwa multimedia interaktif dapat mengintegrasikan berbagai unsur media sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi dengan materi. Dalam penelitian ini, interaktivitas tersebut terlihat ketika murid mengikuti latihan yang tersedia dalam media dan memberikan perhatian terhadap materi yang disajikan. Dengan demikian, penggunaan Multimedia Interaktif Pantunia tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menampilkan materi, tetapi juga membantu menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih aktif.

Penggunaan media juga memberikan manfaat khusus pada materi pantun. Materi pantun menuntut murid memahami beberapa unsur yang saling berkaitan, seperti struktur, rima, sampiran, dan isi. Apabila materi tersebut hanya disampaikan secara verbal, murid berpotensi mengalami kesulitan dalam menghubungkan setiap unsur. Melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan latihan interaktif, konsep-konsep tersebut dapat disajikan secara lebih konkret sehingga membantu murid memahami materi. Hal ini sejalan dengan Sudarwati (2023) yang menunjukkan pentingnya strategi dan media yang dapat membantu murid memahami unsur-unsur pantun secara konkret dan kontekstual.

Temuan penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Andini et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif pada materi pantun memperoleh penilaian yang sangat baik dari ahli, guru, dan murid. Ajizah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik. Persamaan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media interaktif memiliki potensi yang baik dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep dan keterlibatan murid.

Respons murid terhadap penggunaan Multimedia Interaktif Pantunia diperoleh melalui angket dan wawancara. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar murid memberikan

respons positif terhadap penggunaan media. Dari 230 jawaban yang diperoleh, sebanyak 152 jawaban atau 66,1% berada pada kategori sangat setuju dan 68 jawaban atau 29,6% berada pada kategori setuju. Sementara itu, 10 jawaban atau 4,3% berada pada kategori netral dan tidak terdapat jawaban pada kategori tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Rekapitulasi respons murid disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Respons Murid terhadap Multimedia Interaktif Pantunia

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	152	66,1%
Setuju	68	29,6%
Netral	10	4,3%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Total	230	100%

Berdasarkan Tabel 2, jumlah respons positif yang terdiri atas kategori sangat setuju dan setuju mencapai 95,7%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif Pantunia diterima dengan baik oleh murid. Respons positif tersebut tidak hanya menunjukkan ketertarikan murid terhadap tampilan media, tetapi juga berkaitan dengan pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa murid merasa pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif Pantunia lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang biasa dilakukan dengan buku paket dan papan tulis. Salah satu murid dengan inisial R.S. menyampaikan bahwa gambar, animasi, dan latihan interaktif dalam media membantu memahami materi pantun dengan lebih mudah. Murid juga merasa lebih bersemangat karena memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran yang biasa dilakukan.

Respons tersebut menunjukkan bahwa daya tarik multimedia tidak hanya terletak pada penggunaan teknologi, tetapi pada cara teknologi tersebut menyajikan materi. Ketika teks dipadukan dengan gambar, animasi, dan latihan, murid memperoleh lebih dari satu bentuk pengalaman dalam menerima dan memahami informasi. Hal ini dapat menjelaskan mengapa sebagian besar respons murid berada pada kategori sangat setuju. Dengan demikian, Multimedia Interaktif Pantunia memberikan pengalaman belajar yang dianggap lebih menarik dan membantu murid mengikuti materi pantun.

Temuan tersebut sejalan dengan Afrilia et al. (2022) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi sekaligus membangkitkan motivasi belajar murid. Rahman et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi, perhatian, dan partisipasi murid selama pembelajaran. Dalam penelitian ini,

kondisi tersebut terlihat dari keaktifan dan antusiasme murid selama media digunakan. Oleh karena itu, respons positif murid dapat dipahami sebagai hasil dari perpaduan antara penyajian materi yang menarik dan adanya kesempatan untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Respons positif juga diberikan oleh wali kelas V B. Berdasarkan hasil angket, seluruh respons guru berada pada kategori positif, dengan 8 jawaban atau 80% pada kategori sangat setuju dan 2 jawaban atau 20% pada kategori setuju. Tidak terdapat respons pada kategori netral, tidak setuju, maupun sangat tidak setuju. Hasil wawancara dengan guru berinisial S.N. menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif Pantunia membantu penyampaian materi pantun menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Guru juga mengamati bahwa murid terlihat lebih aktif, fokus, dan antusias dibandingkan ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah atau buku teks.

Respons guru tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media memberikan manfaat bukan hanya bagi murid, tetapi juga bagi guru dalam menyampaikan materi. Guru memperoleh sarana untuk menyajikan materi secara lebih variatif sehingga penjelasan mengenai pantun tidak hanya dilakukan melalui komunikasi verbal. Media juga membantu guru menciptakan situasi pembelajaran yang lebih menarik tanpa menghilangkan peran guru sebagai pengarah kegiatan belajar. Dengan demikian, Multimedia Interaktif Pantunia dapat ditempatkan sebagai media pendukung yang memperkuat proses penyampaian materi, bukan sebagai pengganti peran guru.

Keberhasilan penerapan Multimedia Interaktif Pantunia juga dipengaruhi oleh kondisi murid dan kesiapan guru. Tingginya minat murid terhadap penggunaan media berbasis teknologi menjadi salah satu faktor yang mendukung keterlaksanaan pembelajaran. Karakteristik media yang memadukan teks, gambar, animasi, dan latihan interaktif juga membantu menarik perhatian murid. Selain itu, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan mengoperasikan media menjadi faktor penting karena penggunaan multimedia membutuhkan pengelolaan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas.

Meskipun penerapan media berjalan dengan baik, penelitian ini menemukan adanya kendala pada aspek sarana dan prasarana. Berdasarkan hasil wawancara, SD Negeri 57 Palembang memiliki dua unit proyektor dan satu unit *Interactive Flat Panel* (IFP) yang digunakan secara bergantian oleh beberapa kelas. Penggunaan Multimedia Interaktif Pantunia juga memerlukan laptop dan sumber listrik yang memadai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya bergantung pada kualitas media, tetapi juga pada ketersediaan perangkat pendukung di sekolah.

Keterbatasan fasilitas tersebut tidak sampai menghambat pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan karena Multimedia Interaktif Pantunia tetap dapat digunakan dengan baik. Temuan ini menunjukkan bahwa keterbatasan sarana dapat dikelola selama guru mampu menyesuaikan penggunaan media dengan kondisi yang tersedia. Hal tersebut sejalan dengan Kurniawan dan Zabeta (2025) yang menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas teknologi masih menjadi salah satu hambatan dalam penerapan media pembelajaran digital di sekolah dasar. Satriadi et al. (2026) juga menunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran dipengaruhi oleh ketersediaan sarana pendukung dan kompetensi dalam mengelola sumber daya pendidikan.

Selain kendala sarana, terdapat masukan dari guru agar media pembelajaran dikembangkan menjadi lebih kontekstual dan berbasis model pembelajaran sehingga materi yang disajikan lebih dekat dengan lingkungan murid dan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Masukan tersebut menjadi bagian penting dari hasil penelitian karena menunjukkan bahwa media yang menarik secara visual masih dapat dikembangkan dari sisi keterkaitan dengan konteks kehidupan murid dan strategi pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, pengembangan Multimedia Interaktif Pantunia selanjutnya tidak hanya perlu mempertahankan unsur interaktif, tetapi juga memperhatikan konteks pembelajaran dan kebutuhan murid.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Multimedia Interaktif Pantunia pada materi pantun dapat terlaksana dengan baik. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi yang seluruh indikatornya berada pada kategori sangat baik dan baik, respons positif murid sebesar 95,7%, serta respons positif guru sebesar 100%. Data observasi, angket, dan wawancara menunjukkan pola temuan yang saling menguatkan, yaitu media mampu menarik perhatian murid, membantu penyampaian materi, dan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Keberhasilan tersebut didukung oleh karakteristik media yang menarik, antusiasme murid, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya mengenai manfaat penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, penelitian ini memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai penerapan Multimedia Interaktif Pantunia dalam pembelajaran nyata di kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan media pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh media itu sendiri, tetapi merupakan hasil interaksi antara karakteristik media, kesiapan guru, keterlibatan murid, serta ketersediaan sarana dan prasarana. Oleh karena itu, Multimedia Interaktif Pantunia dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pantun,

dengan pengembangan lebih lanjut agar semakin kontekstual dan terintegrasi dengan model pembelajaran yang sesuai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Multimedia Interaktif Pantunia pada materi pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V B SD Negeri 57 Palembang berjalan dengan baik dan memperoleh respons yang sangat positif dari murid maupun guru. Multimedia Interaktif Pantunia mampu membantu penyampaian materi pantun menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga murid menunjukkan keaktifan, fokus, dan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Keberhasilan penerapan media ini didukung oleh tingginya minat murid terhadap teknologi, desain media yang menarik, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

Penelitian ini masih terbatas pada satu kelas, satu materi pembelajaran, dan berfokus pada deskripsi penerapan media tanpa mengukur peningkatan hasil belajar murid secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk dapat mengembangkan media menjadi lebih kontekstual dan berbasis model pembelajaran, atau mengkaji efektivitas Multimedia Interaktif Pantunia terhadap hasil belajar, keterampilan menulis pantun, motivasi belajar, atau kemampuan berpikir kreatif murid dengan cakupan subjek yang lebih luas dan konteks pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Ajizah, M., Sutisnawati, A., & Nurasih, I. (2025). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* untuk melatih keterampilan membaca puisi siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 11(2).
- Andini, D. S., Janattaka, N., & Roistika, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2940–2951.
- Delviani, U., & Gusmita, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif materi pantun kelas IV. *Indonesian Journal of Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics Education*, 4(2), 87–98.

- Efendi, R. (2024). *Multimedia pembelajaran interaktif Pantunia fase C kelas 5*.
https://cdn.pendidikan.go.id/static/perangkat-ajar/8910-Multimedia_Pembelajaran_Interaktif_-_Pantunia_-_Fase_C_-_Kelas_5.pdf
- Himam, M. K., & Anam, S. (2026). Teknik pemilihan informan dalam penelitian kualitatif: Strategi dan implementasi. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 5(2), 1688–1696.
- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran digital pada siswa kelas V di sekolah dasar. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 258–267.
- Maula, N., Putri, M. A., Sa'diyah, H., Novitasari, G., Aqila, A., Murtisari, I., Safitri, M., & Rif'iyati, D. (2026). Pemanfaatan *Smart Board* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa MI dengan metode audiovisual interaktif. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(2), 284–295.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84.
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(1), 12–24.
- Satriadi, T. I., Tanrere, S. B., & Zuhri, S. (2026). Kompetensi manajerial kepala madrasah dalam meningkatkan mutu pendidikan pada Madrasah Tsanawiyah Darussalam Pangkalpinang. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 4(2), 4458–4470.
- Septiani, N., & Fitri, A. (2025). Analisis perkembangan puisi lama, puisi baru, dan puisi kontemporer di Indonesia. *Multidisciplinary Research Journal*, 1(2), 36–43.
- Sudarwati, S. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan menulis pantun melalui pembelajaran kontekstual dan penggunaan media lagu populer pada siswa kelas VII A SMP Negeri 25 Semarang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 4(2), 500–506.
- Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya keterampilan berbahasa Indonesia pada kegiatan pembelajaran sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842.
- Ummah, I., & Saputra, E. E. (2025). *Apresiasi sastra anak di sekolah dasar: Paradigma baru pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar*. PT. Star Digital Publishing.