

---

---

**PELATIHAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SMP 11 SUNGAI  
KAKAP KUBURAYA KALIMANTAN BARAT**

**<sup>1,2,3,4</sup>M.Syaifulloh, Agus Dediansyah, Basuki Wibowo, Superman, Arif Januardi, Fivi Irawani**

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu pendidikan dan Pengetahuan Sosial, Universitas PGRI Pontianak  
Alamat Jln. Ampera No. 88 Pontianak Kota

**Abstrak**

SMP Negeri 11 Sungai Kakap menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran akibat keterbatasan kompetensi guru dan sarana multimedia. Untuk mengatasinya, dilakukan program pelatihan guru berbasis partisipatif guna meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran multimedia. Program ini bertujuan memberdayakan masyarakat prasejahtera dan berkelanjutan melalui pembentukan tim fasilitator internal serta dukungan pemerintah dan swasta. Kegiatan meliputi pelatihan, bimbingan teknis, dan pemberian penghargaan. Metode pelatihan menggunakan ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik sesuai kebutuhan guru, sementara bimbingan teknis membantu guru mengembangkan media pembelajaran. Penghargaan diberikan untuk memotivasi inovasi guru. Hasil program menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi, yang berdampak pada pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Motivasi siswa meningkat, keterlibatan siswa dalam belajar bertambah, serta hasil belajar menjadi lebih baik. Pembentukan tim fasilitator internal memastikan keberlanjutan program, menjadikan kegiatan ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar inovatif.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, Pelatihan Multimedia

**Abstract**

*SMP Negeri 11 Sungai Kakap faces challenges in improving the quality of learning due to limited teacher competency and multimedia facilities. To overcome this, a participatory teacher training program was conducted to improve the use of multimedia learning media. This program aims to empower underprivileged and sustainable communities through the formation of an internal facilitator team and government and private support. Activities include training, technical guidance, and awards. The training method uses lectures, discussions, demonstrations, and practices according to teacher needs, while technical guidance helps teachers develop learning media. Awards are given to motivate teacher innovation. The results of the program show an increase in teacher competency in using technology, which has an impact on more interesting and interactive learning. Student motivation increases, student involvement in learning increases, and learning outcomes improve. The formation of an internal facilitator team ensures the sustainability of the program, making this activity effective in creating an innovative learning environment.*

**Keywords:** Learning, Multimedia, Training.

## PENDAHULUAN

SMP Negeri 11 Sungai Kakap, Kubu Raya, Kalimantan Barat, seperti halnya sekolah menengah pertama lainnya di Indonesia, dihadapkan pada berbagai tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Puspitasari, E., 2016). Prajono, R (2023) mengatakan salah satu tantangan utama adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran multimedia dalam proses belajar mengajar. Hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan bermakna bagi siswa, sehingga berimbas pada rendahnya hasil belajar. SMP Negeri 11 Sungai Kakap memiliki 200 siswa dengan 15 guru, di mana sebagian besar guru belum memiliki kompetensi yang memadai dalam menggunakan media pembelajaran multimedia. Selain itu, sekolah juga memiliki sarana dan prasarana yang terbatas untuk mendukung pembelajaran multimedia, seperti komputer, proyektor, dan internet.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah, dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa SMP Negeri 11 Sungai Kakap membutuhkan pelatihan tentang pemanfaatan media pembelajaran multimedia. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Permasalahan yang dihadapi SMP Negeri 11 Sungai Kakap dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media pembelajaran multimedia meliputi kurangnya kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran multimedia, sarana dan prasarana yang terbatas, serta kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Dampak dari permasalahan ini adalah pembelajaran menjadi kurang menarik dan bermakna bagi siswa, rendahnya hasil belajar siswa, serta kurangnya minat siswa dalam belajar.

Potensi solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan melakukan pelatihan tentang pemanfaatan media pembelajaran multimedia bagi guru, meningkatkan sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran multimedia, serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Pelatihan multimedia pembelajaran bagi guru SMP Negeri 11 Sungai Kakap relevan dengan tujuan pengabdian kepada masyarakat karena dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, meningkatkan hasil belajar siswa, dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pelatihan ini juga berpihak pada masyarakat prasejahtera karena dilaksanakan di sekolah negeri yang mayoritas siswanya berasal dari keluarga prasejahtera,

tidak dipungut biaya kepada peserta pelatihan, serta memberikan materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sekolah (Setyarini, B., 2024).

Program pelatihan ini diharapkan dapat berkelanjutan dengan membentuk tim fasilitator internal di sekolah yang terdiri dari guru-guru yang telah mengikuti pelatihan, melakukan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan program secara berkala, serta mengadakan pelatihan lanjutan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran multimedia. Berdasarkan analisis situasi di atas, dapat disimpulkan bahwa SMP Negeri 11 Sungai Kakap membutuhkan pelatihan tentang pemanfaatan media pembelajaran multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Program pelatihan ini relevan dengan tujuan pengabdian kepada masyarakat dan berpihak pada masyarakat prasejahtera, serta diharapkan dapat berkelanjutan dengan cara yang telah disebutkan di atas.

Dengan adanya pelatihan pemanfaatan media pembelajaran multimedia, diharapkan para guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru-guru yang terampil dalam menggunakan teknologi akan mampu membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, peningkatan sarana dan prasarana seperti pengadaan komputer, proyektor, dan akses internet yang memadai sangat penting untuk mendukung implementasi pembelajaran multimedia di kelas. Dengan fasilitas yang memadai, guru dapat lebih mudah mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Meningkatkan motivasi siswa juga merupakan aspek penting yang harus diperhatikan. Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, selain pelatihan bagi guru, program-program yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa juga perlu dikembangkan. Misalnya, dengan mengadakan lomba-lomba berbasis teknologi, proyek kolaboratif, dan kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung penggunaan media pembelajaran multimedia.

Pelaksanaan program ini memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah daerah, masyarakat, dan pihak swasta. Kolaborasi antara sekolah dan pihak

eksternal dapat membantu dalam penyediaan dana, fasilitas, dan tenaga ahli untuk menyukseskan program pelatihan ini. Dengan adanya dukungan yang kuat, diharapkan program ini dapat berjalan dengan lancar dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi peningkatan kualitas pendidikan di SMP Negeri 11 Sungai Kakap. Dengan demikian, pelatihan pemanfaatan media pembelajaran multimedia bagi guru di SMP

Negeri 11 Sungai Kakap diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Program ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat, dan minat serta motivasi mereka dalam belajar dapat terbangun dengan lebih baik. Melalui program yang berkelanjutan dan didukung oleh berbagai pihak, SMP Negeri 11 Sungai Kakap dapat menjadi sekolah yang unggul dalam pemanfaatan media pembelajaran multimedia, serta mampu menghasilkan generasi yang lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

## **METODE**

Pendekatan yang digunakan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini adalah pendekatan partisipatif yang melibatkan guru-guru di SMP Negeri 11 Sungai Kakap secara aktif. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan partisipasi dan rasa kepemilikan guru terhadap program, sehingga program dapat berjalan lebih efektif dan berkelanjutan.

Jenis kegiatan yang akan dilaksanakan meliputi pelatihan tentang pemanfaatan media pembelajaran multimedia bagi guru, bimbingan teknis, dan pemberian penghargaan. Pelatihan akan dilaksanakan dalam bentuk ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik dengan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kompetensi guru. Bimbingan teknis akan membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran mereka. Selain itu, penghargaan akan diberikan kepada guru yang berprestasi dalam menggunakan media pembelajaran multimedia untuk memotivasi dan mendorong inovasi.

---

---

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pelatihan Multimedia Pembelajaran

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Saat ini, penggunaan multimedia pembelajaran menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Guru tidak hanya berperan sebagai pemberi materi, tetapi juga harus mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran untuk memotivasi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Di SMP 11 Sungai Kakap, tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran. Mayoritas guru masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan papan tulis, yang cenderung kurang menarik bagi siswa di era digital ini.

Pelatihan multimedia pembelajaran penting bagi guru SMP 11 Sungai Kakap karena akan membantu mereka:

1. Memahami berbagai jenis media dan teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Meningkatkan keterampilan dalam merancang dan memproduksi materi pembelajaran berbasis multimedia.
3. Meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media yang lebih interaktif dan menarik.
4. Memaksimalkan potensi teknologi yang tersedia di sekolah untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan siswa di abad 21.

Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru SMP 11 Sungai Kakap dalam menggunakan multimedia pembelajaran. Tujuan spesifik pelatihan antara lain:

- a. Meningkatkan pemahaman guru mengenai peran multimedia dalam pembelajaran modern.
- b. Mengembangkan keterampilan teknis guru dalam menggunakan perangkat lunak dan aplikasi multimedia untuk menciptakan materi pembelajaran interaktif.
- c. Mendorong guru untuk menerapkan multimedia secara efektif dalam proses pembelajaran sehari-hari.
- d. Membantu guru mengidentifikasi dan memilih multimedia yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.
- e. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, inovatif, dan menyenangkan.

Adapun hasil pelaksanaan metode pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam pelatihan multimedia pembelajaran di SMP 11 Sungai Kakap Kuburaya Kalimantan Barat yakni:

---

N	Metode	Deskripsi	Tujuan
---	--------	-----------	--------

---

<b>o Pelatihan</b>			
1	Ceramah dan Diskusi	Penyampaian materi dasar tentang teori multimedia pembelajaran melalui presentasi interaktif. Diskusi mengenai tantangan dan solusi dalam penggunaan multimedia di kelas.	Meningkatkan pemahaman guru tentang konsep dasar multimedia dan tantangan dalam penerapannya.
2	Workshop Praktik	Guru mempraktikkan penggunaan alat dan aplikasi multimedia, seperti PowerPoint interaktif, aplikasi pembuatan video, dan platform pembelajaran digital.	Mengembangkan keterampilan teknis guru dalam membuat materi pembelajaran berbasis multimedia.
3	Simulasi Pembelajaran	Guru membuat skenario pembelajaran menggunakan multimedia dan mempresentasikan hasilnya kepada rekan-rekan.	Memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam menerapkan multimedia di kelas.
4	Pendampingan	Fasilitator mendampingi peserta untuk memberikan arahan teknis dan menjawab pertanyaan terkait penggunaan alat multimedia.	Memastikan guru memahami penggunaan alat-alat multimedia dengan bimbingan langsung.
5	Penilaian dan Umpan Balik	Evaluasi dilakukan terhadap hasil karya multimedia yang dibuat peserta, dilanjutkan dengan pemberian umpan balik untuk perbaikan.	Meningkatkan kualitas karya multimedia yang dihasilkan guru dan pemahaman dalam penggunaan teknologi.

Tabel di atas menunjukkan bahwa metode pertama yang dilakukan adalah ceramah dan diskusi. Pada metode ini, guru akan mempelajari teori dasar tentang multimedia pembelajaran melalui presentasi interaktif yang menarik. Selain itu, para peserta juga akan diajak untuk berdiskusi mengenai tantangan-tantangan yang dihadapi dalam penggunaan multimedia di kelas. Diskusi ini bertujuan untuk mencari solusi bersama atas kendala yang mungkin muncul. Intinya, metode ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar kepada guru mengenai konsep multimedia dan bagaimana multimedia bisa diterapkan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya tahap workshop praktik, pada tahap ini, guru diberikan kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan alat-alat multimedia secara langsung. Mereka akan belajar menggunakan berbagai aplikasi seperti PowerPoint interaktif, alat pembuatan video, dan platform digital lainnya. Metode ini bertujuan agar para guru dapat mengembangkan keterampilan teknis dalam membuat materi

pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Langkah selanjutnya adalah simulasi pembelajaran, guru akan diminta untuk membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan multimedia, lalu mempresentasikan hasilnya di hadapan peserta lain. Simulasi ini memberikan pengalaman langsung bagi guru dalam mengimplementasikan multimedia di dalam kelas. Dengan demikian, guru tidak hanya belajar secara teori tetapi juga mempraktikkan penggunaannya, sehingga mereka dapat merasakan langsung bagaimana multimedia dapat memengaruhi cara mengajar mereka.

Selama proses pelatihan, fasilitator akan selalu siap mendampingi guru dalam penggunaan alat-alat multimedia. Fasilitator akan memberikan arahan teknis dan membantu menjawab pertanyaan yang muncul selama sesi praktik. Dengan adanya pendampingan ini, guru diharapkan bisa merasa lebih nyaman dan terbantu dalam memahami dan menggunakan teknologi multimedia.

Setelah guru menyelesaikan pembuatan materi pembelajaran berbasis multimedia, hasil karya mereka akan dievaluasi. Penilaian ini dilengkapi dengan pemberian umpan balik yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas materi yang telah dibuat. Melalui metode ini, guru dapat mengetahui apa yang sudah mereka lakukan dengan baik dan aspek-aspek yang masih perlu ditingkatkan, sehingga hasil pembelajaran dengan multimedia di kelas bisa semakin baik. Dengan demikian, keseluruhan metode ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif, mulai dari teori hingga praktik langsung, dengan tujuan utama meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif di kelas.

Dalam pelatihan multimedia pembelajaran bagi guru SMP 11 Sungai Kakap, terdapat beberapa aspek penting yang dapat dikaji lebih mendalam terkait dengan penerapan metode pelatihan. Setiap metode memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan dan kompetensi guru dalam menggunakan multimedia untuk mendukung proses belajar mengajar.

Pada bagian ceramah dan diskusi, misalnya, guru diajak untuk memahami konsep dasar multimedia pembelajaran. Pemahaman ini sangat penting karena banyak guru yang sebelumnya belum terbiasa menggunakan multimedia sebagai alat bantu dalam mengajar. Melalui diskusi yang interaktif, guru dapat berbagi pengalaman dan kendala yang mereka hadapi, serta menemukan solusi yang relevan dari fasilitator maupun dari pengalaman rekan sejawat. Misalnya, seorang guru mungkin menyadari bahwa siswa lebih tertarik belajar ketika

materi disajikan secara visual melalui video animasi, namun ia belum mengetahui cara membuat atau menggunakan video tersebut. Diskusi ini akan membuka wawasan guru untuk mencoba pendekatan baru yang lebih efektif.

Pada metode workshop praktik, para guru mendapatkan kesempatan untuk secara langsung mempelajari dan menggunakan aplikasi multimedia seperti PowerPoint interaktif atau software editing video. Sesi ini bertujuan agar guru mampu menghasilkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Sebagai contoh, seorang guru sejarah dapat membuat presentasi interaktif yang tidak hanya berisi teks, tetapi juga dilengkapi dengan gambar, video, dan kuis singkat yang dapat langsung dijawab oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari workshop ini akan meningkatkan keterampilan teknis guru dalam merancang pembelajaran yang lebih dinamis.

Metode simulasi pembelajaran juga memberikan dampak yang sangat signifikan. Dalam simulasi ini, guru diminta untuk menyusun skenario pembelajaran berbasis multimedia dan mempraktikkannya di depan rekan-rekannya. Hal ini membantu guru untuk tidak hanya merancang tetapi juga mencoba menerapkan multimedia di dalam kelas secara nyata. Sebagai contoh, seorang guru bahasa Indonesia dapat merancang pembelajaran dengan menggunakan video drama pendek untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur cerita. Ketika guru melakukan simulasi ini, ia akan mendapatkan masukan dari fasilitator dan rekan-rekan yang dapat membantu memperbaiki penyampaian sebelum benar-benar diterapkan di kelas.

Selanjutnya, pendampingan yang diberikan oleh fasilitator selama pelatihan sangat penting untuk memastikan bahwa setiap guru memahami dengan baik penggunaan alat-alat multimedia. Fasilitator memberikan arahan teknis yang membantu guru menyelesaikan kendala-kendala yang muncul saat penggunaan software atau aplikasi. Contohnya, jika seorang guru mengalami kesulitan dalam mengedit video untuk bahan ajar, fasilitator akan memberikan bantuan langsung. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih efektif karena guru mendapat solusi instan atas kendala yang dihadapi.

Terakhir, penilaian dan umpan balik memberikan kesempatan bagi guru untuk mengevaluasi hasil karya mereka. Fasilitator memberikan masukan terkait aspek teknis maupun



pedagogis dari materi yang telah dibuat oleh guru. Misalnya, jika presentasi multimedia seorang guru masih kurang interaktif, fasilitator bisa memberikan saran untuk menambahkan elemen-elemen yang lebih melibatkan siswa, seperti kuis atau diskusi interaktif. Umpan balik ini penting untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan multimedia secara lebih efektif di masa depan.

Melalui pembahasan ini, jelas terlihat bahwa setiap metode pelatihan memiliki peran yang saling melengkapi. Dimulai dari pemahaman teori, praktik langsung, simulasi, hingga evaluasi, semua tahap ini dirancang untuk mengoptimalkan keterampilan guru dalam memanfaatkan multimedia pembelajaran. Hasil akhirnya adalah peningkatan kualitas pembelajaran di SMP 11 Sungai Kakap, di mana guru mampu menghadirkan materi yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

## **SIMPULAN**

Pelatihan multimedia bagi guru di SMP N 11 Sungai Kakap Kuburaya Kalbar telah menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pelatihan pemanfaatan media pembelajaran multimedia. Dengan pendekatan partisipatif yang melibatkan guru secara aktif, program ini tidak hanya memberdayakan tenaga pendidik, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi dan media pembelajaran diharapkan dapat menginspirasi inovasi lebih lanjut dalam proses pengajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif.

Keberlanjutan program ini sangat penting untuk memastikan bahwa manfaat yang telah dicapai dapat terus dirasakan oleh semua pihak. Oleh karena itu, pembentukan tim fasilitator internal dan dukungan dari pemerintah serta masyarakat menjadi kunci dalam menjaga keberlangsungan program. Dengan kerja sama yang solid dan komitmen bersama, diharapkan SMP Negeri 11 Sungai Kakap akan terus berkembang sebagai sekolah yang unggul dalam pemanfaatan teknologi pendidikan, serta mampu mencetak generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan.

### UCAPAN TERIMA KASIH (Jika Ada)

Terimakasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Kepala Sekolah beserta guru-guru SMP N 11 Sungai Kakap Kuburaya Kalimantan Barat yang bersedia membantu dan menjadi mitra dalam PKM ini. Kami juga haturkan terimakasih kepada LPPM Universitas PGRI Pontianak yang memberikan bantuan dana dalam pelatihan ini. Tidak lupa juga kami sampaikan terimakasih kepada Bapak Vindo, M, Kom sebagai narasumber dan tim PKM dari Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Pontianak.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, A., Harizon, H., Bakar, A., & Sanova, A. (2018). Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia sebagai upaya meningkatkan kompetensi profesionalisme dan kreativitas guru-guru SMA Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(1), 15-22.
- Amelia, U. (2023). Tantangan pembelajaran era society 5.0 dalam perspektif manajemen pendidikan. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68-82.
- Azis, T. N. (2019, December). Strategi pembelajaran era digital. In *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science* (Vol. 1, No. 2, pp. 308-318).
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182.
- Mahmudah, F., & Wathon, A. (2019). Membangun Pembelajaran Diferensial Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 66-95.
- Maisaroh, A., & Wathon, A. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 64-82.
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media pembelajaran multimedia interaktif untuk anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93-100.
- Prajono, R. (2023). POTRET PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA GURU SMP KABUPATEN BUTON. *Jurnal Penelitian, Pengembangan dan Inovasi Daerah*, 1(2), 82-93.
- Puspitasari, E. (2016). Inovasi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(1).
- Puteri, A. N., Yoenanto, N. H., & Nawangsari, N. A. F. (2023). Efektivitas asesmen autentik dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 77-87.

- Rahmawati, E. T., Apriliani, E., & Diantoro, F. (2021). Perbaikan substansi kurikulum melalui inovasi dalam menghadapi problematika era revolusi 4.0. *Al Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 6(1), 91-113.
- Rumbewas, S. S., Laka, B. M., & Meokbun, N. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 2(2), 201-212.
- Setiyarini, B. (2024). PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES BAGI GURU MADRASAH ISLAMIAH (MI) MA'ARIF TINGKIRLOR. *Jurnal Abdi Insani*, 11(2), 1302-1311.
- Syaifulloh, M., & Basuki Wibowo, S. (2014). Pemanfaatan Laboratorium Sejarah Sebagai Sumber Belajar Sejarah (Studi Kasus Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Semester III STKIP PGRI Pontianak). *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 1(1), 59-72.
- Syaifulloh, M., & Fitriana, D. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA N 2 NANGA TAYAP KABUPATEN KETAPANG KALIMANTAN BARAT: LANGKAH AWAL MENUJU PENDIRIAN LABORATORIUM SEJARAH. *Estoria: Journal of Social Science and Humanities*, 4(2), 614-638.
- Utami, N. E., Utama, E. J. P., & Wibowo, B. (2020). THE RELATIONSHIP OF MAKING AUDIO VISUAL MEDIA WITH STUDY MOTIVATION IN PSYCHOLOGICAL COURSES. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 4(2), 103-107.