

## PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN INFORMASI TEKS CERITA FIKSI DI SEKOLAH DASAR

Yusrizal<sup>1</sup>, Fatmawati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>*Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia*

**Corresponding Author:** Yusrizal ✉ Yusrizaldns@gmail.com

### ABSTRACT

**ARTICLE INFO**
*Article history:*

Received

Revised

Accepted

Tujuan utama penelitian ini diantaranya yaitu untuk: (1) melihat tingkat keefektifan media interaktif berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran teks cerita pada siswa kelas IV. (2) melihat tingkat kelayakan media interaktif berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran teks cerita pada siswa kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 102108 Sibarau. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan 4-D dari Tiagarajan. Berdasarkan hasil validasi ahli ditemukan bahwa media interaktif berbasis *macromedia flash* pada ahli materi mendapatkan nilai 87,42%, ahli desain dengan 90,00%, dan ahli bahasa dengan nilai 85,30%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *macromedia flash* dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan di sekolah dasar. Dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa rata-rata pemahaman informasi teks cerita fiksi sebelum menggunakan media interaktif berbasis *macromedia flash* adalah 60, namun rata-rata pemahaman informasi teks cerita fiksi setelah menggunakan media interaktif yang dikembangkan meningkat menjadi 90 dengan gain score 0,74; dimana angka ini masuk pada kategori tinggi. Sementara itu tingkat respon siswa terkait dengan keefektifan media interaktif yang dikembangkan mencapai 90% dari 30 siswa. Dari hasil ini dapat dikatakan bahwa media interaktif berbasis *macromedia flash* efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman informasi teks cerita fiksi di sekolah dasar.

**Kata Kunci  
Keywords**

 Media Interaktif, *Macromedia Flash*, Cerita Fiksi

**How to cite**

Yusrizal, & Fatmawati. PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN INFORMASI TEKS CERITA FIKSI DI SEKOLAH DASAR. Sensei Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Retrieved from <http://jkip-journal.sensei-journal.com/ojs3/index.php/jbo/article/view/3>

### PENDAHULUAN

Rendahnya minat baca siswa dinilai menjadi salah satu pemicu rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Menjadi tidak heran jika kualitas pendidikan di Indonesia sangat jauh tertinggal dari negara-negara maju. Rendahnya minat baca tersebut menjadikan siswa sulit memahami isi suatu

bacaan (Abdurahman, 2018). Siswa akan dengan mudah bosan dalam membaca apalagi dalam membaca cerita fiksi. Ma'wa et al., (2019) mengatakan saat membaca cerita fiksi banyak diantara siswa yang tidak membaca sampai habis melainkan hanya membaca beberapa halaman awal. Hal ini dikarenakan siswa tidak tertarik dengan bacaan sehingga sangat sulit bagi guru untuk mengajarkan materi tersebut. Padahal kemampuan siswa dalam memahami bacaan sangat penting untuk proses perkembangan pengetahuan, dengan membaca siswa dapat memahami informasi yang disampaikan dalam berbagai bentuk (Masta et al., 2017).

Selain faktor rendahnya minat baca siswa hal lain yang juga tidak kalah penting menjadi pemicu rendahnya kualitas pendidikan adalah kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran (Yusrizal et al., 2017, 2019). Sehingga pembelajaran yang disajikan guru terkesan monoton dan tidak mampu membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Padahal jika menilik lebih jauh tentang tanggung jawab guru sebagai pendidikan diantaranya adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka cara yang dapat dilakukan guru untuk mampu memperbaiki hasil belajar siswa adalah dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang aktif (Yusrizal et al., 2019). Oleh karena itu kualitas guru dalam mengajar mampu mempengaruhi pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung (Malyana, 2020).

Pemerintah sudah sejak lama berupaya melakukan berbagai usaha dalam menciptakan guru profesional. Hal yang paling ditekankan untuk ditingkatkan yaitu penguasaan teknologi, sebab indikator utama kemajuan zaman adalah perkembangan teknologi yang semakin pesat (Yusrizal & Fatmawati, 2020). Perkembangan pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi keadaan dilingkungan sekolah. Saat ini tidak semua sekolah maju dan berkembang. Banyak sekolah yang sudah maju namun sulit untuk berkembang disebabkan karna rendahnya pengetahuan guru akan teknologi. Tapi tidak sedikit sekolah yang maju susah menggunakan alat-alat teknologi yang canggih seperti laptop dan lain sebagainya pada saat proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran *macromedia flash* tidak hanya sekedar bermain, tetapi media ini mampu memberi kesempatan kepada siswa dalam mengembangkan kemampuan fisik, emosional, nalar, dan sikap sosial siswa (Mardhatillah & Trisdania, 2018). Dengan menggunakan *macromedia flash* siswa mampu belajar untuk meningkatkan sikap toleransi terhadap situasi yang secara potensial mampu memunculkan imajinasi siswa. Sehingga dengan didampingi guru dapat melatih siswa untuk mampu belajar dengan baik, sebab *macromedia flash* mampu memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan motoriknya (Mardhatillah & Trisdania, 2018).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SD Negeri 102108 Sibarau maka dapat diidentifikasi bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam memahami teks cerita fiksi dikarenakan rendahnya kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran. Aspek yang paling jelas terlihat adalah pada penggunaan media pembelajaran yang dinilai kurang mampu untuk dijadikan acuan serta terkesan tidak menarik bagi siswa. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan kemampuan memahami teks cerita fiksi.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian ini adalah Research and Development dengan desain pembelajaran model pengembangan 4-D oleh Tiagarajan. Dengan langkah-langkah diantaranya yaitu: 1) Melakukan penelitian pendahuluan; 2) Pembuatan desain software; 3) Pengumpulan bahan; 4) Mengembangkan *macromedia flash*; 5) Review dan uji coba produk; dan 6) Uji keefektifan produk. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 102108 Sibarau. Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Selain itu diberikan juga angket kepada siswa, angket ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai daya tarik dan ketepatan materi yang diberikan kepada siswa yang mencakup aspek tampilan media dan isi media. Selain itu pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes hasil belajar, tes dipergunakan untuk menilai kemampuan siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis kontekstual. Sebelum tes digunakan, terlebih dahulu tes diuji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

#### **a) Validasi Ahli Materi Pembelajaran**

Validasi ahli materi pembelajaran terhadap pengembangan media interaktif berbasis *Macromedia flash* dan kemampuan memahami informasi teks cerita pada siswa kelas IV SD Negeri 102108 Sibarau. Penilaian dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media interaktif berbasis *Macromedia flash* dan kemampuan memahami informasi teks cerita. Hasil validasi berupa skor penilaian terhadap aspek-aspek pada materi pembelajaran yang mencakup kelayakan isi, kelayakan penyajian, komentar dan saran perbaikan serta kesimpulan.

Dari hasil penilaian ahli materi pembelajaran secara keseluruhan menyatakan bahwa tingkat pencapaian skor tentang kelayakan isi dan kelayakan penyajian adalah 85,42 dimana rentang berada pada tingkat pencapaian skor 85-100 dikategorikan "Sangat Baik". Hasil penilaian terhadap materi kegiatan pemahamn informasi pada teks cerita yang dikembangkan mendapat beberapa komentar antara lain : (a) setiap materi ditampilkan KD, (b) ilustrasi materi ditampilkan secara visual video, (c) kasus luar daerah belum optimal, (d) glosarium dalam materi belum ada, (e) keterlibatan peserta didik masih dalam bentuk latihan soal, dan sarannya adalah perbaiki sesuai dengan hasil diskusi.

#### **b) Validasi Ahli Bahasa Pembelajaran**

Validasi ahli bahasa pembelajaran terhadap Bahasa pembelajaran terhadap pengembangan media interaktif berbasis *Macromedia flash* dan kemampuan memahami informasi teks cerita pada siswa kelas IV SD Negeri 102108 Sibarau Berdasarkan penilaian yang telah diberikan terhadap pengembangan media interaktif berbasis *Macromedia flash* dan kemampuan memahami informasi teks cerita pada siswa kelas IV SD Negeri 102108 Sibarau, yang mencakup aspek kebakuan bahasa, ketepatan penggunaan bahasa, kesesuaian bahasa, sajian dengan karakteristik sasaran, kejelasan Bahasa pada petunjuk, kejelasan paparan materi, dan kesesuaian evaluasi dengan materi.

Kesimpulan dari hasil penilaian oleh ahli desain pembelajaran yang mencakup aspek ketepatan penggunaan desain, kemenarikan tampilan fisik, kesesuaian format, sajian dengan karakteristik sasaran, kejelasan petunjuk media, kejelasan paparan materi, dan kesesuaian evaluasi dengan materi secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian skor adalah 85,00 dimana rentang berada pada tingkat pencapaian skor 85-100 dikategorikan "Sangat Baik". Hasil penilaian terhadap desain pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran interaktif mendapat beberapa komentar antara lain : (a) media dibuat harus sesuai dengan strategi/metode/model pembelajaran, (b) setiap pertemuan harus ditampilkan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran, (c) desain pembelajaran mencakup kegiatan awal, inti, dan penutup, (d) pada akhir multimedia interaktif harus dibuat glosarium, dan sarannya adalah revisi multimedia sesuai dengan komentar. Kesimpulan dari penilaian, komentar dan saran oleh ahli desain pembelajaran bahwa media interaktif berbasis *Macromedia flash* layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.

### c) Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Validasi ahli desain media pembelajaran terhadap pengembangan media interaktif berbasis *Macromedia flash* dan kemampuan memahami informasi teks cerita pada siswa kelas IV SD Negeri 102108 Sibarau. Berdasarkan instrumen penilaian yang telah diberikan kepada para ahli desain media pembelajaran, kualitas pengembangan media interaktif berbasis *Macromedia flash* yang dinilai dari keseluruhan aspek yang terdapat dalam lembar validasi media interaktif berbasis *Macromedia flash* untuk ahli desain media .

Kesimpulan dari ahli desain media bahwa hasil penilaian oleh ahli desain media pembelajaran yang mencakup aspek desain tampilan media, desain pemrograman media, dan desain isi media secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian skor dari ahli desain media adalah 91.00 dimana rentang berada pada tingkat pencapaian skor 85-100 dikategorikan "Sangat Baik".

Hasil penilaian ahli desain media terhadap desain media pembelajaran pada pengembangan media interaktif berbasis *Macromedia flash* mendapat beberapa komentar antara lain: (a) desain yang digunakan sudah bagus, tampilan menu juga sesuai dengan tingkat siswa yang menggunakan. (b) pada animasi harap diperbaiki karena animasi yang digunakan kurang menarik (c) gunakan gambar yang nyata dan sesuai. (d) layout media kurang menarik buatlah sesuai kebutuhan siswa. dan sarannya adalah semua data dari hasil review ahli media dijadikan landasan untuk merevisi guna menyempurnakan kontent media pembelajaran sebelum di uji cobakan pada siswa sebagai pengguna produk pengembangan. Kesimpulan dari penilaian, komentar dan saran oleh ahli desain pembelajaran bahwa media interaktif berbasis *Macromedia flash* layak diujicobakan di lapangan dengan revisi, dan hasil penilaian ahli desain media terhadap desain media pembelajaran pada pengembangan media interaktif berbasis *Macromedia flash* mendapat beberapa komentar antara lain: (a) perlu ditambahkan panduan penggunaan, (b) rangkuman ditempatkan pada masing-masing subtema. Kesimpulan dari penilaian, komentar dan saran oleh ahli desain pembelajaran bahwa media interaktif berbasis *Macromedia flash* layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.

### d) Uji Coba Perorangan

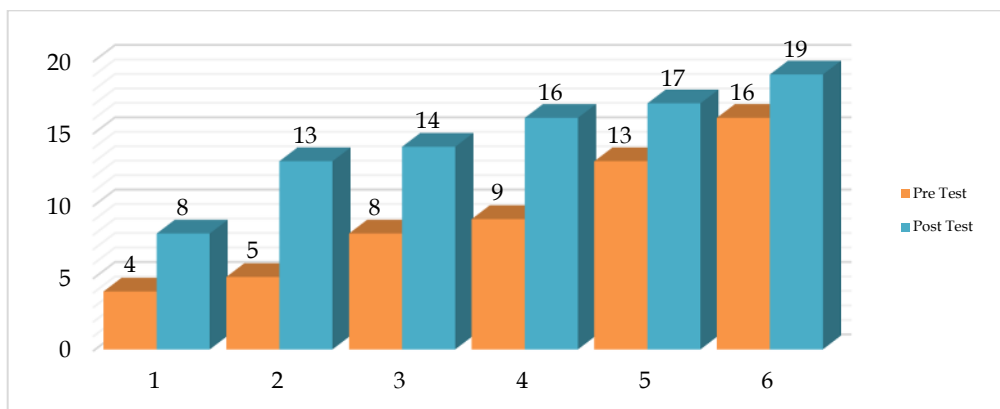
Uji coba perorangan yang dilakukan di kelas IVa SD Negeri 102108 Sibarayang terdiri dari 3 orang siswa yang terdiri dari 1 orang siswa dengan prestasi tinggi, 1 orang siswa dengan prestasi sedang, dan 1 orang siswa dengan prestasi rendah. Analisis data uji coba perorangan yang mencakup aspek

tampilan media dan isi media interaktif berbasis *Macromedia flash* pada materi pemahaman informasi teks cerita secara keseluruhan mencapai 81,67% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil penilaian dan tanggapan terhadap media interaktif berbasis *Macromedia flash* pada uji coba perorangan yang dilakukan 3 orang siswa, menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dan terdapat sebuah saran untuk perbaikan tata Bahasa pada media oleh siswa pada uji coba perorangan terhadap produk pengembangan media interaktif berbasis *Macromedia flash* , sehingga kegiatan pengembangan dilanjutkan pada uji coba kelompok kecil dengan revisi

#### e) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil juga dilakukan di kelas IVa SD Negeri 102108 Sibarauyang terdiri dari 6 orang siswa, terdiri dari 2 orang siswa dengan prestasi tinggi, 2 orang siswa dengan prestasi sedang, dan 2 orang siswa dengan prestasi rendah. Berdasarkan uji coba kelompok kecil yang dilakukan disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh terhadap pengembangan media interaktif berbasis *Macromedia flash* diperoleh secara keseluruhan adalah 90,42%. Dengan demikian respon pada uji coba kelompok kecil dominan memberikan tanggapan sangat baik terhadap kualitas media interaktif berbasis *Macromedia flash*.

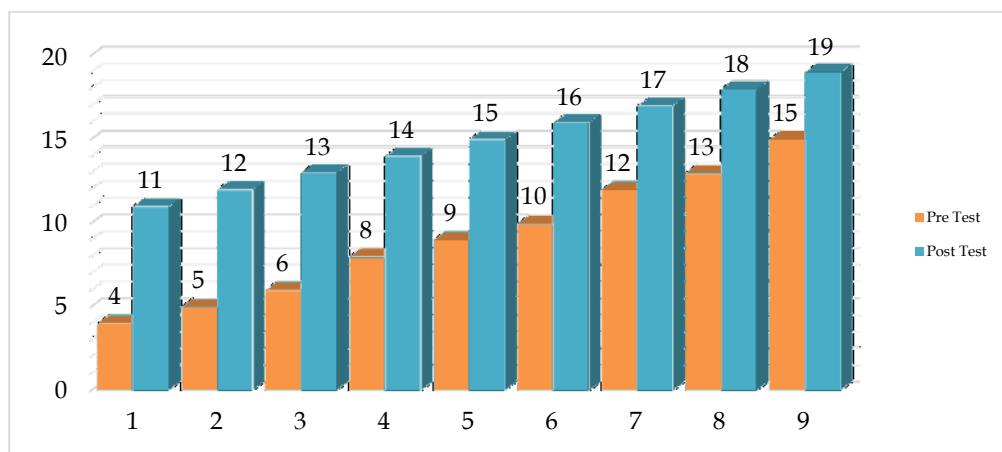
Berdasarkan hasil perhitungan nilai ketuntasan belajar klasikal siswa adalah sebesar 67% siswa yang telah mencapai  $KB \geq 70\%$ . Setelah ketuntasan siswa pada proses pembelajaran secara individu dan klasikal dianalisis, maka hasil *pre-test* dan *post-test* dihitung dengan *gain score*. Berdasarkan uji *gain Score* didapatkan hasil 0.50 maka *gain score* pada uji skala kecil yaitu 6 orang dinyatakan tergolong sedang. Untuk lebih jelas tentang gambaran hasil *pre-test* dan *post-test* siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 1.** Diagram *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Uji Skala Kecil

## f) Analisis Ketuntasan Belajar Siswa Uji Skala Besar

Berdasarkan data ketuntasan belajar klasikal diatas terdapat 90% siswa yang telah mencapai  $KB \geq 70\%$ . Setelah ketuntasan siswa dalam belajar secara individu dan klasikal di analisis, maka hasil pre test dan post test dihitung dengan gain score. Untuk melihat peningkatan pada nilai dan keefektifan media yang dikembangkan antara sebelum dan sesudah menggunakan formula gain score ternormalisasi. Berdasarkan gain score hasil yang didapat ialah 0,74 maka *gain score* pada uji skala besar tergolong tinggi. Untuk lebih jelas tentang hasil pre test dan post test uji skala besar dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 2.** Diagram *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Uji Skala Besar

## 2. Pembahasan

Dalam melihat tingkat kelayakan media yang dikembangkan maka dilakukan uji kevalidan oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Dimana setiap ahli memberikan penilaian pada setiap pembahasan yang terdapat di dalam lembar, validasi media pembelajaran berupa angket penilaian deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distributor skor dan kategori skala penilaian.

Validitas yang dilakukan pada tahap uji validitas adalah validitas secara teoritik yaitu validitas dengan orang ahli dan berkompeten dalam bidangnya berdasarkan pertimbangan secara teoritik dan logika. Ada 3 bagian media interaktif berbasis *Macromedia flash* yang akan divalidasi diantaranya yaitu bahasa, materi, dan media. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan perlu divalidasi untuk memperoleh kelayakan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap validasi dilakukan evaluasi dengan bahasa diskusi dengan memperlihatkan rancangan awal media pembelajaran interaktif dalam

hal ini menggunakan *Macromedia flash*, kepada ahli Bahasa pembelajaran, ahli media dan ahli materi. Selain itu peneliti juga memberikan lembaran validasi kepada validator guna mendapatkan hasil validasi secara teoritik. Para ahli memberi penilaian sesuai dengan lembar validator yang diberikan peneliti.

Berdasarkan validasi ahli materi diketahui penilaian validasi adalah 84,09% dengan kriteria valid namun tetap adanya perbaikan dari ahli materi. Ahli materi menyarankan untuk memperbaiki kata-kata yang sederhana sehingga dimengerti oleh siswa. Setelah direvisi persentase ke validan 92,11% dengan kriteria sangat valid. Setelah berdiskusi dengan ahli materi, media interaktif berbasis *Macromedia flash* berdasarkan masukan dan saran validator. Berdasarkan validasi ahli desain pembelajaran berdasarkan aspek isi, penyajian, kebahasaan tampilan dan isi mendapat penilaian 78,57% kategori baik. Validator menyarankan agar warna pada media yang digunakan lebih divariasikan, dan ukuran tulisan lebih sedikit diperbesar agar seluruh siswa dapat melihat dengan jelas. Setelah direvisi kemudian layak digunakan untuk siswa. Selanjutnya uji kelayakan media di uji pada siswa perorangan didapatkan hasil persentase 81,67% dan pada uji coba skala kecil sebanyak 6 orang didapatkan hasil persentasi 90,42% dengan kategori sangat baik dan sangat layak digunakan. Sejalan dengan Trianingrum dan Airlanda (2017) mengatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif sangat layak di gunakan pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan kelayakan media berbasis *Macromedia flash* aspek media sebesar 4.00, aspek materi sebesar 3.23, dan aspek bahasa sebesar 4.11. Pada uji coba terbatas hasil angket siswa menunjukkan kelayakan sebesar 4.34 dan angket guru sebesar 4.70. Sedangkan hasil angket siswa pada uji coba luas menunjukkan kelayakan sebesar 4.44. Bedasarkan hasil serangkaian proses uji kelayakan, media interaktif berbasis *Macromedia flash* yang dikembangkan layak digunakan dalam materi pemahaman informasi teks cerita. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Handayani (2018) mengatakan bahwa kelayakan *macromedia flash* di pengaruhi dari hasil angket respon siswa dan ahli, jika hasil respon siswa meningkat dan hasil rata-rata para ahli berada dikategori tinggi maka pengembangan media layak digunakan dalam pembelajaran

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator dan juga penilaian yang diberikan siswa terhadap media interaktif berbasis *Macromedia flash* yang dikembangkan serta saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli maka media interaktif berbasis *Macromedia flash* yang dikembangkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran

## KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan media interaktif berbasis *Macromedia flash* di kelas IV SD Negeri 102108 Sibarau. dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan diantaranya: 1) Kelayakan isi dan kelayakan penyajian pada produk media termasuk kriteria “sangat baik” berdasarkan hasil uji coba ahli materi dengan persentase 87,42%,; 2) Hasil uji ahli bahasa pembelajaran berada pada kriteria sangat baik (90,00%,); 3) Hasil uji ahli des pembelajaran bahasa pembelajaran berada pada kriteria cukup (85,30 %.); 4) Hasil uji coba perorangan berada pada kriteria sangat baik (81,67%); 5) Hasil uji coba kelompok kecil berada pada kriteria sangat baik (90,42%); 6) Hasil uji coba kelompok besar berada pada kriteria baik (73.2%). Selain itu berdasarkan hasil penelitian dapat juga disimpulkan bahwa juga pengembangan media interaktif berbasis *Macromedia flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.v

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, F. Z. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Isi Cerita Anak melalui Penggunaan Metode Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) pada .... *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 273–277.
- Ma'wa, M. Z., Zahara, R., & Rohartat, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Cerita Fiksi Pada Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar. *Primaria Educationem Journal*, 2(2), 135–143.
- Mardhatillah, & Trisdania, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 91–102.
- Masta, R., Adnan, & Yamin. (2017). *Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan Deskripsi Siswa Kelas V SDN Lamreung Aceh Besar*. 2, 150–158.
- Malyana, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring Dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan Pada Guru Sekolah Dasar Di Teluk Betung Utara Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 67–76.
- Yusrizal, Safiah, I., & Nurhaidah. (2017). Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(2), 126–134.

Yusrizal, Y., & Fatmawati, F. (2020). Analysis of Teacher Abilities in Implementing Online Learning in Elementary Schools of the North Sumatra PAB Foundation. *Jurnal Ilmiah Teunuleh*, 1(2), 129–137.

Yusrizal, Y., Hajar, I., & Tanjung, S. (2019). Analysis of Elementary School Teachers' Ability in Using ICT Media and Its Impact on the Interest to Learn of Students in Banda Aceh. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(3), 45–57.

---

**First Publication Right :**

© Sensei Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JKIP)

This article is under:

