

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TIGA BAHASA SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN

Vera Yolanda¹⁾, Angga Bayu Santoso²⁾
^{1,2}Sistem Informasi
*)angga.bayusantoso98@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan atas dasar kebutuhan pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi melalui media elektronik berbasis multimedia membantu menumbuhkan minat belajar secara mandiri mampu mengembangkan kreatifitas dan pemahaman anak didik dalam belajar. Hal ini harus mulai dikenalkan sejak usia dini. Sampai saat ini kendala sistem pembelajaran yang penulis lihat selama melakukan riset adalah kurangnya metode pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran seperti, pengenalan pembelajaran masih berupa buku dan papan tulis dengan tampilan yang kurang menarik dikarenakan kurang adanya gambar-gambar menarik, warna dan animasi. Sehingga perlu menggunakan aplikasi media pembelajaran menggunakan tiga bahasa, yaitu: bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Lampung, memotivasi siswa agar dapat aktif dan memahami dalam belajar. Multimedia interaktif umumnya disajikan dengan bahasa pemrograman yang bersifat visualisasi dan dengan menggunakan suara, teks, gambar. Dalam perkembangannya, teknologi multimedia sangat diperlukan dalam teknik pembelajaran. Metode pembelajaran berbasis multimedia, diharapkan menambah semangat belajar terhadap bidang yang dibahas, selain itu pemahaman terhadap suatu materi akan lebih mudah untuk dimengerti dan dipahami jika disampaikan dengan metode visualisasi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Sarana Pembelajaran, Bahasa dan Multimedia.

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi informasi saat ini telah melahirkan suatu perangkat elektronik yang dinamakan komputer sebagai salah satu media untuk mendapatkan informasi yang berguna sesuai dengan kebutuhannya (Hendrastuty, 2021) (Styawati et al., 2021), selain itu komputer dapat membantu memecahkan masalah yang dihadapi para pengguna dengan cepat dan tepat (Dharma et al., 2020) (V. A. D. Safitri & Anggara, 2019). Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik (V. A. Safitri et al., 2020). Multimedia interaktif dalam kelas dibangun atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan

memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif) (Supriadi & Oswari, 2020) (Putri et al., 2021), jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran (Rossi et al., 2021) (Susanto et al., 2021), dari segi pengertian (Pramita et al., n.d.), multimedia interaktif dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video (Bertarina & Arianto, 2021) (Agustina & Bertarina, 2022), dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran (Sanjaya et al., 2014) (Songati, 2018). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Hasan, 2018). Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi melalui media elektronik berbasis multimedia membantu menumbuhkan minat belajar secara mandiri mampu mengembangkan kreatifitas dan pemahaman anak didik dalam belajar (Kurniawan, 2020) (Mathar et al., 2021). Hal ini harus mulai dikenalkan sejak usia dini (Damayanti et al., 2021) (An'ars, 2022). Kendala sistem pembelajaran yang penulis lihat selama melakukan riset adalah kurangnya metode pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran seperti (Anars et al., 2018), pengenalan pembelajaran masih berupa buku dan papan tulis dengan tampilan yang kurang menarik dikarenakan kurang adanya gambar-gambar menarik, warna dan animasi (Saputra, 2020b) (Suwarni et al., 2022). Sehingga perlu menggunakan aplikasi media pembelajaran (Handayani et al., 2022) (Saputra, 2020a), memotivasi siswa agar dapat aktif dan memahami dalam belajar (AS & Baihaqi, 2020). Selain itu dapat juga dimanfaatkan teknologi lain yang sedang berkembang pesat yaitu komputer yang dapat dimanfaatkan didalam dunia pendidikan menggunakan metode belajar dengan teknologi multimedia interaktif (Akbar, 2019) (Bonar Siregar, 2021). Multimedia interaktif mempunyai sifat yang nyaman dalam melakukan proses belajar (Budiman & Sidiq, n.d.) (PUSPITASARI, n.d.). Multimedia interaktif umumnya disajikan dengan bahasa pemrograman yang bersifat visualisasi dan dengan menggunakan suara (PRASETYAWAN, n.d.), teks, gambar. Dalam perkembangannya, teknologi multimedia sangat diperlukan dalam teknik pembelajaran. Dengan metode pembelajaran berbasis multimedia (V. A. Safitri et al., 2019) (Pinem, 2018), diharapkan menambah semangat belajar terhadap bidang yang dibahas, selain itu pemahaman terhadap suatu materi akan lebih mudah untuk dimengerti dan dipahami jika disampaikan dengan metode visualisasi (Endang Woro Kasih, 2018).

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan, dalam pengertian yang lain media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran (an Environmenta, n.d.) (Yuninda, 2020).

Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan merupakan teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan (Heaverly & EWK, 2020) (Isnain et al., 2021). Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Kustinah & Indriawati, 2017) (Sukawirasa et al., 2008).

Pengertian Multimedia

Multimedia adalah gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri lebih dari satu media (Amin, 2020) (SETIYANTO, 2016). Multimedia juga dapat diartikan sebagai komputer yang dilengkapi dengan *CD-player*, *sound card*, *speaker* dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio, dan grafis dalam resolusi yang tinggi (Hafidz, 2021) (Marlyna, 2017).

Pengertian Games Interaktif

Games interaktif adalah permainan yang bersifat komunikasi dua arah, yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan respon, dan melakukan berbagai aktivitas yang akhirnya juga bisa direspon balik oleh program multimedia dengan suatu balikan atau *feedback* (Celarier, n.d.) (Cindiyasari, 2017).

Pengertian Macromedia Flash

Macromedia Flash adalah salah satu software animasi yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian suatu konsep yang bersifat abstrak yang dalam penerapannya menggunakan komputer dan media imager prayektor (CS, 2019) (Aditomo Mahardika Putra, 2021).

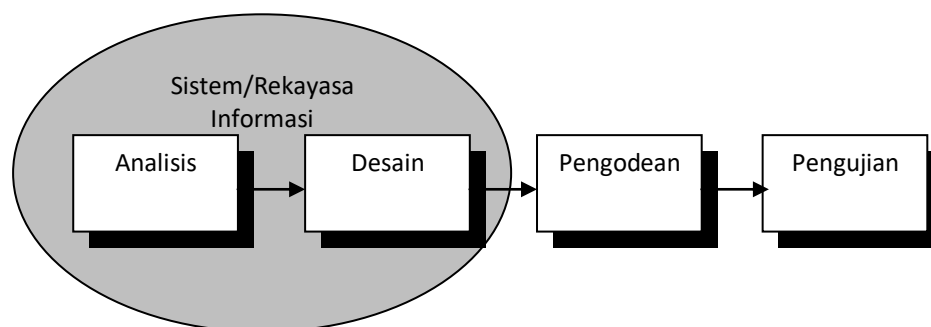
Pengertian Analisis *PIECES*

Untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja (*performance*), informasi (*information*), ekonomi (*economy*) (BRONDONG, n.d.) (NASIONAL, n.d.), keamanan aplikasi (*control*), efisiensi (*eficiency*) dan pelayanan pelanggan (*services*) (Savestra et al., 2021).

METODE

Metode *Waterfall*

Waterfall merupakan metodologi pengembangan sistem yang Menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut di mulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung.



Gambar 1 Tahapan Metode *Waterfall*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan *Form Login*

Login merupakan tampilan pertama pada saat program dijalankan. Adapun tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 Tampilan *Form Login*

Tampilan *Form Menu Utama*

Rancangan halaman utama digunakan untuk menyampaikan salam pembuka memasuki halaman sub menu aplikasi pembelajaran huruf dan kata. Adapun tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3 Tampilan *Form Menu Utama*

Tampilan *Form* Menu Penulisan Huruf

Halaman menu penulisan huruf berfungsi menampilkan cara penulisan huruf dengan cara memilih salah satu huruf yang diinginkan. Adapun tampilan halaman penulisan huruf dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 4 Tampilan Menu Penulisan Huruf

Tampilan *Form* Menu Pengejaan Kata

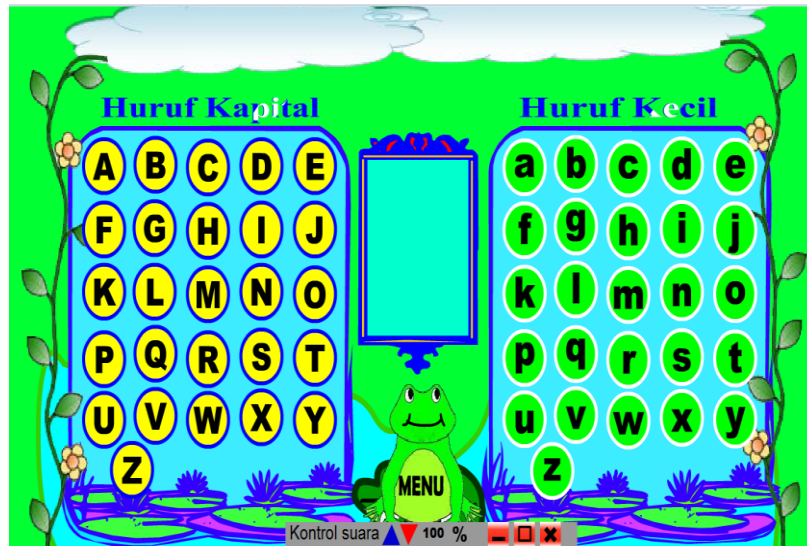
Halaman menu pengejaan kata berfungsi menampilkan cara pengejaan kata berdasarkan anggota tubuh, buah-buahan, alat tulis, hewan, dan anggota keluarga. Adapun tampilan halaman menu pengejaan kata dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan *Form* Menu Pengejaan Kata

Tampilan *Form* Menu Pengucapan Huruf

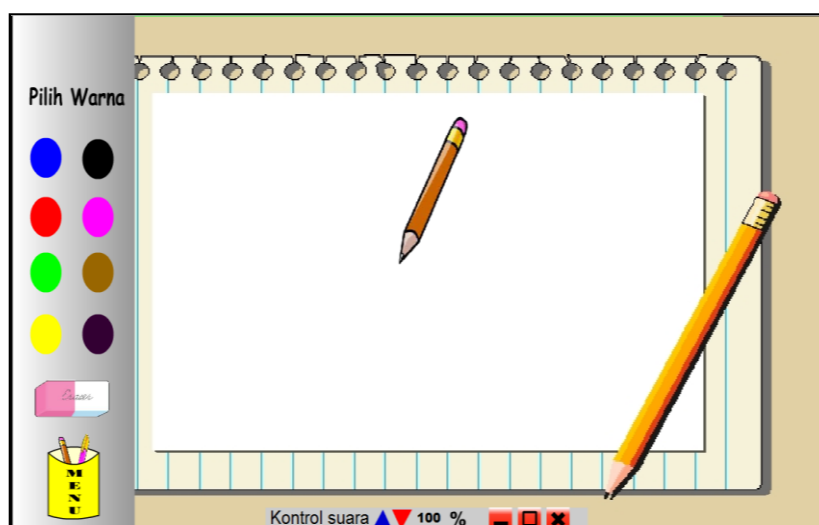
Halaman menu pengucapan huruf berfungsi menampilkan cara pengucapan huruf alphabet. Dengan cara memilih salah satu huruf yang diinginkan. Adapun tampilan halaman menu pengucapan huruf dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6 Tampilan *Form* Menu Pengucapan Huruf

Tampilan *Form* Menu Belajar Menulis

Halaman menu belajar menulis berfungsi menampilkan cara belajar menulis dengan cara memilih salah satu warna yang diinginkan. Adapun tampilan menu belajar menulis dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :



Gambar 7 Tampilan *Form* Menu Belajar Menulis

Tampilan *Form* Menu Gambar

Halaman menu gambar berfungsi mengenali gambar-gambar berdasarkan anggota tubuh, anggota keluarga, warna, buah-buahan, dan hewan. Adapun tampilan gambar dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut :



Gambar 8 Tampilan *Form* Menu Gambar

Tampilan *Form* Menu Anggota Tubuh

Halaman menu anggota tubuh berfungsi mengetahui bagian-bagian dari anggota tubuh dengan cara memilih salah satu anggota tubuh yang diinginkan. Adapun tampilan menu anggota tubuh pada gambar 9 sebagai berikut :



Gambar 9 Tampilan *Form* Anggota Tubuh

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan maka dapat diambil kesimpulan antara lain:

1. Aplikasi media pembelajaran huruf dan kata dalam tiga bahasa analisis dilakukan dengan metode *PIECES*. Hasil analisis berupa kinerja (*performance*) para guru masih menggunakan papan tulis sebagai alat penyampaian materi terhadap siswa. Informasi (*Information*) dalam penyampaian materi masih menggunakan papan tulis sehingga sering terjadinya ketidaksesuaian dalam penyampaian materi kepada siswa. Ekonomi (*Economy*) memerlukan biaya pengeluaran pembelian alat tulis. Kontrol (*Control*) penyampaian materi menggunakan spidol dan papan tulis akan sulit melakukan kontrol, karena proses penyampaian materi dilakukan manual sehingga kemungkinan terjadinya kesalahan penyampaian materi. Efisien (*Effeciency*) dalam penyampaian materi memerlukan waktu kurang lebih lima menit untuk menulis, dan pelayanan (*Service*) dalam penyampaian materi terkadang tidak semua materi sampai kepada siswa.
2. Rancangan aplikasi media pembelajaran huruf dan kata dalam tiga bahasa dirancang dengan alat pengembangan sistem UML (*Unified Modeling Language*) untuk media pembelajaran huruf dan kata. Manfaatnya untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa serta dapat menarik minat siswa dalam belajar.

REFERENSI

- Aditomo Mahardika Putra, R. (2021). Underground Support System Determination: A Literature Review. *International Journal of Research Publications*, 83(1), 55–68. <https://doi.org/10.47119/ijrp100831820212185>
- Agustina, A., & Bertarina, B. (2022). ANALISIS KARAKTERISTIK ALIRAN SUNGAI PADA SUNGAI CIMADUR, PROVINSI BANTEN DENGAN MENGGUNAKAN HEC-RAS. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 3(01), 31–41.
- Akbar, A. A. (2019). *Analisa Aplikasi OVO Menggunakan Model Delone & McLean Di Kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga*. UNIVERSITAS AIRLANGGA.
- Amin, R. (2020). *IMPLEMENTASI RESTFULL API MENGGUNAKAN ARSITEKTUR MICROSERVICE UNTUK MANAJEMEN TUGAS KULIAH (STUDI KASUS: MAHASISWA STMIK AKAKOM)*. STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- An'ars, M. G. (2022). *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Key Performance Indicator*

- (KPI) dalam Mengukur Kinerja Guru. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 3(1), 8–18.
- an Environmenta, C. E. (n.d.). *Pr idin*.
- Anars, M. G., Munaris, M., & Nazaruddin, K. (2018). Kritik Sosial dalam Kumcer Yang Bertahan dan Binasa Perlahan dan Rancangan Pembelajarannya. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 6(3 Jul).
- AS, N. R., & Baihaqi, I. (2020). Studi Inspeksi Kelayakan Instalasi Dan Instrumen Tenaga Listrik. *SINUSOIDA*, 22(2), 21–33.
- Bertarina, B., & Arianto, W. (2021). ANALISIS KEBUTUHAN RUANG PARKIR (STUDI KASUS: AREA PARKIR ICT UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA). *Jurnal Teknik Sipil*, 2(02), 67–77.
- Bonar Siregar, B. (2021). *Pengembangan Sistem Perencanaan & Bantuan KRS*. Universitas Multimedia Nusantara.
- BRONDONG, L. (n.d.). *IDENTIFIKASI DAN PREVALENSI CACING PADA SALURAN PENCERNAAN IKAN KEMBUNG (Rastrelliger brachysoma) DI PELABUHAN PERIKANAN NUSANTARA*.
- Budiman, F., & Sidiq, M. (n.d.). *RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI APLIKASI DATA PETAMBAK*.
- Celarier, M. (n.d.). *RSS New York Times–Dealbook*.
- Cindiyasari, S. A. (2017). *Analisis Pengaruh Corporate Social Responsibility, Intellectual Capital, Dan Rasio Likuiditas Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan (Studi Kasus Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) tahun 2013-2015)*.
- CS, S. A. (2019). *Analisis Pengaruh Intellectual Capital Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan (Studi Kasus Perusahaan Sektor Keuangan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia (BEI) Pada Tahun 2008-2017)*. Universitas Gadjah Mada.
- Damayanti, D., Yudiantara, R., & An'ars, M. G. (2021). SISTEM PENILAIAN RAPOR PESERTA DIDIK BERBASIS WEB SECARA MULTIUSER. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(4), 447–453.
- Dharma, F., Shabrina, S., Noviana, A., Tahir, M., Hendrastuty, N., & Wahyono, W. (2020). Prediction of Indonesian inflation rate using regression model based on genetic algorithms. *Jurnal Online Informatika*, 5(1), 45–52.
- Endang Woro Kasih, E. (2018). Formulating Western Fiction in Garrett Touch of Texas. *Arab World English Journal For Translation and Literary Studies*, 2(2), 142–155. <https://doi.org/10.24093/awejtls/vol2no2.10>

- Hafidz, D. A. (2021). *Pengembangan Sistem Informasi Edukasi dan Pemasaran Hasil Pertanian di Tulang Bawang*.
- Handayani, M. A., Suwarni, E., Fernando, Y., Fitri, F., Saputra, F. E., & Candra, A. (2022). PENGELOLAAN KEUANGAN BISNIS DAN UMKM DI DESA BALAIREJO. *Suluh Abdi*, 4(1), 1–7.
- Hasan, A. F. (2018). *400 Kebiasaan Keliru dalam Hidup Muslim*. Elex Media Komputindo.
- Heaverly, A., & EWK, E. N. (2020). Jane Austen's View on the Industrial Revolution in *Pride and Prejudice*. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.216>
- Hendrastuty, N. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android (Studi Kasus: Pesantren Nurul Ikhwan Maros). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(2), 21–34.
- Isnain, A. R., Hendrastuty, N., Andraini, L., Studi, P., Informasi, S., Indonesia, U. T., Informatika, P. S., Indonesia, U. T., Studi, P., Komputer, T., Indonesia, U. T., & Lampung, K. B. (2021). *Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis*. 6(1), 56–60.
- Kurniawan, A. H. (2020). Konsep Altmetrics dalam Mengukur Faktor Dampak Artikel Melalui Academic Social Media dan Non-academic Social Media. *UNILIB: Jurnal Perpustakaan*, 11(1), 43–49.
- Kustinah, S., & Indriawati, W. (2017). Pengaruh Perputaran Persediaan dan Perputaran Piutang Terhadap Profitabilitas Pada Unit Usaha Toserba Koperasi PT LEN Bandung. *Journal Study & Accounting Research*, 14(1), 27–35.
- Marlyna, D. (2017). Pengaruh Peran Auditor Intern Terhadap Kinerja Perusahaan Angkutan Sungai, Danau Dan Penyeberangan. *Jurnal Ilmiah GEMA EKONOMI*, 3(2 Agustus), 321–332.
- Mathar, T., Hijrana, H., Haruddin, H., Akbar, A. K., Irawati, I., & Satriani, S. (2021). The Role of UIN Alauddin Makassar Library in Supporting MBKM Program. *Proceedings of the International Conference on Social and Islamic Studies (SIS) 2021*.
- NASIONAL, P. P. (n.d.). *KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN*.
- Pinem, Y. A. (2018). Encouraging healthy literacy: The interconnection between reading toward writing in social media. *Language in the Online and Offline World 6: The Fortitude*, 360–366.
- Pramita, G., Lestari, F., & Bertarina, B. (n.d.). Study on the Performance of Signaled Intersections in the City of Bandar Lampung (Case Study of JL. Sultan Agung-Kimaja Intersection durig Covid-19. *Jurnal Teknik Sipil*, 20(2).

- PRASETYAWAN, D. W. I. G. (n.d.). *LAPORAN INDIVIDU PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) DI SD NEGERI TLOGOADI PERIODE 10 AGUSTUS–12 SEPTEMBER 2015*.
- PUSPITASARI, R. D. (n.d.). *LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) DI SD NEGERI TLOGOADI PERIODE 10 AGUSTUS–12 SEPTEMBER 2015*.
- Putri, N. U., Rossi, F., Jayadi, A., Sembiring, J. P., & Maulana, H. (2021). Analysis of Frequency Stability with SCES's type of Virtual Inertia Control for The IEEE 9 Bus System. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 191–196.
- Rossi, F., Sembiring, J. P., Jayadi, A., Putri, N. U., & Nugroho, P. (2021). Implementation of Fuzzy Logic in PLC for Three-Story Elevator Control System. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 179–185.
- Safitri, V. A. D., & Anggara, B. (2019). FACTORS THAT AFFECT THE COMPANY INNOVATION. II. In *TradersUluslararası Ticaret Kongresi Kongre Kitabı The Second InTraders International Conference on International Trade Conference Book*, 230.
- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2019). Research and Development, Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(03), 377–396. <https://doi.org/10.33312/ijar.446>
- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2020). Research and Development (R&D), Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(3).
- Sanjaya, R., Nurweni, A., & Hasan, H. (2014). The Implementation of Asian-parliamentary Debate in Teaching Speaking at Senior High School. *U-JET*, 3(8).
- Saputra, F. E. (2020a). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi Kinerja Keuangan Bank Umum Syariah yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) Periode 2016-2018. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 3(1), 45–50.
- Saputra, F. E. (2020b). *ANALISIS PENGARUH FDR, BOPO, DAN NPF TERHADAP KINERJA BANK UMUM SYARIAH DI INDONESIA PERIODE TAHUN JANUARI 2015 S/D JULI 2020*. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Savestra, F., Hermuningsih, S., & Wiyono, G. (2021). Peran Struktur Modal Sebagai Moderasi Penguatan Kinerja Keuangan Perusahaan. *Jurnal Ekonika: Jurnal Ekonomi Universitas Kadiri*, 6(1), 121–129.
- SETIYANTO, A. (2016). *PENATAAN KELEMBAGAAN PRODUKSI UNTUK PENINGKATAN NILAI TAMBAH STUDI KASUS PADA ASOSIASI PRIMA*

SEMBADA. Universitas Gadjah Mada.

- Songati, N. C. (2018). *An assessment of pedagogical strategies of teaching English at ordinary secondary level: a case of Kasulu district in Tanzania*. The University of Dodoma.
- Styawati, S., Hendrastuty, N., & Isnain, A. R. (2021). Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Program Kartu Prakerja Pada Twitter Dengan Metode Support Vector Machine. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 6(3), 150–155.
- Sukawirasa, I. K. A., Udayana, I. G. A., Mahendra, I. M. Y., Saputra, G. D. D., & Mahendra, I. B. M. (2008). Implementasi Data Warehouse Dan Penerapannya Pada PHI-Minimart Dengan Menggunakan Tools Pentaho dan Power BI. *Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana P-ISSN, 2301*, 5373.
- Supriadi, A., & Oswari, T. (2020). Analysis of Geographical Information System (GIS) design application in the Fire Department of Depok City. *Technium Soc. Sci. J.*, 8, 1.
- Susanto, T., Setiawan, M. B., Jayadi, A., Rossi, F., Hamdhi, A., & Sembiring, J. P. (2021). Application of Unmanned Aircraft PID Control System for Roll, Pitch and Yaw Stability on Fixed Wings. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 186–190.
- Suwarni, E., Handayani, M. A., Fernando, Y., Saputra, F. E., & Candra, A. (2022). Penerapan Sistem Pemasaran berbasis E-Commerce pada Produk Batik Tulis di Desa Balairejo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 187–192.
- Yuninda, P. (2020). *The Use of Macromedia Flash as a Media in Learning Vocabulary at Third Grade of SDN Pademawu Barat IV Pamekasan*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA.