



## MEDIA INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN TATAP MUKA

**Irfa'i Alfian Mubaidilla**

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IANU) Tuban

Email: [mubaidillairfa@gmail.com](mailto:mubaidillairfa@gmail.com)

### Info Artikel

Diterima	Disetujui	Terbit
16 Juni 2023	29 September 2024	30 September 2024

#### Keywords:

Interactive  
Technology  
Learning Face to face

#### ABSTRACT

Teachers have long used the traditional learning method of face-to-face interaction. The learning process's usage of various media affects how well pupils comprehend the subject matter. Technology integration and media diversity can boost learners' motivation. A systematic literature review, which entails gathering and contrasting prior studies with related themes, was the research methodology employed in this project. 15 journal articles were chosen for the study, and the comparison of the data showed that technology-based interactive media is an effective and efficient learning medium.

#### Kata Kunci:

Interaktif  
Teknologi  
Pembelajaran Tatap Muka

#### ABSTRAK

Pembelajaran tatap muka merupakan proses pembelajaran konvensional yang telah lama digunakan oleh guru dalam mengajar. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi ditentukan oleh media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Variasi media dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *systematic literature review* atau mengumpulkan dan membandingkan penelitian terdahulu dengan tema bahasan sejenis. Adapun penelitian yang dipilih sebanyak 15 artikel jurnal dan adapun hasil perbandingan mendapat simpula jika media interaktif berbasis teknologi menjadi media yang efektif dan efisien dalam pembelajaran.

#### Copyright and License:

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) that allows others to share the work with an acknowledgment of the work's authorship and initial publication in this journal.



## A. PENDAHULUAN

Media yang digunakan oleh guru dalam mengajar menjadi faktor penentu dalam proses pembelajaran. Guru bisa menggunakan metode pembelajaran lebih dari 1, misalnya ceramah dan diskusi, sama halnya dengan penggunaan media yang harus bervariasi, agar semangat siswa dalam belajar tetap terjaga<sup>1</sup>. Media cetak sering digunakan oleh guru, hal tersebut menjadi wajar dan biasa bagi dunia anak. Era digital merubah kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran, yang mana media digital semakin diminati dan semakin berperan penting<sup>2</sup>. Perpaduan antara media cetak dan teknologi inilah yang menarik minat siswa dalam belajar.<sup>3</sup>

Penggunaan teknologi tidak terbatas akan game atau *advertasing*, namun bisa juga sebagai media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan penunjang dalam proses pembelajaran. Media digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajarnya.<sup>4</sup> Salah satu upaya dalam meningkat motivasi belajar siswa adalah dengan penggunaan media pembelajaran<sup>5</sup>.

Perbedaan zaman memang berpengaruh, dahulu media hanya terbatas dengan papan tulis, seiiring perkembangan zaman muncul media baru seperti LCD Proyektor, Papan Touch Screen, dll. Dengan perkembangan media, kemudahan dan peran guru juga berkembang. Tuntutan dalam pembelajaran semakin meningkat, guru harus menggunakan lebih dari 1 metode dan media harus bervariasi.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sudah merata di semua jenjang pendidikan. Khususnya tingkat dasar, secara psikologi anak tingkat dasar dominan pada penggunaan media konkrit, digital atau cetak. Hal tersebut terbukti dalam penelitian, yang mana penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media yang digunakan oleh guru harus disesuaikan dengan perkembangan psikologi anak dan kondisi lingkungan yang mendukung<sup>6</sup>.

---

<sup>1</sup> Fatniation Adawiyah, "Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Paris Langkis* 2, no. 1 (2021): 68–82, <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3316>.

<sup>2</sup> Irfa'i Alfian; Ziana Dhurrotul Ainiyah; Alfinatul Hidayah Mubaidilla, "EFEKTIFITAS SISTEM PEMBELAJARAN CYBER BERBASIS APLIKASI GOOGLE MEET UNTUK MAHASISWA PGMI," *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education* 4, no. 2 (2022): 1–10.

<sup>3</sup> Irfa'i Alfian Mubaidilla, "EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR DENGAN MEDIA VIDEO," *El-Fata : Jurnal Ilmu Tarbiyah* 03, no. 01 (2023): 43–53, <https://doi.org/https://doi.org/10.36420/ef.v3i01.224>.

<sup>4</sup> Miftakhul Rizal Mubaidilla, "Penerapan Mnemonik Sebagai Metode Alternatif Untuk Menghafal Huruf Ikhfa'," *Al-Rabwah* 16, no. 02 (2022): 90–96, <https://doi.org/10.55799/jalr.v16i02.199>.

<sup>5</sup> Annisa Mayasari, dkk., "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 173–79, <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.

<sup>6</sup> Inayahtur Rahma, "MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar)," *Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019): 89.

## B. METODE

Penelitian mengenai media interaktif dalam pembelajaran ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* dengan langkah identifikasi penelitian dengan bahasan sama, mengkaji, mengevaluasi dan manfsirkan fakta yang disandarkan pada hasil penelitian terdahulu. Metode penelitian ini disusun dengan langkah yang terstruktur<sup>7</sup>. Adapaun data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan google scholar dengan kata kunci “media interaktif pembelajaran.

Jurnal penelitian digunakan sebagai data referensi dengan rentang 2019-2022 dari berbagai jurnal. Sebagai data pembanding pada penelitian ini menggunakan 15 jurnal penelitian. Adapun teknis analisis data pada penelitian adalah pengelompokan dan perbandingan hasil penelitian jurnal yang telah dipilih dengan ketentuan; penulis, tahun, publisher, judul dan hasil penelitian. Hasil kajian, review dan perbandingan hasil penelitian terdahulu yang dipilih merupakan data kesimpulan dari metode penelitian *Systematic Literature Review*<sup>8</sup>.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi belajar dan pemahaman materi merupakan hal utama dalam proses pembelajaran. Adanya interkasi guru dan siswa menjadi hal penting yang perlu diperhatikan, guru bisa mempersiapkan beberapa metode/media dalam 1 pertemuan. Hal tersebut masih bisa terjadi miskonsepsi dan miskomunikasi. Media menjadi perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Media yang dipilih guru juga harus disesuaikan dengan kondisi siswa. Media dapat meningkatkan motivasi siswa dalam prses pembelajaran. Variasi media yang digunakan guru merupakan gambaran variasi sikap anak dan semangat dalam belajar yang mudah berubah. Menurut psikologi, siswa tingkat dasar cocok dengan media audio/ visual dalam proses pembelajaran.

Perpaduan suara dan gambar bergerak yang dikemas dalam media interaktif berbasis teknologi, menjadikan materi semakin konkrit bagi siswa. Tersaji ditabel tentang hasil penelitian terdahulu mengenai efekiiftas penggunaan madia interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran.

---

<sup>7</sup> Evi Triandini, dkk., “Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia,” *Indonesian Journal of Information Systems* 1, no. 2 (2019): 63, <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>.

<sup>8</sup> Sartika dan Mira Octafianti, “Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel,” *Journal On Education* 1, no. 3 (2019): 373–85.

Tabel 1. *Perbandingan hasil penelitian terdahulu*

Peneliti dan Tahun	Publisher Jurnal	Judul	Kesimpulan
Yuli Ismi Nahdiyati Ilmi dan Gusti Firda Kahirunnisa Tahun 2020	Indonesian Journal of Mathematics and Natural Sciences Education	Peranan Media Pembelajaran Berbasis Android Ditinjau dari Kepribadian Peserta Didik	Media pembelajaran berbasis android ditinjau melalui kepribadian siswa memiliki peranan dalam pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, serta tepat sasaran sesuai dengan karakteristik kepribadian peserta didik.
Annisa Zikri Robbia dan Husnul Fuadi Tahun 2020	Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan	Pengembangan Keterampilan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik di Abad 21	Media berbasis komputer menjadi penting dikembangkan karena perkembangan zaman yang menuntut penggunaan teknologi dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan.
Farah Nayla Maulidiyah Tahun 2020	Jurnal Pendidikan	Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan	Penggunaan multimedia interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, meningkatkan antusias anak dalam belajar, serta meningkatkan daya ingat anak.
Riska Agustin, Nurmalina, dan Iska Noviardila Tahun 2021	Jurnal Pendidikan dan Konseling  Research & Learning in Primary Education	Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021	Siswa menunjukkan rasa senang, ketertarikan, keterlibatan dalam belajar, dan partisipasi dalam pembelajaran terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia maka siswa memiliki minat dalam belajar dan peran media interaktif animasi dinyatakan efektif.
Ani Heryani, Nurul Pebriyanti, Tin Rustini dan Yona Wahyuningsih Tahun 2022	Jurnal Pendidikan	Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi	Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan nyata, efektif dan efisien serta menumbuhkan motivasi peserta didik sehingga dapat memberikan kemudahan bagi setiap peserta didik dalam proses pemahaman mengenai materi yang sedang dipelajari dan mengarah pada proses belajar yang berpusat kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang tersaji dalam *tabel 1*, menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Media pembelajaran berbasis android ditinjau melalui kepribadian siswa memiliki peranan dalam pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, serta tepat sasaran sesuai dengan karakteristik kepribadian peserta didik<sup>9</sup>. Disambung penelitian mengenai penyesuaian pembelajaran dengan perkembangan zaman yang menuntut penggunaan teknologi dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan<sup>10</sup>.

Selain itu, penggunaan multimedia interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, meningkatkan antusias anak dalam belajar, serta meningkatkan daya ingat anak<sup>11</sup>. Siswa antusias, tertarik dan memiliki motivasi tinggi dalam belajar menggunakan media interaktif<sup>12</sup> dan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan nyata, efektif dan efisien serta menumbuhkan motivasi peserta didik sehingga dapat memberikan kemudahan bagi setiap peserta didik dalam proses pemahaman mengenai materi<sup>13</sup>.

Dalam pengembangan guna teknologi pembelajaran, banyak variasi aplikasi yang bisa digunakan dan *user friendly* sehingga guru/ siswa mudah dalam penggunaannya. Adapun data penggunaan aplikasi dapat tersaji pada hasil penelitian di *tabel 2* di bawah ini:

Tabel 2. Perbandingan hasil penelitian terdahulu

Peneliti dan Tahun	Publisher Jurnal	Judul	Kesimpulan
Dhea Meliani, Herlina Purba dan Lilik Musyarti Tahun 2021	Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Universitas Indonesia Kampus Serang	Peranan Media Power Point Interaktif Berbasis Multimedia Dalam Mendampingi Belajar Siswa Di Kelas III (Tiga) Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Bahasa Inggris: Parts of Tree	Penggunaan media pembelajaran power point interaktif dapat mengemas materi menjadi lebih sederhana sehingga peserta didik bisa termotivasi dan semangat dalam belajar.

<sup>9</sup> Yuli Ismi Nahdiyati Ilmi dan Gusti Firda Khairunnisa, "Peranan Media Pembelajaran Berbasis Android Ditinjau dari Kepribadian Peserta Didik," *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education* 1, no. 3 (2020): 150–57, <https://doi.org/10.35719/mass.v1i3.41>.

<sup>10</sup> Annisa Zikri Robbia dan Husnul Fuadi, "Pengembangan Keterampilan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik di Abad 21," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 5, no. 2 (2020): 117–23, <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.125>.

<sup>11</sup> Farah Nayla Maulidiyah, "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan," *Jurnal Pendidikan* 29, no. 2 (2020): 93–100, <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>.

<sup>12</sup> Riska Agustin, Nurmalina Nurmalina, dan Iska Noviardila, "Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 3, no. 1 (2021): 71–79, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1385>.

<sup>13</sup> Ani Heryani, dkk., "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi," *Jurnal Pendidikan* 31, no. 1 (2022): 17, <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>.

Eka Juannita dan Nenny Mahyuddin Tahun 2022	Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini	Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini	Pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bervariasi untuk anak apabila guru mampu mengintegrasikan situasi yang serba teknologi ini ke kelas.
Anggra Lita Sandra Dewi Tahun 2022	Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)	Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Pemanfaatan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
Ibnu Sina, Ehda Farlina, Sukanto Sukandar, dan Rahayu Kariadinata Tahun 2019	Suska Journal of Mathematics Education	Pengaruh Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa	Pembelajaran dengan menggunakan media Adobe Flash dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa.
Nurul Audie Tahun 2019	Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP	Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	Media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain membantu pendidik dalam mengajar, penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai variasi aplikasi dalam proses pembelajaran dengan media interaktif dapat dijabarkan sebagai berikut:

Penggunaan media pembelajaran power point interaktif dapat mengemas materi menjadi lebih sederhana sehingga peserta didik bisa termotivasi dan semangat dalam belajar<sup>14</sup>. Variasi lain telah dijelaskan dalam penelitian, jika pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bervariasi untuk anak apabila guru mampu mengintegrasikan situasi yang serba teknologi ini ke kelas<sup>15</sup>.

<sup>14</sup> D Meliani, H Purba, dan L Musyarti, "Power Point Interaktif Berbasis Multimedia Dalam Mendampingi Belajar Siswa Di Kelas III (Tiga) Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Bahasa Inggris: Parts of Tree," *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 06 (2021): 182–89.

<sup>15</sup> Moh. Ali, "Innovative Leadership Management in Early Children Education," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3007–12, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>.

Dengan adanya pemanfaatan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa<sup>16</sup>. Disambung dengan kesimpulan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan media Adobe Flash dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa<sup>17</sup>. Penggunaan media interaktif ini sangat membantu pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain membantu pendidik dalam mengajar, penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi siswa<sup>18</sup>.

Tabel 3. Perbandingan hasil penelitian terdahulu

Peneliti dan Tahun	Publisher Jurnal	Judul	Kesimpulan
Andi Seppewali dan Darmayanti Damma. Tahun 2023	SWADIMAS Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat	Literasi Digital melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SD Inpres Cambaya 3 Kota Makassar	Pemanfaatan aplikasi digital diharapkan menjadi sarana untuk mendukung proses belajar siswa.
Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman, dan Ari Widyaningrum. Tahun 2019	International Journal of Elementary Education.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku	Media interaktif berbasis macromedia flash 8 pada tema pengalamanku praktis digunakan di kelas II Sekolah Dasar.
Gede Cris Smaramanik Dwiqi, I Gde Wawan Sudatha, dan Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana Tahun 2020	Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V	Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam proses pembelajaran sangat efektif untuk menarik minat siswa dalam belajar dan pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.
Muhammad Ryan Maulana dan Muhammad Nasir Tahun 2022	JURNAL BASICEDU Research & Learning in Elementary Education	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid	Pembelajaran semakin mudah dan menarik dengan adanya media interaktif berbaasis aplikasi android.

<sup>16</sup> Anggra Lita Sandra Dewi, "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 1 (2022): 1062–66, <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2919>.

<sup>17</sup> Ibnu Sina, dkk., "Pengaruh Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa," *Suska Journal of Mathematics Education* 5, no. 1 (2019): 57, <https://doi.org/10.24014/sjme.v5i1.5081>.

<sup>18</sup> Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar," *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019): 586–95.

Sylvia Lara Syaflin Tahun 2022	Jurnal Cakrawala Pendas	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Materi IPA Sekolah Dasar	Multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid, praktis, dan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.
-----------------------------------	----------------------------	---	---

Hasil penelitian sebagai pendukung mengenai efektifitas media interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat dijabarkan berdasarkan *tabel 3* adalah sebagai berikut;

Pemanfaatan aplikasi digital diharapkan menjadi sarana untuk mendukung proses belajar siswa<sup>19</sup>. Media interaktif berbasis macromedia flash 8 pada tema pengalamanku praktis digunakan di kelas II sekolah dasar<sup>20</sup>. Selain itu penggunaan multimedia pembelajaran Interaktif dalam proses pembelajaran sangat efektif untuk menarik minat siswa dalam belajar dan pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan<sup>21</sup>. Penelitian serupa, menjelaskan bahwa pembelajaran semakin mudah dan menarik dengan adanya media interaktif berbaasis aplikasi android<sup>22</sup> dan multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid, praktis, dan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar<sup>23</sup>.

#### D. KESIMPULAN

Media interaktif dengan teknologi sangat layak dalam mendukung proses pembelajaran tatap muka, khususnya untuk tingkat sekolah dasar. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, pemahaman materi ajar lebih mudah, minat dan ketrampilan siswa dengan tujuan pembelajaran tercapai. Berdsarkan hasil review 15 artikel jurnal di atas, media interakti berbasis teknologi sangat efektif digunakan dalam

<sup>19</sup> Andi Seppewali dan Darmayanti Damma, "Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sd Inpres Cambaya 3 Kota Makassar," *Swadimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 01 (2023): 61–68, <https://doi.org/10.56486/swadimas.vol1no01.300>.

<sup>20</sup> Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman, dan Ari Widyaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku," *International Journal of Elementary Education* 3, no. 2 (2019): 178, <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.

<sup>21</sup> Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana Gede Cris Smaramanik Dwiqi, I Gde Wawan Sudatha, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V," *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 8, no. 1 (2020): 33–48.

<sup>22</sup> Muhammad Ryan Maulana dan Muhammad Nasir, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2022): 17561765.

<sup>23</sup> Sylvia Lara Syaflin, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA MATERI IPA SEKOLAH DASAR," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1516–25.

pembelajaran tatap muka di sekolah dasar, meningkatkan motivasi, pemahaman materi dan efektif efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang mana telah dirancang oleh guru.

## REFERENCES

- Adawiyah, Fatniaton. "Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Paris Langkis* 2, no. 1 (2021): 68–82. <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3316>.
- Agustin, Riska, Nurmawati, dan Iska Noviardila. "Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 3, no. 1 (2021): 71–79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1385>.
- Ali, Moh. "Innovative Leadership Management in Early Children Education." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3007–12. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>.
- Dewi, Anggra Lita Sandra. "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 1 (2022): 1062–66. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2919>.
- Gede Cris Smaramanik Dwipi, I Gde Wawan Sudatha, Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V." *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 8, no. 1 (2020): 33–48.
- Heryani, Ani, Nurul Pebriyanti, Tin Rustini, dan Yona Wahyuningsih. "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi." *Jurnal Pendidikan* 31, no. 1 (2022): 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>.
- Ilmi, Yuli Ismi Nahdiyati, dan Gusti Firda Khairunnisa. "Peranan Media Pembelajaran Berbasis Android Ditinjau dari Kepribadian Peserta Didik." *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education* 1, no. 3 (2020): 150–57. <https://doi.org/10.35719/mass.v1i3.41>.
- Inayahtur Rahma. "MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar)." *Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019): 89.
- Maulana, Muhammad Ryan, dan Muhammad Nasir. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid." *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2022): 17561765.
- Maulidiyah, Farah Nayla. "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan." *Jurnal Pendidikan* 29, no. 2 (2020): 93–100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>.
- Mayasari, Annisa, Windi Pujasari, Ulfah Ulfah, dan Opan Arifudin. "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 173–79. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.
- Meliani, D, H Purba, dan L Musyarti. "Power Point Interaktif Berbasis Multimedia Dalam Mendampingi Belajar Siswa Di Kelas III (Tiga) Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Bahasa Inggris: Parts of Tree." *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 06 (2021): 182–89.
- Mubaidilla, Irfa'i Alfian; Ziana Dhurrotul Ainiyah; Alfinatul Hidayah. "EFEKTIFITAS SISTEM PEMBELAJARAN CYBER BERBASIS APLIKASI GOOGLE MEET UNTUK MAHASISWA PGMI." *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education* 4, no. 2 (2022): 1–10.
- Mubaidilla, Irfa'i Alfian. "EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR DENGAN MEDIA VIDEO." *El-Fata : Jurnal Ilmu Tarbiyah* 03, no. 01 (2023): 43–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.36420/eft.v3i01.224>.
- Mubaidilla, Miftakhul Rizal. "Penerapan Mnemonik Sebagai Metode Alternatif Untuk Menghafal Huruf Ikhfa'." *Al-Rabwah* 16, no. 02 (2022): 90–96. <https://doi.org/10.55799/jalr.v16i02.199>.
- Nurul Audie. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar." *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 586–95.

- Rahmi, Mar'atush Sholichah Muntaha, M. Arif Budiman, dan Ari Widyaningrum. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku." *International Journal of Elementary Education* 3, no. 2 (2019): 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.
- Robbia, Annisa Zikri, dan Husnul Fuadi. "Pengembangan Keterampilan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik di Abad 21." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 5, no. 2 (2020): 117–23. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.125>.
- Sartika, dan Mira Octafianti. "Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel." *Journal On Education* 1, no. 3 (2019): 373–85.
- Seppewali, Andi, dan Darmayanti Damma. "Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sd Inpres Cambaya 3 Kota Makassar." *Swadimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 01 (2023): 61–68. <https://doi.org/10.56486/swadimas.vol1no01.300>.
- Sina, Ibnu, Ehda Farlina, Sunto Sukandar, dan Rahayu Kariadinata. "Pengaruh Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa." *Suska Journal of Mathematics Education* 5, no. 1 (2019): 57. <https://doi.org/10.24014/sjme.v5i1.5081>.
- Syaflin, Sylvia Lara. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA MATERI IPA SEKOLAH DASAR." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1516–25.
- Triandini, Evi, Sadu Jayanatha, Arie Indrawan, Ganda Werla Putra, dan Bayu Iswara. "Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia." *Indonesian Journal of Information Systems* 1, no. 2 (2019): 63. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>.