



EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Sofyan Iskandar¹, Primanita Sholihah Rosmana², Alsya Rahma Fadillah³, Fariyah Ayuni⁴, Firra Dwi Nur⁵ Ani⁵, Muslimah Apriliya⁶, Rerey Realistiya⁷

^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

Surel : 1sofyaniskandar@upi.edu, 2primanitarosmana@upi.edu,

3alsyarahmafadillah@upi.edu, 4fariyahayuni@upi.edu, 5firradwinurani@upi.edu,

6muslimahapriliya@upi.edu, 7rereyrealistiya@upi.edu

Abstract : Effectiveness of Interactive Learning Media on Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students. Learning media is a tool that can support teaching and learning activities for students. In addition, learning media can increase students interest in learning and can help students learn more effectively which will later lead students to good learning outcomes. Thus, teachers must be able to present learning materials that are packaged as attractively as possible in the form of interactive learning media so that students can increase their interest in learning and prevent students from feeling bored and will help them understand what they are learning. The purpose of this study is to determine the effectiveness of interactive learning media in improving the learning outcomes of grade 5 students at SDN Kertamukti 03 Cibitung District, Bekasi Regency. The study was conducted during two meetings or actions. Research and Development (R&D) is the method used in this investigation. The data collection methods used in this study include interviews, tests, observations, and documentation. Determination of student learning outcomes in this study used the average pretest and posttest scores. The average student pretest score was 5.55, while the average student posttest score was 6.25. So, interactive learning media is effective in improving student learning outcomes as seen from the improvement in average grades that occur.

Keywords : Interactive Learning Media, Interest in Learning, Learning Outcomes

Abstrak : Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendukung kegiatan proses belajar mengajar bagi siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan dapat membantu siswa belajar lebih efektif yang kelak akan mengantarkan siswa pada hasil belajar yang baik. Dengan demikian, guru harus mampu menghadirkan materi pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin dalam bentuk media pembelajaran interaktif agar siswa dapat meningkatkan minatnya dalam belajar serta mencegah siswa dari rasa bosan dan akan membantu mereka dalam memahami apa yang mereka pelajari. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 di SDN Kertamukti 03 Kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi. Penelitian ini dilakukan selama dua pertemuan atau tindakan. *Research and Development* (R&D) adalah metode yang digunakan dalam penyelidikan ini. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, tes, observasi, dan dokumentasi. Penentuan hasil belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* siswa rata-ratanya adalah 5,55, sedangkan nilai *posttest* siswa rata-ratanya adalah 6,25. Jadi, media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari perbaikan rata-rata nilai yang terjadi.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Minat Belajar, Hasil Belajar



PENDAHULUAN

Membangun bangsa yang lebih maju dan meningkatkan standar hidup bagi masyarakat sebagian besar bergantung pada pendidikan. Seperti yang kita ketahui bahwa seiring kemajuan teknologi yang menjadi lebih modern, hal itu juga berdampak pada seberapa baik pendidikan diberikan melalui sumber daya manusia dan sumber belajar. Kemajuan teknologi saat ini juga menuntut pendidik dan tenaga pengajar untuk lebih inovatif agar dapat memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan dan nyaman kepada peserta didik.

Untuk memastikan proses pembelajaran berhasil saat menyajikan bahan ajar kepada siswa, guru membutuhkan perangkat pendidikan berupa media pembelajaran. Dulu, guru hanya memanfaatkan buku untuk memberikan materi, yang berdampak sering membuat murid bosan karena caranya yang terlalu membosankan dan menurunkan semangat belajar. Nilai dan prestasi yang diraih oleh siswa tidak diragukan lagi dipengaruhi oleh penurunan minat belajar siswa ini. Hal tersebut adalah salah satu masalah utama dalam pendidikan saat ini, dan perlu diperbaiki jika tujuan pendidikan ingin berhasil dicapai.

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses yang diikuti oleh guru dan siswa, di mana komunikasi tercipta dan informasi ditransmisikan dalam bentuk materi pembelajaran. Proses pembelajaran dapat menghasilkan pencapaian tujuan pendidikan dengan menyesuaikan

dengan tahap perkembangan siswa. Karena banyaknya teknologi yang berkembang, seperti gadget, maka murid saat ini lebih memilih barang-barang yang berbau teknologi, sehingga bahan ajar yang disediakan oleh guru harus diperbarui. Karena masalah ini, pendidik harus mampu mengembangkan ide-ide baru untuk mendorong minat belajar siswa; Salah satu idenya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan kumpulan materi pendidikan yang mendukung tujuan pembelajaran baik guru maupun siswa. Perkembangan media pembelajaran tentunya memudahkan guru untuk mengkomunikasikan informasi kepada siswa, sehingga meningkatkan kemungkinan informasi tersebut akan dipahami dan disimpan oleh siswa. Media pembelajaran merupakan metode untuk mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dengan mengkonseptualisasikan pembelajaran secara lebih berhasil dan efektif sehingga informasi yang ditawarkan dapat dikomunikasikan secara baik (Sari, Ambiyar, Aziz, & Leffega, 2020). Menurut Supriyono (2018), Ia mengklaim bahwa jenis materi yang digunakan mempengaruhi seberapa baik proses pembelajaran berjalan. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang berperan penting dalam mendorong tumbuhnya kompetensi peserta didik dan keberhasilannya dalam proses pembelajaran.



Guru umumnya sudah menggunakan media pembelajaran sejak lama, namun media pembelajarannya sering kali cukup monoton karena dianggap kurang menarik baik dari isi maupun pilihan medianya. Menggunakan teknik media pembelajaran digital interaktif merupakan salah satu strategi yang disarankan agar inovasi media pembelajaran ini dapat lebih beragam dan tentunya dengan mengikuti perubahan zaman. Dengan bantuan media pembelajaran interaktif ini, guru dan siswa dapat saling berkomunikasi dan berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai hasil dari tindakan dan emosi yang ditimbulkan oleh proses pembelajaran, ada tingkat komunikasi yang lebih dalam antara guru dan siswa, yang membantu siswa belajar lebih banyak.

Itu memanfaatkan teknologi saat ini dengan memasukkan media interaktif ke dalam pembelajaran langsung. Ketersediaan sumber belajar interaktif membantu siswa menjadi melek teknologi, di samping siswa dapat menggunakan teknologi secara efektif. Pembelajaran dimungkinkan melalui media digital interaktif, seperti grafis, animasi, musik, video, dan materi yang diberikan (Limbong & Simarmata, 2020). Sebaliknya, jika media pembelajaran interaktif ini diberikan kepada siswa di sekolah dasar, penggunaan animasi keragaman akan membuat siswa lebih antusias dan gembira saat belajar. Dalam rangka mencapai keberhasilan proses pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pendidikan, media pembelajaran digital interaktif dengan demikian

diharapkan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam belajar serta semangat mereka dalam belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi seberapa baik siswa memahami topik dari materi ketika menggunakan alat pembelajaran mutakhir. Dengan memanfaatkan media baru yang lebih menarik dan aktif sekaligus mengikuti kemajuan teknologi yaitu dalam bentuk media pembelajaran interaktif. Hal ini dimaksudkan agar inovasi ini dapat menjadi alat bagi guru dan siswa untuk mengembangkan keterampilan belajarnya. Diharapkan bahwa publikasi karya ini akan meningkatkan standar pendidikan dan memungkinkan pencapaian tujuan pendidikan yang lebih tinggi.

METODE

Metode penelitian *Research and Development* (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian R&D (*Research and Development*), atau dalam bahasa Indonesia yaitu metode penelitian dan pengembangan, adalah teknik penelitian yang digunakan untuk menghasilkan barang tertentu dan menguji atau menunjukkan kemanjurannya (Sugiyono, 2013). Tiga langkah harus diselesaikan dalam metode ini, yaitu: (1) studi pendahuluan, (2) pengembangan produk, dan (3) pengujian.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kertamukti 03 di Desa Kertamukti, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat, yang terletak di Jalan Soekarno Hatta Kampung Pisang Batu. Fokus pembelajaran yang diberikan yaitu



mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi kalimat utama dan Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi ekosistem.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua pertemuan atau dua tindakan. Pertemuan pertama untuk penelitian ini berlangsung pada 2 Desember 2022, dan pertemuan kedua berlangsung pada 3 Desember 2022. 27 siswa kelas 5B di SDN Kertamukti 03 merupakan subjek penelitian, 13 di antaranya adalah laki-laki dan 14 di antaranya adalah perempuan.

Wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Siswa ditanyai selama wawancara tentang keadaan media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar. Observasi atau pengamatan dilaksanakan pada proses belajar mengajar berlangsung. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest* yang penilaiannya berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal. Siswa diberikan *pretest* untuk mengukur keterampilan awal mereka, dan *posttest* digunakan untuk mengukur seberapa banyak hasil belajar mereka telah meningkat. Data lain yang diperlukan untuk penelitian kemudian diperoleh dari dokumentasi penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk meningkatkan atau menumbuhkan kemampuan setiap siswa untuk berpikir kritis, guru mengubah cara mereka menyajikan pelajaran mereka. Setiap model, teknik, dan metode yang digunakan harus mampu memberikan dampak positif dan signifikan bagi siswa. Guru dituntut

untuk mengintegrasikan pembelajaran ini dengan cara yang baik dengan tujuan meningkatkan prestasi akademik siswa. Dalam rangka memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, guru juga harus menetapkan teknik-teknik untuk kegiatan pembelajaran yang menyenangkan namun relevan. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai. Menurut teori Bruner, pembelajaran dapat terjadi melalui tiga jenis pengalaman yang berbeda: pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman bergambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*) (Arsyad, 2006).

Sejatinya, kapasitas untuk memahami sesuatu adalah kemampuan mendasar yang harus dimiliki setiap siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada bagaimana media pembelajaran, seperti video dan *powerpoint* interaktif, memberikan pemicu dalam memicu minat belajar siswa, dengan yang sering mereka lakukan dengan pembelajaran konvensional, ketika membahas tantangan belajar, di mana pembelajaran ini melibatkan materi yang perlu segera diperbarui karena perubahan bidang pendidikan di berbagai bidang merupakan hal yang signifikan dan harus diperhitungkan. Teknik *Research and Development* (R&D) yang meliputi tiga langkah: (1) studi pendahuluan, (2) pengembangan produk, dan (3) pengujian (Sukmadinata, 2016) telah digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD. Desain pengembangan ADDIE, yang



merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development and Production, Implementation or Delivery, and Evaluation*, digunakan untuk melakukan proses pengujian ini di sekolah SDN Kertamukti 03 (dalam Moe and Reiser, 1990). Penelitian dilakukan untuk membuat media pembelajaran interaktif serta penciptaan hasil belajar bagi siswa kelas 5 SD berbasis *powerpoint* interaktif dan video pembelajaran untuk memacu minat belajar siswa dalam pembelajaran sepanjang hayat.

Temuan studi pendahuluan merupakan langkah awal yang dilakukan untuk meningkatkan media pembelajaran interaktif hingga pengembangan potensi siswa menggunakan media berupa *powerpoint* interaktif dan video untuk menarik perhatian siswa kelas 5 SD. Tiga tahap studi eksploratif ini adalah studi pustaka, kerja lapangan, dan pembuatan *draft* produk awal. Dalam penelitian ini, kita akan membahas lebih detail tentang gagasan yang memacu minat anak-anak kelas 5 SD untuk belajar bahasa Indonesia dengan berfokus pada kalimat utama dan IPA dengan fokus yaitu ekosistem. Pada titik ini, studi literatur dilakukan dengan menggunakan buku-buku pilihan, berbagai publikasi, dan sumber penelitian yang relevan. Untuk memahami variabel penelitian, seperti (a) hakikat ekosistem, (b) variabel pengembangan seperti video pembelajaran dan aplikasi *powerpoint* (c) model pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) (d) variabel dampak seperti hasil

pembelajaran materi ekosistem menggunakan video pembelajaran dan *powerpoint* interaktif dilakukan.

Tahap kedua adalah *design*, ketika bahan dan strategi instruksional dibuat untuk membantu siswa memenuhi kriteria yang ditetapkan untuk keterampilan dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Buku teks bahasa Indonesia yang berfokus pada kalimat utama untuk sekolah dasar kelas 5 digunakan, bersama dengan buku teks Ilmu Pengetahuan Alam yang berfokus pada ekosistem.

Penetapan tujuan pembelajaran selanjutnya dilakukan setelah ditetapkannya rumusan kompetensi dasar dan indikasi pencapaian kompetensi. (1) Dengan mengamati teks bacaan yang terdapat dalam video yang disajikan, siswa mendapatkan pokok pikiran yang berada dalam bacaan dengan tepat. (2) Dengan mencermati penjelasan dan memahami teks bacaan yang terdapat pada video, siswa mampu menciptakan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan pada bacaan secara tepat. (3) Dengan mengamati media, siswa dapat mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya secara tepat. (4) Dengan mengumpulkan informasi berdasarkan pengamatan yang dilakukan, siswa dapat membuat teks nonfiksi tentang pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya secara tepat.

Tahap ketiga adalah *development*, di mana dilakukan uji validitas yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi pelajaran digunakan untuk memastikan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif dan video



bagi siswa untuk mengembangkan hasil belajar dalam IPA dan Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 5 SD. Prof. H. Sofyan Iskandar, M.Pd, dan Primanita Sholihah Rosmana, M.Pd, dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, melakukan uji validasi ahli materi.

Tahap keempat, yang dikenal sebagai tahap *implementation*, dimaksudkan untuk melakukan eksperimen di sekolah dasar sebelum melanjutkan. Pelaksanaannya dilakukan secara langsung atau tatap muka.

Langkah revisi desain kemudian digunakan pada tahap kelima dan terakhir, yaitu *evaluation*, yang datang setelah pengujian dan validasi dari ahli media dan material. Ahli media dan ahli media pembelajaran mengemukakan pendapat mereka, yang kemudian digunakan sebagai referensi untuk menyelesaikan modifikasi.

Berdasarkan tanya jawab yang dilakukan dengan siswa, kegiatan pembelajaran yang berlangsung tidak menerapkan media pembelajaran yang interaktif, tetapi hanya menerapkan pembelajaran konvensional. Pembelajaran biasanya berlangsung hanya dengan metode konvensional saja menggunakan media buku pembelajaran dan papan tulis. Siswa sangat mudah bosan dalam pembelajaran tersebut dan sering kali tidak mengamati dengan baik apa yang sedang dijelaskan di depan. Hal seperti ini berpotensi kepada hasil belajar siswa.

Selama dua pertemuan, dalam penyampaian materi menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat, yakni *powerpoint* interaktif dan video pembelajaran pada kelas yang sama. Pada awal kegiatan, siswa menyatakan bahwa mereka sudah mempelajari materi yang akan diajarkan. Kemudian, *pretest* dilakukan kepada siswa secara menyeluruh tanpa diberikan stimulus dan hanya berdasarkan pengetahuan yang dimiliki siswa. Deskripsi data *pretest* siswa yang sebelum menerapkan media pembelajaran interaktif tersaji pada tabel 3 (terlampir).

Berdasarkan paparan data yang tercantum dalam tabel 3, yang di dapatkan bahwa rata-rata nilai keseluruhan siswa yakni 5,55 sebelum diberikan stimulus menggunakan media pembelajaran interaktif. Selanjutnya, deskripsi data *posttest* siswa setelah diberikan media pembelajaran digital interaktif tersaji pada tabel 4 (terlampir).

Tabel 3. Deskripsi Data *Pretest*

Deskripsi	Pembelajaran Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Digital Interaktif
	<i>Pretest</i>
Rata-rata	5,55

Tabel 4. Deskripsi Data *Posttest*

Deskripsi	Pembelajaran Sesudah Menggunakan Media
-----------	--

	Pembelajaran Digital Interaktif
	<i>Posttest</i>
Rata-rata	6,25

Berdasarkan paparan data *posttest* yang tercantum pada tabel 4, diperoleh bahwa rata-rata nilai keseluruhan siswa yakni 6,25 sesudah diberikan stimulus menggunakan media pembelajaran interaktif. Diketahui pula nilai siswa mengalami kenaikan. Yang awalnya nilai siswa hanya 55,5% mengalami peningkatan menjadi 62,5%.

Peningkatan nilai yang diperoleh siswa ini membuktikan bahwa media pembelajaran digital interaktif memiliki pengaruh terhadap perkembangan kompetensi siswa. Tidak hanya itu, siswa juga mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Keberhasilan suatu proses kegiatan belajar dipengaruhi dari bagaimana kreativitas guru dalam menyampaikan materi juga harus bisa memilih dan memilah materi yang sesuai dengan perkembangan siswa. Dengan peningkatan yang signifikan ini dapat terus dipertahankan dan di kembangkan kembali dalam pembelajaran dengan tujuan siswa dapat terus berkembang dan tertarik dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran ini sangat interaktif untuk siswa dalam pembelajaran karena siswa lebih tertarik untuk memperhatikan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas yang berkaitan pada proses dan hasil belajar siswa yang belum maksimal di bangku sekolah dasar, maka dari itu penelitian ini difokuskan untuk menganalisis apakah penggunaan media pembelajaran interaktif dalam bentuk video dan *powerpoint* interaktif dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa atau tidak? Pada penelitian ini sudah terjawab bahwa media interaktif dapat menghasilkan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Media yang berfungsi sebagai sarana komunikasi nonverbal harus dirancang dengan sebaik mungkin agar menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari sini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran harus dirancang sebaik mungkin untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran aktif dapat membangkitkan motivasi dan fokus siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.

Pada kenyataannya, ketika siswa mengikuti *pretest*, mereka hanya memiliki pengetahuan yang mereka miliki, tetapi ketika hasilnya keluar, siswa masih memiliki banyak kesalahan pada *pretest*. Lalu siswa diberikan materi atau stimulus. Setelah itu, dilakukan *posttest* untuk mengetahui seberapa baik pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Dengan bukti peningkatan kinerja siswa, media pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang



menyenangkan dan bermakna, serta materi yang diberikan akan langsung dapat mereka pahami.

Dari penelitian yang dilakukan dengan dasar permasalahan yang dipaparkan, telah didapatkan hasil bahwa media pembelajaran dalam bentuk video dan *powerpoint* interaktif menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dilihat dari bagaimana siswa memberikan respon setiap stimulus yang diberikan. Siswa terlihat lebih menyimak materi dan bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Antusiasme juga terlihat ketika media pembelajaran ini ditunjukkan kepada siswa, bahkan ketertarikan mereka dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ini terlihat sejak media pembelajaran pertama kali diperlihatkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video interaktif dan PowerPoint merupakan solusi dari permasalahan tersebut. Hal ini diukur dari bagaimana respon siswa terhadap stimulus yang diberikan. Siswa lebih memperhatikan materi dan tampak mampu menjawab pertanyaan. Antusiasme juga terlihat ketika siswa diperlihatkan media pembelajaran bahkan menunjukkan minat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut sejak pertama kali diperlihatkan media tersebut.

SIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan menyimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran

interaktif berupa penggunaan *powerpoint* dan video pembelajaran dapat mempengaruhi peningkatan kompetensi belajar siswa. Penulis melakukan riset dengan sasaran siswa kelas V SDN Kertamukti 03 dan menunjukkan hasil peningkatan dengan rata-rata sebesar 5,55 pada *pretest* dan 6,25 pada *posttest*.

Penggunaan video pembelajaran dan *powerpoint* interaktif dianggap mampu membantu guru untuk meningkatkan kompetensi belajar siswa. Selain dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa, media pembelajaran interaktif ini pula dapat membantu komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih aktif sebab aksi reaksi yang terjalin melalui penggunaan media pembelajaran interaktif ini menjadikan siswa lebih aktif merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan memanfaatkan video pembelajaran dan *powerpoint* sebagai media interaktif dalam proses belajar membuktikan bahwa hal tersebut dapat dirasakan manfaatnya oleh siswa untuk memahami juga menerima materi secara lebih baik, menambah minat belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Firmansyah, F. H., Fajriyah Aldriani, S. N., & Dewi, E. R. (2020). *Pengembangan Multimedia*



- Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 101–110.
<https://doi.org/10.17509/edsence.v2i2.29783>
- Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 96–102.
- Irawan, E., & Suryo, T. (2017). Implikasi Multimedia Interaktif Berbasis Flash Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 10(1), 33.
<https://doi.org/10.20414/betajtm.v10i1.17>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243–255.
- Purwati, L. M. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA MASA PANDEMI DI SEKOLAH DASAR. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152–158.
<https://doi.org/10.36379/autentik.v5i2.133>
- Sari, D. F., Wijayanti, A., & Artharina, F. P. (2020). KEEFEKTIFAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU MEDIA MONOTIK TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS IV. *Jurnal Sinektik*, 3(1), 42.
<https://doi.org/10.33061/js.v3i1.2990>
- Suda, I. K. (2016). Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *Universitas Hindu Indonesia*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Wijayanti, A., Maryadi, M., & Wijayanti, A. (2018). PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS V SDN 04 KEBONGEMBONG KECAMATAN PAGERUYUNG KABUPATEN KENDAL TP 2017/2018. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 2(3), 30–38.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
<https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>



Vol. 7 No. 3 Juni 2023
p-ISS : 2548-883X || e-ISSN : 2549-1288