



# Media Pembelajaran Interakti Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Riccy Riandi Sitanggang<sup>1\*</sup>, I Made Teguh<sup>2</sup>, Alexander H Simamora<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup>Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received November 17, 2022

Revised November 25, 2022

Accepted February 22, 2023

Available online March 25, 2023

### Kata Kunci :

Media Interaktif, Kuis, Bahasa Indonesia

### Keywords:

Interactive Media, Quiz, Indonesian



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2023 by Author.  
Published by Universitas Pendidikan Ganesha

## ABSTRAK

Pembelajaran online menimbulkan terendah hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 6 SD dan terlihat kurangnya karakter siswa saat melakukan proses belajar daring. Guru juga harus berulang kali menjelaskan dengan terperinci menggunakan bahasa daerah dan bahasa Indonesia agar siswa lebih cepat memahami pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis kuis bermuatan pelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data kajian menggunakan metode observasi, metode wawancara, dan metode kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan ialah teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil kajian dari uji ahli menunjukkan ahli materi pembelajaran dengan kelayakan sangat baik (94.00%), ahli desain pembelajaran dengan kelayakan baik (78.00%), ahli media pembelajaran dengan kelayakan baik (88.00%), uji coba perorangan dengan kelayakan sangat baik (97.14%), dan uji kelompok kecil dengan kelayakan sangat baik (97.14%). Secara umumnya, hasil kajian menunjukkan media interaktif berbasis kuis layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi media ini diharapkan agar dapat digunakan secara optimum dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi pelajar dan memudahkan pemahaman terhadap bahan pembelajaran.

## ABSTRACT

Online learning has led to the lowest Indonesian learning outcomes for grade 6 students and there is a lack of student character during the online learning process. Teachers also have to repeatedly explain in detail using local and Indonesian languages so that students understand the learning more quickly. The purpose of this research is to create interactive learning media based on quizzes with Indonesian lessons. This type of research is development research using the ADDIE model. The study data collection used observation method, interview method, and questionnaire method. The data analysis techniques used were quantitative descriptive analysis techniques, and qualitative descriptive analysis. The study results from the expert test showed learning material experts with very good feasibility (94.00%), learning design experts with good feasibility (78.00%), learning media experts with good feasibility (88.00%), individual trials with very good feasibility (97.14%), and small group tests with very good feasibility (97.14%). In general, the results of the study show that quiz-based interactive media are feasible and valid for use in the learning process. The implication of this media is expected to be used optimally in the learning process so that it can increase learner motivation and facilitate understanding of learning materials.

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah proses penyampaian maklumat atau ilmu. Pembelajaran ialah proses penyampaian ilmu dari pendidik kepada pelajar. Pembelajaran bahasa Indonesia menuntut pelajar dapat mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemahiran berfikir serta cara mengenal alam secara sistematik (Susmiati, 2020; Suwartini et al., 2017). Jika seseorang mempunyai keterampilan berbahasa yang baik, diharapkan pelajar dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan baik dan lancar, serta jelas dalam menyampaikan apa tujuannya melalui komunikasi secara lisan dan tulisan. Bahasa Indonesia juga berguna untuk kehidupan atau pekerjaan anak-anak di masa hadapan, melatih anak-anak menyelesaikan masalah (F. Amin, 2021; Sari, 2020). Guru yang mempunyai daya kreativitas yang tinggi akan sentiasa

\*Corresponding author

E-mail addresses: [riccyriandi08@gmail.com](mailto:riccyriandi08@gmail.com) (Riccy Riandi Sitanggang)

berusaha menjadikan proses pembelajaran menarik minat muridnya, dengan menggunakan berbagai kaedah seperti penggunaan media pengajaran dan pembelajaran sangat mempengaruhi minat belajar murid. Berdasarkan hasil wawancara, pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 040466 Lau simomo, pada kenyataannya guru masih menerapkan metode pembelajaran ceramah, diskusi karna berhubungan pembelajaran dilakukan dengan daring (Jiemsak et al., 2020; Nurdin et al., 2020; Syofyan et al., 2022). Metode ceramah ini kurang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Namun guru mau tidak mau menerapkan metode ceramah dikarenakan kondisi pembelajaran yang dilakukan secara daring, guru menjelaskan terlebih dahulu agar siswa mengerti materi yang akan dibahas dalam pembelajaran (Arifin et al., 2021; Herawati et al., 2018). Setelah metode ceramah guru akan memberikan waktu untuk siswa berdiskusi di Grup Kelas dan terakhir ada sesi tanya jawab. Kaidah kuliah dianggap sebagai kaidah yang paling cepat dan ringkas untuk menyediakan bahan pengajaran. tengah-tengah kelas online ini. Semenjak covid-19 guru jarang bisa mengumpulkan nilai sesuai kompetensi yang diharapkan, karena kurikulum di SD Negeri 040466 Lau simomo mengalami perubahan seketika yang dulunya menggunakan kurikulum K13 sekarang menjadi kurikulum darurat covid-19 maka dari itu guru-guru di SD Negeri Negeri 040466 Lau simomo mempersingkat kompetensi dasar. Kompetensi kurikulum K13 membutuhkan pencapaian KD yang banyak sehingga itu tidak memungkinkan jika diterapkan di saat pembelajaran daring (*online*) ini, maka dari itu kurikulum diganti menjadi kurikulum darurat covid-19. Penggunaan media dalam pembelajaran serta pemahaman Bahasa Indonesia yang juga kurang di SD Negeri 040466 Lau simomo.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan menggunakan media interaktif. Multimedia interaktif merupakan gabungan beberapa unsur media lain, antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya (Dwiqi et al., 2020; Layona et al., 2017). Adanya media interaktif, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi ikut terlibat dalam aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain (Ayuningsih, 2020; Rahmi et al., 2019; Schneider et al., 2017). Temuan sebelumnya menyatakan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA siswa SD kelas V (Ni Made Sinta Suwastini et al., 2022; Rusdiana et al., 2022; Santhalia et al., 2020). Multimedia interaktif dapat menarik minat belajar siswa (Melianti et al., 2020; Widiartha et al., 2018). Media interaktif sudah banyak digunakan dan efektif. Perbedaan pada penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berasaskan Kuiz melalui Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi yang efektif digunakan sebagai alat evaluasi selama pembelajaran daring (Djannah et al., 2021; Puspita Ayu et al., 2019). Pentingnya pengembangan media interaktif ini, dikarenakan selama pembelajaran daring dibutuhkan sarana prasarana evaluasi dalam pembelajaran jarak jauh. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis kuis bermuatan pelajaran bahasa Indonesia kelas 6 SD.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Model pembangunan ADDIE mempunyai lima langkah, antara *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model pengembangan ADDIE memiliki kelebihan karena pada semua tahapannya selalu melalui tahap evaluasi terlebih dahulu, sehingga dapat meminimalisir kesalahan ataupun kekurangan sekecil apapun sejak awal. Subjek hasil uji validasi produk penelitian pengembangan kandungan media pembelajaran adalah pakar dan pelajar. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu metode observasi, metode wawancara, dan metode kuesioner. Penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa instrumen dalam mengumpulkan data untuk penelitian yaitu lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar kuesioner. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui fasilitas belajar yang dimiliki sekolah dan siswa, serta melihat proses pembelajaran siswa. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah metode analisis data deskriptif kualitatif, dan metode analisis data deskriptif kuantitatif.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Rancang bangun pengembangan multimedia interaktif pada penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE. Pertama, tahap analisis. Berdasarkan hasil wawancara, pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 040466 Lau simomo, pada kenyataannya guru masih menerapkan metode pembelajaran ceramah, diskusi karna berhubungan pembelajaran dilakukan dengan daring. Metode ceramah ini kurang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Namun guru mau tidak

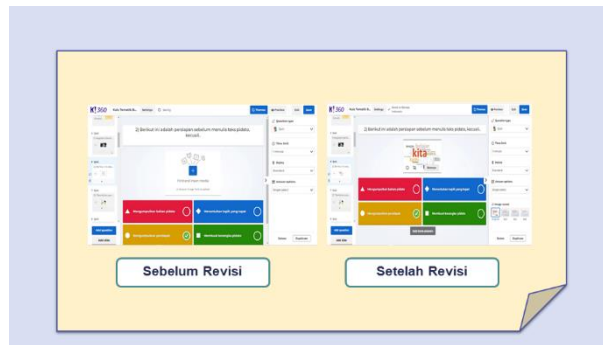
mau menerapkan metode ceramah dikarenakan kondisi pembelajaran yang dilakukan secara daring, guru menjelaskan terlebih dahulu agar siswa mengerti materi yang akan dibahas dalam pembelajaran. Setelah metode ceramah guru akan memberikan waktu untuk siswa berdiskusi di Grup Kelas dan terakhir ada sesi tanya jawab. Kaidah kuliah dianggap sebagai kaidah yang paling cepat dan ringkas untuk menyediakan bahan pengajaran. tengah-tengah kelas online ni. Semenjak covid-19 guru jarang bisa mengumpulkan nilai sesuai kompetensi yang diharapkan, karena kurikulum di SD Negeri 040466 Lau simomo mengalami perubahan seketika yang dulunya menggunakan kurikulum K13 sekarang menjadi kurikulum darurat covid-19 maka dari itu guru-guru di SD Negeri Negeri 040466 Lau simomo mempersingkat kompetensi dasar. Kompetensi kurikulum K13 membutuhkan pencapaian KD yang banyak sehingga itu tidak memungkinkan jika diterapkan di saat pembelajaran daring (*online*) ini, maka dari itu kurikulum diganti menjadi kurikulum darurat covid-19. Penggunaan media dalam pembelajaran serta pemahaman Bahasa Indonesia yang juga kurang di SD Negeri 040466 Lau simomo.

Kedua, tahap desain. Kahoot memiliki 4 fitur yaitu game, kuis, diskusi dan survei. Dalam fitur game, dapat dirancang berbagai jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Jawaban tersebut nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna/gambar yang mewakili jawaban. Game atau kuis bisa digunakan untuk kepentingan sosialisasi sumber informasi, literasi informasi. Ketiga, ada tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan yaitu pengumpulan bahan dan materi. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengumpulkan bahan-bahan dasar yang akan digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif seperti materi, silabus, gambar, teks, audio, video, animasi dan lain sebagainya. Setelah semua bahan terkumpul, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan susunan kerangka multimedia yang dikembangkan terdiri dari halaman intro, profil, beranda, petunjuk, KD, materi, quis, dan evaluasi. Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Pada tahap implementasi, kegiatan yang dilakukan meliputi uji validasi produk oleh para ahli yang diantaranya ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Uji coba produk meliputi uji coba perorangan yang terdiri dari tiga orang siswa dan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari enam orang siswa. Hasil uji pakar dan uji coba media pembelajaran interaktif disajikan pada [Tabel 1](#).

**Tabel 1.** Hasil Uji Pakar dan Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Keterangan
1.	Uji Ahli Isi Pembelajaran	94,00%	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	78,00%	Baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	88,00%	Baik
4.	Uji coba perorangan	97,14%	Sangat Baik
5.	Uji coba kelompok kecil	97,14%	Sangat Baik

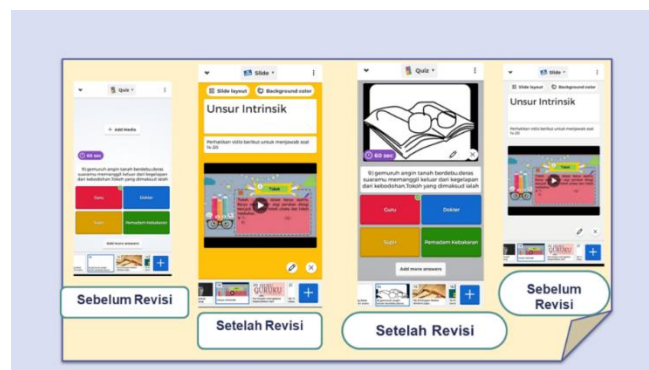
Berdasarkan [Tabel 1](#). menunjukkan bahwa hasil validitas pengembangan media pembelajaran interaktif menurut ahli isi pembelajaran pada 94.00% dengan kelayakan kesahan yang sangat baik, menurut ahli desain pembelajaran pada 78.00% dengan kelayakan yang baik, pakar media pembelajaran pada 88.00% dengan kelayakan yang baik, mengikut subjek percubaan individu pada 97.14% dengan kelayakan sangat baik, dan mengikut subjek uji kelompok kecil pada 95.83% dengan kelayakan yang sangat baik. Dapat disimpulkan bahawa ujian pakar terhadap kesahan pembangunan media pembelajaran interaktif bertema Kelas 6 SD secara keseluruhannya berada kategori yang sangat baik. Penyemakan produk, setelah produk dinilai keabsahannya oleh pakar, peringkat seterusnya adalah penyemakan produk berdasarkan input yang diberikan oleh pakar dan subjek percubaan. Input yang diberikan boleh dipertimbangkan dan digunakan untuk menambah baik media pembelajaran interaktif yang sedang dibangunkan. Saran dan masukan para ahli yaitu secara umum mengubah gambar pada soal-soal agar soal mudah dipahami serta penggunaan tanda baca pada soal-soal. Menyajikan petunjuk di awal sebelum memulai, penggunaan tanda baca, menghilangkan gambar yang tidak relevan serta pembuatan sampul awal. Sehingga, media ini layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran daring. Media pembelajaran interaktif berbasis kuis disajikan pada [Gambar 1, 2, dan 3](#).



**Gambar 1.** Revisi Gambar dan Tanda Baca



**Gambar 2.** Mengubah Petunjuk di Awal, Penggunaan Tanda Baca, dan Pembuatan Sampul Awal



**Gambar 3.** Memperbaiki Kesalahan Ketik, Gambar Yang Menyesuaikan Dengan Soal dan Latar Tulisan Agar Lebih Kontras

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis, media pembelajaran interaktif berbasis kuis memperoleh kelayakan yang sangat baik. Dilihat dari aspek kecocokan isi keterampilan dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, kecocokan isi dan tujuan pembelajaran sangat penting dalam pembuatan materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan penilaian ahli konten terhadap kesesuaian konten dengan keterampilan dasar, metrik, dan tujuan pembelajaran, dan kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran dinilai sangat tinggi. Isi/aspek materi perlu menunjukkan konsistensi antara isi materi dan pembelajaran. objektif yang perlu dicapai oleh pelajar, kerana unsur-unsur ini saling eksklusif, berkaitan antara satu sama lain untuk menghasilkan bahan pengajaran yang baik. Selain itu, materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum, KD dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Syahmi et al., 2022; Wangge et al., 2022). Suatu media pembelajaran harus memiliki fokus yang jelas pada tujuan pembelajaran, indikator dan kompetensi dasar siswa (Adi et al., 2020; Irwanto et al., 2019). Kejelasan dan keterkaitan antara media pembelajaran dengan indikator, tujuan, dan materi, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis kuis layak digunakan pada pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis kuis berada kategori baik dilihat dari aspek desain dan media. Rancangan media ini dibuat dengan menarik. Aspek penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa dalam penggunaannya. Media interaktif ini disajikan menggunakan teks, gambar, audio yang dapat menarik minat siswa. Penggunaan media pendidikan dalam proses pembelajaran meningkatkan minat, dan aktivitas siswa menjadi lebih aktif. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan dengan menggunakan media interaktif (Arifin et al., 2021; Layona et al., 2017; Syawaludin et al., 2019). Kemudahan penggunaan bahan sangat mempengaruhi minat siswa. Adanya media memberi kesan positif secara langsung terhadap minat dan rasa ingin tahu siswa apabila menggunakan media pembelajaran, serta lebih mudah memahami materi (Husein et al., 2019; Latorre-Cosculluela et al., 2021). Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan media interaktif layak digunakan untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa (Arifin et al., 2021; Widiyastuti et al., 2018; Zulhelmi et al., 2017). Media interaktif berbasis kuis efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Centauri, 2019; Mualimah et al., 2019; Rohmah et al., 2020). Implikasi penelitian ini diharapkan media pembelajaran interaktif dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan evaluasi selama pembelajaran daring.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran interaktif berbasis kuis layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Direkomendasikan agar siswa dalam kegiatan pembelajaran baik disekolah maupun dirumah agar benar-benar memanfaatkan media secara optimal, sehingga dapat membantu dan mempermudah dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran. Guru dan Kepala sekolah agar mengelola media pembelajaran interaktif ini dengan baik, bila perlu mengadakan bahan ajar inovatif lainnya sehingga menambah koleksi sumber belajar yang menarik.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24778>.
- Arifin, Z., Tegeh, I. M., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2021). Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41292>.
- Ayuningsih, N. P. M. (2020). Validitas Isi Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning dan Pendidikan Karakter. *Jurnal Mathematics Paedagogic*, V(1). <https://doi.org/10.36294/jmp/vxix.xxx>.
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124-133. <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>.
- Djannah, M., Zulherman, & Nurafni. (2021). Kahoot Application for Elementary School Students: Implementations of Learning Process from Distance during Pandemic period of COVID 19. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012121>.
- Dwiyi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- F. Amin, K. (2021). Pengajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) dan Pengenalan Budaya Lokal Bugis-Makassar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 1044-1053. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i6.195>.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Developing Interactive Chemistry E-Modul For The Second Grade Students of Senior High School. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180-191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>.
- Husein, S., Gunawan, Harjono, A., & Wahyuni, S. (2019). Problem-Based Learning with Interactive Multimedia to Improve Students' Understanding of Thermodynamic Concepts. *Journal of Physics: Conference Series*, 1233(1), 1-5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012028>.
- Irwanto, Taufik, Hernawan, & Rizal. (2019). Efektivitas Multimedia Interaktif dan Mobile Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 4(1). <https://doi.org/10.30870/jpks.v4i1.6845>.
- Jiemsak, N., & Jiemsak, R. (2020). The effectiveness of the quizizz interactive quiz media as an online self-assessment of undergraduate students to improve students' learning outcomes. *2020 5th*

- International STEM Education Conference, ISTEM-Ed 2020*, 1567(2), 51-54. <https://doi.org/10.1109/iSTEM-Ed50324.2020.9332675>.
- Latorre-Cosculluela, C., Suárez, C., Quiroga, S., Sobradriel-Sierra, N., Lozano-Blasco, R., & Rodríguez-Martínez, A. (2021). Flipped Classroom model before and during COVID-19: using technology to develop 21st century skills. *Interactive Technology and Smart Education*, 18(2), 189-204. <https://doi.org/10.1108/ITSE-08-2020-0137>.
- Layona, R., Yulianto, B., & Tunardi, Y. (2017). Authoring Tool for Interactive Video Content for Learning Programming. *Procedia Computer Science*, 116, 37-44. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.006>.
- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.1-10>.
- Mualimah, A., Praherdhiono, H., & Adi, E. (2019). Pengembangan Kuis Interaktif Nahwu Sebagai Media Pembelajaran Drill and Practice Pada Pembelajaran Nahwu Di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 203-212. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p203>.
- Ni Made Sinta Suwastini, Anak Agung Gede Agung, & I Wayan Sujana. (2022). LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311-320. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>.
- Nurdin, N., & Anhusadar, L. (2020). Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 686. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.699>.
- Puspita Ayu, D., & Khaerunnisa. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Artikulasi Berbantuan Kahoot Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat (Hikayat) Kelas X. *Jurnal Fascho: Kajian Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 10(2), 1-6. <https://journal.stkipm-bogor.ac.id/index.php/fascho/article/view/62>.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2(2), 169-182. <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v2i2.892>.
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 10(1), 54-63. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.45180>.
- Santhalia, P. W., & Sampebatu, E. C. (2020). Pengembangan multimedia interaktif dalam membantu pembelajaran fisika di era Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/jipi.v6i2.31985>.
- Sari, P. A. P. (2020). Hubungan literasi baca tulis dan minat membaca dengan hasil belajar bahasa indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1), 141-152. <https://doi.org/10.23887/jlls.v3i1.24324>.
- Schneider, J. M., Martínez, P., & Fernández, J. L. M. (2017). Combining heterogeneous sources in an interactive multimedia content retrieval model. *Expert Systems with Applications*, 69, 201-213. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2016.10.049>.
- Susmiati, E. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 210-215. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2732>.
- Suwartini, I., & Fujiastuti, A. (2017). Teknik Pembuatan Buku Ajar Membaca Kritis Dan Kreatif Berbasis ARCS (Attention, Relevance, Convidence, Satisfaction) Untuk Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia. *BAHA STRA Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 37(2), 138 - 147. <https://doi.org/10.26555/bahastra.v37i2.7610>.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81-90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>.
- Syawaludin, A., Gunarhadi, & Rintayati, P. (2019). Development of augmented reality-based interactive multimedia to improve critical thinking skills in science learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331-344. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12421a>.

- Syofyan, H., Susanto, R., & Ulum, M. B. (2022). Pelatihan Multimedia bagi Guru dalam Menunjang Pembelajaran Daring. *International Journal of Community Service Learning*, 5(4), 273. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v5i4.41361>.
- Wangge, Y. S., & Sariyyah, N. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Gambar Tarian Gawi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1906–1913. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2166>.
- Widiartha, K. D. R., Manuaba, I. B. S., & Putra, D. K. N. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Visualization Auditory Kinestetik Berbantuan Mutimedia Interaktif Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 145. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i2.15396>.
- Widiyastuti, N., Slameto, S., & Radia, E. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 77–84. <https://doi.org/10.21009/pip.321.9>.
- Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 72–80. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/8414/6803>.