
Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Asmaul Husna di Kelas V Sekolah Dasar

Radika Lesmana^{1✉}, Arini Anindya^{2✉}, Elfa Rahmawati^{3✉}, Nisa Fujianti^{4✉}, Anggi Maulana Rizqi^{5✉}

¹²³⁴⁵Universitas Pendidikan Indonesia

Email: radikalesmana@upi.edu¹, arinianindya05@upi.edu², elfarahmawati@upi.edu³, nisafujianti@upi.edu⁴, anggimaulanarizqi@upi.edu⁵

Received: 2024-01-23; Accepted: 2024-01-29; Published: 2024-02-14

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran interaktif pada materi Asmaul Husna di kelas V pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Subyek dalam penelitian ini adalah satu guru PAI dan 31 peserta didik kelas V di SDN 1 Nagrarawangi. Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis model Miles and Huberman.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa diperlukannya media pembelajaran interaktif pada materi Asmaul Husna di kelas V. Sehingga penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan bagi guru dan peserta didik dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan antusiasme dan semangat belajar peserta didik. Peneliti merekomendasikan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan.

Kata Kunci : *Analisis Kebutuhan; Media Pembelajaran Interaktif; Materi Asmaul Husna*

Abstract

This study aims to analyze the need for interactive learning media in Asmaul Husna material in class V in Islamic Religious Education (PAI) learning.

This study used descriptive qualitative research method. The subjects in this study were one PAI teacher and 31 grade V students at SDN 1 Nagrarawangi. The analysis in this study used the analysis of the Miles and Huberman model.

The results of this study show that interactive learning media is needed in Asmaul Husna material in class V. So that this study can be concluded that interactive learning media is needed for teachers and students in learning in order to increase the enthusiasm and enthusiasm of learning students. Researchers recommend that further researchers be able to develop interactive learning media based on the needs analysis that has been done.

Keyword : *Needs Analysis; Interactive Learning Media; Asmaul Husna Material*

Copyright © 2024 Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam

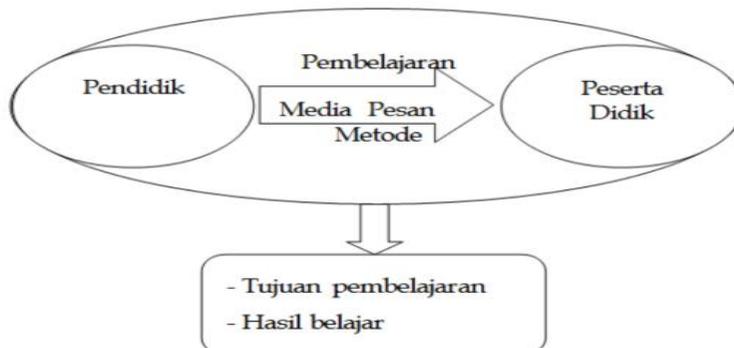
LATAR BELAKANG MASALAH

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Heinich dkk, mendefinisikan media sebagai “*the term refer to anything that carries information between source and a reciever*”. (Nurfadhillah, 2021) Selain itu, *Association of Education and Communication Technology* (AECT) yang dikutip oleh Jauhari, juga memberikan pandangan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai bentuk serta saluran yang dapat digunakan dalam menyampaikan suatu pesan serta informasi. (Jauhari, 2018) Dalam sistem pembelajaran, media memiliki kedudukan sebagai salah satu komponen yang sangat diperlukan dalam keberlangsungan proses pembelajaran bersamaan dengan tujuan, materi, metode, dan evaluasi. (Riyana, 2012) (Abas et al., 2023)

Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Anindya, bahwa media pembelajaran dapat menjadi komponen pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Anindya, 2023) Selain kedudukannya sebagai komponen dalam sistem pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki berbagai fungsi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Levie & Lentz, bahwa media pembelajaran terutama media visual dapat memberikan fungsi atensi, afektif, kognitif, serta kompensatoris. (Ilmudinulloh, 2021) Fungsi-fungsi tersebut tentunya sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun Alti, juga memperjelas peran media pembelajaran sebagai pembawa pesan atau materi dari guru kepada peserta didik, (Alti et al., 2022) secara visualisasi peran tersebut dapat digambarkan melalui gambar berikut ini.

Gambar 1.



Mengingat pentingnya media pembelajaran serta kedudukan dan fungsinya dalam pembelajaran, maka penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu diperhatikan. (Abas, 2021) Namun demikian, seiring perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran abad 21, media pembelajaran juga terus mengalami perkembangan, salah satunya dengan adanya media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif mengintegrasikan media digital di dalamnya serta menekankan terjadinya interaksi dua arah. Selaras dengan hal tersebut, media pembelajaran interaktif juga didefinisikan sebagai alat untuk menyampaikan informasi baik dalam bentuk tiga dimensi atau animasi maupun video serta lainnya dan juga menciptakan adanya interaksi. (Shalikhah, 2016) Sehingga dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat membuat pembelajaran bersifat dua arah dan tidak hanya berfokus pada guru, selain itu berbagai jenis elemen yang dapat diintegrasikan seperti audio, animasi, ilustrasi, video, dan lainnya dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta dapat sesuai dengan perkembangan teknologi.

Sementara itu, salah satu materi yang juga membutuhkan media pembelajaran interaktif adalah materi Asmaul Husna yang terdapat dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tentunya menjadi mata pelajaran yang penting bagi peserta didik, salah satunya adalah materi Asmaul Husna. Kurangnya media pembelajaran yang interaktif dapat membuat peserta didik tidak bersemangat dalam melakukan pembelajaran dan pembelajaran cenderung berpusat pada guru atau teacher centered. Selain itu, kurangnya media pembelajaran juga dapat berpengaruh pada keefektifan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Hal ini juga selaras dengan apa yang diungkapkan oleh Amma, mengenai problematika dalam pembelajaran PAI, seperti kurangnya media pembelajaran, guru yang kurang kreatif, sulitnya peserta didik dalam membaca tulisan arab, serta motivasi peserta didik yang kurang.

Mengingat urgensi yang telah disampaikan di atas, mengenai pentingnya media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan banyak manfaat serta pentingnya pembelajaran PAI bagi peserta didik, maka dalam hal ini peneliti bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran interaktif untuk materi Asmaul Husna pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan mengingat belum terdapatnya penelitian yang mengungkap secara spesifik mengenai analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif, khususnya dalam materi Asmaul Husna pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar.

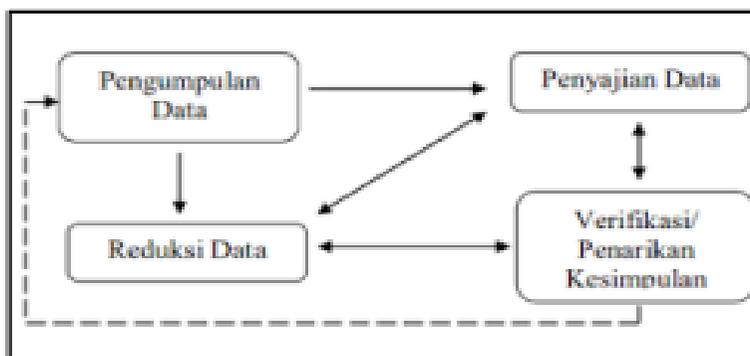
Dengan demikian, adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menginformasikan dan menjabarkan kebutuhan media pembelajaran interaktif pada materi Asmaul Husna. Sehingga dapat menjadi landasan bagi guru, peneliti, atau peneliti lain untuk melakukan tindak lanjut dalam upaya memenuhi kebutuhan media pembelajaran interaktif.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam hal ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Peneliti bermaksud untuk menjabarkan dan mendeskripsikan kebutuhan media pembelajaran interaktif pada materi Asmaul Husna dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar.

Partisipan dalam penelitian ini ialah guru PAI di SDN 1 Nagarawangi Kota Tasikmalaya serta peserta didik kelas V di Sekolah tersebut. Adapun untuk memperoleh data mengenai kebutuhan media pembelajaran interaktif, peneliti menggunakan teknik wawancara serta angket kepada peserta didik kelas V mengenai kebutuhan media pembelajaran interaktif. Dalam proses analisis data yang telah didapatkan, peneliti menggunakan model Miles & Huberman. (Sugiyono, 2022)

Gambar 2.
Analisis Data Model Miles and Huberman



Tahapan dalam analisis data tersebut terdiri dari pengumpulan data melalui teknik wawancara serta angket kepada peserta didik, kemudian reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan teknik pengambilan data yang peneliti gunakan melalui teknik wawancara dan angket peserta didik, peneliti dapat menjabarkan hasil yang peneliti dapatkan berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran interaktif materi Asmaul Husna di kelas V dalam pembelajaran PAI di SDN 1 Nagarawangi. Adapun dalam penjabaran hasil dan pembahasannya, peneliti dapat menyajikan setiap hasil dan analisis yang didapatkan berdasarkan setiap teknik pengambilan data yang peneliti lakukan.

A. Hasil dan Pembahasan Wawancara Bersama Guru

Melalui teknik wawancara peneliti mendapatkan beberapa informasi yang dapat mendukung analisis mengenai kebutuhan media pembelajaran interaktif tersebut yang dapat peneliti tampilkan dalam Tabel 1, berikut ini:

Tabel 1.
Hasil Wawancara Guru

No.	Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1	Media yang digunakan	1. Apakah dalam pembelajaran PAI materi <i>Asmaul Husna</i> ?	“Iya tentunya menggunakan media pembelajaran yaitu penayangan video menggunakan proyektor agar pembelajaran tidak kaku”
		2. Apa media yang sering digunakan dalam pembelajaran PAI materi <i>Asmaul Husna</i> ?	“Media yang sering digunakan yaitu video pembelajaran dan kartu <i>mix and match</i> ”
		3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut?	“Respon peserta didik baik dengan menggunakan media dapat membantu dalam pembelajaran supaya tidak monoton dan meningkatkan fokus belajar peserta didik”
		4. Apakah sudah ada media pembelajaran interaktif yang digunakan pada pembelajaran PAI materi <i>Asmaul Husna</i> ?	“Belum ada media pembelajaran interaktif”

2.	Kebutuhan Media	5. Apakah masih dibutuhkan media pembelajaran PAI materi <i>Asmaul Husna</i> lainnya?	“Sangat dibutuhkan media pembelajaran interaktif”
		6. Apakah dirasa perlu dan penting media pembelajaran PAI materi <i>Asmaul Husna</i> yang bersifat interaktif?	“Dibutuhkan media pembelajaran interaktif dengan memberdayakan teknologi yang ada di sekolah”

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru PAI SDN 1 Nagarawangi yang dapat dilihat dari Tabel 1, dapat dijelaskan dan dianalisis dari dua aspek yang dirumuskan yaitu aspek media yang digunakan dan aspek kebutuhan media. Menurut Ekayani, media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas dengan menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik. (Ekayani, 2017) Pada aspek media yang digunakan dapat dijabarkan bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran dalam materi Asmaul Husna di kelas V, media yang digunakan guru yaitu video pembelajaran dalam pembelajaran PAI secara umum dan kartu *mix and match*.

Sejalan dengan pendapat Wahyuningtyas & Sulasmono, dimana guru dapat menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan suatu materi agar dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) Namun demikian, guru tersebut juga menjelaskan bahwa belum ada media pembelajaran interaktif yang terintegrasi teknologi. Karena guru biasanya menggunakan media *mix and match*.

Adapun berdasarkan keterangan guru dapat di ketahui bahwa media pembelajaran *mix and match* yang digunakan yakni dengan menggunakan potongan kertas, satu potongan berisi nama Asmaul Husna dalam tulisan Arab dan satu potongan lagi bertuliskan arti Asmaul Husna tersebut. Peserta didik perlu mencocokkan dan memasang potongan kertas yang berisi nama Asmaul Husna dalam tulisan Arab dengan artinya. Hal tersebut mengindikasikan bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum mengoptimalkan perkembangan teknologi dalam media pembelajaran yang digunakan. Sementara itu, untuk mendukung

Jurnal Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam, volume 5 (1), tahun 2024 | 21
pembelajaran abad 21 dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, guru juga perlu mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif menjadi suatu kebutuhan dalam pembelajaran saat ini, hal ini didukung oleh hasil wawancara pada aspek kebutuhan media. Guru menyatakan bahwa diperlukan dan dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang memberdayakan teknologi. Hal tersebut juga selaras dengan yang diungkapkan Arwanda, bahwa media pembelajaran interaktif memang menjadi kebutuhan bagi guru dalam pembelajaran abad 21. (Arwanda et al., 2020)

Media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif dan inovasi dalam mengimplementasikan pembelajaran abad 21. (Habib et al., 2020) Selain itu, Feri & Zulherman, juga menyebutkan bahwa pendidikan saat ini perlu mengoptimalkan perkembangan teknologi, agar dapat mencetak generasi yang dapat adaptif terhadap tuntutan zaman dan teknologi. (Feri & Zulherman, 2021) Kurangnya media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi dapat di akibatkan oleh keterbatasan fasilitas yang mendukung.

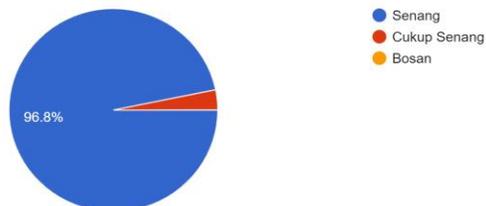
Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Maulana & Nasir, bahwa alasan paling umum kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi adalah karena kurangnya fasilitas. (Maulana & Nasir, 2022) Selain itu Rasmani, menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran interaktif dapat diakibatkan oleh kurangnya kompetensi guru dalam menggunakan teknologi. (Rasmani et al., 2023) Lebih dari itu, kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak kepada hasil belajar peserta didik. Sehingga berdasarkan pemaparan di atas, media pembelajaran interaktif menjadi suatu kebutuhan bagi guru dalam pembelajaran, khususnya dalam materi Asmaul Husna di kelas V Sekolah Dasar.

B. Hasil dan Pembahasan Angket Peserta Didik

Selain itu, peneliti dapat menyajikan hasil dan pembahasan berdasarkan angket peserta didik yang peneliti berikan kepada peserta didik kelas V sebanyak 31 responden yang peneliti dapatkan. Hasil tersebut dapat peneliti tampilkan dalam diagram lingkaran hasil pengolahan data berikut ini:

Gambar 3. Hasil Angket Pertanyaan 1

1. Bagaimana perasaan kalian ketika belajar materi Asmaul Husna?
31 responses

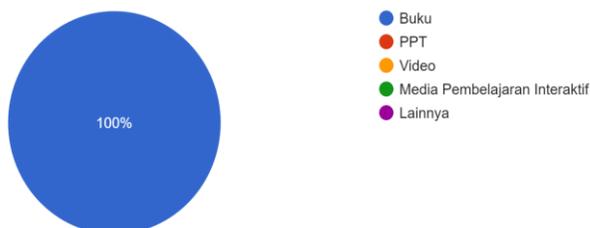


Berdasarkan Gambar 3, hasil angket yang didapatkan dari peserta didik berkaitan dengan pertanyaan mengenai perasaan peserta didik ketika belajar Asmaul Husna didapatkan bahwa 96,8% peserta didik merasa senang, 3,2% peserta didik merasa cukup senang, dan 0% yang merasa bosan. Dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan peserta didik sebenarnya sudah merasa senang dalam belajar materi Asmaul Husna, namun demikian masih terdapat 3,2% peserta didik yang merasa cukup senang, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih perlu dioptimalkan kembali agar dapat membuat pembelajaran yang semakin menyenangkan bagi peserta didik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Selviani, bahwa untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, diperlukan seorang guru yang kreatif dalam mengembangkan kemampuannya, ide-ide baru, dan cara-cara baru dalam mengajar. (Selviani et al., 2023) Salah satu kreativitas guru yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Lebih lanjut dijelaskan oleh Oktiani, bahwa untuk menciptakan pembelajaran pada materi Asmaul Husna yang menyenangkan, seorang guru harus bisa membuat atau menggunakan media pembelajaran yang sangat menarik dan menyenangkan agar peserta didik dapat memahami ataupun menghafalnya dengan mudah. (Oktiani, 2017)

Gambar 4. Hasil Angket Pertanyaan 2

2. Media pembelajaran apa yang sering kalian gunakan dalam belajar materi Asmaul Husna?
31 responses

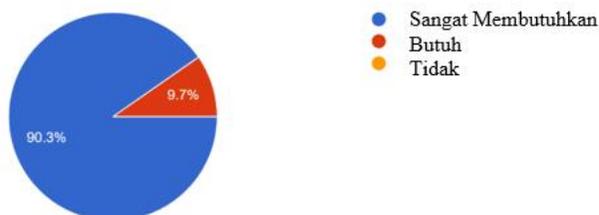


Berdasarkan Gambar 4, berkaitan dengan media pembelajaran yang sering digunakan dalam materi Asmaul Husna didapatkan bahwa 100% peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran hanya menggunakan buku tanpa ada media pembelajaran lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif belum dioptimalkan atau belum diimplementasikan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Abdullah, bahwa masih banyak guru yang hanya menggunakan beberapa media saja, bahkan ada yang sama sekali tidak mampu mengembangkannya dalam artian hanya memanfaatkan buku ajar yang ada saja. (Abdullah, 2016) Lebih lanjut dalam Putri & Citra, mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan gairah yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik, maka dari itu media pembelajaran perlu dioptimalkan guna mendukung proses pembelajaran. (Putri & Citra, 2019) Dari kedua pendapat tersebut menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran harus menggunakan media yang bervariasi, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan tidak membuat peserta didik bosan.

Gambar 5.
Hasil Angket Pertanyaan 3

3. Apakah kalian membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam belajar materi Asmaul Husna?
31 responses

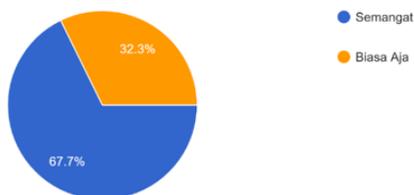


Berdasarkan Gambar 5, menunjukkan bahwa 90,3% peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam belajar materi Asmaul Husna serta 9,7% peserta didik memilih hanya sekedar butuh media pembelajaran interaktif belajar materi Asmaul Husna. Peserta didik yang tidak membutuhkan media pembelajaran interaktif sebanyak 0%. Berdasarkan data tersebut dapat di ketahui bahwa media pembelajaran interaktif dibutuhkan oleh peserta didik dalam pembelajaran materi Asmaul Husna.

Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Fauziah, bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, memiliki animasi bergerak, serta adanya pemanfaatan teknologi agar dapat membantu peserta didik dalam menguasai materi dan mengerjakan aktivitas atau tugas. (Fauziah, 2020) Lebih dari itu Harsiwi & Arin, juga menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan prestasi serta motivasi peserta didik. Berbagai jenis elemen yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif dapat menarik perhatian peserta didik. (Harsiwi & Arini, 2020) Di sisi lain, media pembelajaran interaktif juga menjadi kebutuhan bagi peserta didik karena dapat mengakomodir gaya belajar peserta didik yang bermacam-macam. (Made et al., 2023)

Gambar 6. Hasil Angket Pertanyaan 4

4. Apakah kalian akan semangat dan antusias ketika proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif?
31 responses



Berdasarkan Gambar 6. Berkaitan dengan semangat dan antusiasme peserta didik, menunjukkan bahwa 67,7% peserta didik akan lebih bersemangat jika menggunakan media pembelajaran interaktif dan 32,3% peserta didik merasa biasa saja. Data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik lebih bersemangat jika pembelajaran materi Asmaul Husna menggunakan media pembelajaran interaktif.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Damayanti, bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat memberikan daya tarik bagi peserta didik dengan karakteristik gaya belajar yang berbeda, karena di dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terdapat animasi seperti, gambar, audio, teks, dan video. (Damayanti et al., 2020) Sehingga dapat membangkitkan motivasi peserta didik ketika belajar. Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI berperan untuk membangkitkan motivasi belajar, karena penyampaian dengan sarana modern yang menampilkan grafik, grafis, gambar-gambar yang menarik perhatian siswa. (Asela et al., 2020)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran interaktif pada materi Asmaul Husna di kelas V dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) pembelajaran PAI materi Asmaul Husna sudah menggunakan media pembelajaran; (2) media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional; (3) guru membutuhkan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi; (4) peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif; (5) peserta didik lebih merasa semangat dan antusias jika menggunakan media pembelajaran interaktif.

Dengan memperhatikan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, peneliti dapat memberikan beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut: (a) mengingat pentingnya media pembelajaran interaktif yang

mengintegrasikan teknologi, maka pihak Sekolah dapat membantu memfasilitasi guru dalam mengoptimalkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi; (b) penelitian ini dapat digunakan sebagai kajian atau studi pendahuluan bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, khususnya yang mengintegrasikan teknologi bagi pembelajaran PAI pada materi Asmaul Husna di Sekolah Dasar; (c) dalam memenuhi atau mengembangkan media pembelajaran interaktif, praktisi atau peneliti hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan antusiasme peserta didik; (d) penelitian ini juga dapat dijadikan studi atau kajian mengenai urgensi dan pentingnya media pembelajaran interaktif pada materi Asmaul Husna di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, S. (2021). Metode dan Media Pendidikan (Telaah Kajian Hadits Tarbawi). *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 170-187.
- Abas, S., Hidayat, Y. W., & Rohman, R. F. (2023). Implikasi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dengan Information Comunication and Technology (ICT) pada Pembelajaran PAI di SMAN 1 Beber. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (INJURIES)*, 1(1), 25-38. <https://doi.org/10.61227/injuries.v1i1.14>
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., & Hapsari, S. (2022). *Media Pembelajaran*. Get Press.
- Anindya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(1), 1-11. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i1.2146>
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193-204. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v4i2.331>

- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297-1304. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i7.242>
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, S., & Rusimamto, W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(03), 639-645. <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p639-645>
- Dewi, N. M. A. S., Ardana, I. M., & Sudiarta, P. I. G. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 547-560.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Fauziah, L. R. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6. *Jurnal Al-Murabbi*, 5(2), 1-7. <https://doi.org/10.35891/amb.v5i2.2135>
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(1), 25-35.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Ilmudinulloh, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 8(1), 59-72. <https://doi.org/10.21107/edutic.v8i1.11988>

- Maulana, M. R., & Nasir, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1756-1765.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2280>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
<https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49-54.
<https://dx.doi.org/10.29300/ijssse.v1i1.1325>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Selviani, D., Pratiwi, A. D., Aeni, F. N., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan Aplikasi MARBAH (Mari Belajar Asmaul-Husna) Sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 14870-14880. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2560>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>