

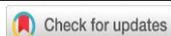


## KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWASEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Taufik Abdul Hasan Amarullah<sup>1</sup>, Risma Wiwita<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>. STKIP Pesisir Selatan, Indonesia

Email: [taufikabdul1993@gmail.com](mailto:taufikabdul1993@gmail.com)



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v9i3.350>

### Sections Info

#### Article history:

Submitted: 28 November 2024

Final Revised: 2 December 2024

Accepted: 16 December 2024

Published: 30 December 2024

#### Keywords:

Learning Media

Interactive

Junior High School

Learning Innovation



### ABSTRACT

*Learning media and secondary school students and Junior High School students are interrelated, and the link between the two is the learning process itself. The purpose of this research is to identify the characteristics of interactive learning media suitable for junior high school students. The method used in this research is a literature study, which involves analyzing books, articles and other references. The method used in this research is a literature study, which involves analyzing books, articles, and other references. These media come in a variety of formats, including interactive simulations, learning movies, digital platforms, and instructional games. Through educational films and interactive simulations, junior high school students can experience various scenarios in a safe environment. In addition, learning through instructional games can attract junior high school students. This digital learning platform can be used independently by schools. Therefore, it can be concluded that the existence of interactive learning media greatly influences the teaching and learning process. Therefore, it can be concluded that the existence of interactive learning media greatly affects the teaching and learning process. Moreover, in the modern era that is filled with technology, interactive media is very suitable for learning activities. The results of this research in the form of a description of interactive learning media, and its implementation can be used as a reference to choose the right media in this digital era. to choose the right media in today's digital era.*

### ABSTRAK

*Media pembelajaran dan siswa Sekolah Menengah Pertama saling berkaitan, dan penghubung keduanya adalah proses pembelajaran itu sendiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran interaktif yang cocok untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, yang melibatkan analisis buku, artikel, dan referensi lainnya. Media ini hadir dalam berbagai format, termasuk simulasi interaktif, film pembelajaran, platform digital, dan permainan instruksional. Melalui film edukasi dan simulasi interaktif, siswa SMP dapat mengalami berbagai skenario dalam lingkungan yang aman. Selain itu, pembelajaran melalui permainan instruksional dapat menarik minat siswa SMP. Platform belajar digital ini dapat digunakan secara mandiri oleh sekolah-sekolah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keberadaan media pembelajaran interaktif sangat mempengaruhi proses belajar mengajar. Terlebih lagi, di era modern yang dipenuhi dengan teknologi, media interaktif sangat cocok untuk kegiatan belajar. Hasil penelitian ini berupa deskripsi tentang media pembelajaran interaktif, dan implementasinya dapat dijadikan rujukan untuk memilih media yang tepat di era digital saat ini*

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Interaktif, Sekolah Menengah Pertama, Inovasi Belajar

## PENDAHULUAN

Banyak peneliti juga menunjukkan bahwa media sangat penting untuk proses belajar mengajar. Pada tahun 2015, Lino Spiani melakukan penelitian di SDN01 Nanga Mahap dengan judul "Penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas 5". Siklus I menghasilkan hasil rata-rata 59, dan siklus II menghasilkan hasil rata-rata 89, dengan peningkatan masing-masing sebesar 25,29. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Seriani Panjaitan Pekanbaru bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada kelas 2A, dengan nilai kemampuan hasil belajar rata-rata 43,08. Namun, hasil belajar siswa pada siklus "I dan II" lebih baik, dengan nilai rata-rata 61,79 pada siklus I dan 82,56 pada siklus II. Penggunaan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh antusiasme, semangat, dan hasil belajar siswa. Banyak jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran termasuk papantulis, majalah, bukuteks, surat kabar, televisi, dan video. Namun, seiring berjalannya waktu, zaman telah berubah dan sekarang ada banyak teknologi baru yang dapat digunakan untuk mengajar. Seperti yang sudah kita ketahui, siswa modern sangat suka menggunakan perangkat elektronik, sehingga perangkat tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam membuat media pembelajaran yang menarik, baik dengan menggunakan apa yang sudah ada di sekolah maupun dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan menarik, media pembelajaran interaktif adalah pilihan yang tepat.

## METODE PENELITIAN

Karena data yang dihasilkan berupa kata-kata atau deskripsi, para peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dan mengandalkan berbagai dokumen untuk mengumpulkan data penelitian. Jenis penelitian ini dikenal sebagai penelitian kepustakaan atau penelitian dokumen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan materi pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama. Memilih topik eksplorasi informasi, menentukan fokus pengumpulan sumber data, membuat presentasi data, dan membuat laporan merupakan prosedur dan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan menggunakan materi pembelajaran interaktif, data hasil belajar dikorelasikan dengan hasil belajar siswa dari berbagai sumber jurnal. Setelah itu dilakukan evaluasi dan penyusunan. Validitas dan reliabilitas data ini telah diperiksa oleh peneliti dengan menggunakan hasil belajar yang berasal dari nilai hasil belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Menurut Trini Prastati (2005), media adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi kepada orang yang menerimanya dari sumber informasi. Sementara itu, Sutirman (2013) menyebut media pembelajaran sebagai alat elektronik, grafis, dan fotografis yang dapat digunakan untuk mengumpulkan, memproses, dan menyusun kembali informasi verbal atau visual.

Bentuk jamak dari kata latin "Medium", yang berarti "perantara" atau "pengantar," dan "Medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar." Menurut Wibawanto (2017), Media pendidikan adalah sumber belajar yang dapat diartikan sebagai orang, peristiwa, atau benda yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pendidikan,

pendidikan juga harus diperhatikan sebagai inti atau modus interaksi pendidikan.

Proses yang dilakukan oleh institusi pendidikan untuk mengimplementasikan kurikulum mereka dengan tujuan mendorong siswa untuk mencapai tujuan akademis yang telah ditentukan dikenal sebagai pembelajaran. Mengubah tingkah laku siswa secara intelektual, moral, dan sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial merupakan tujuan utama pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diorganisir oleh guru mereka. Menurut Tafonao (2018), media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar.

### **Basis Media Pembelajaran**

Teknologi fauna, filosofis formal, dan psikologis formal adalah beberapa ulasan tentang landasan penggunaan media pembelajaran (Septy,2021).

- a. Siswa dapat menggunakan berbagai media yang sesuai dengan kebutuhan mereka dalam hal materi pembelajaran. Menurut landasan psikologis, anak akan lebih mudah mempelajari materi konkret daripada abstrak.
- b. Dasar dari teknologi adalah proses yang rumit dan terintegrasi yang melibatkan orang, prosedur, konsep, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, menemukan solusi, mengimplementasikan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah di lingkungan di mana kegiatan pembelajaran direncanakan dan diawasi.
- c. Pada landasan empiris, pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada preferensi guru; namun, juga harus mempertimbangkan kesesuaian antara media, materi pelajaran, dan elemen pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan usia Siswa dan materi yang akan diajarkan agar siswa lebih muda dapat memahami pesan yang disampaikan oleh media tersebut. Media yang tepat harus digunakan agar interaksi belajar mengajar menjadi efektif. Tujuan kegiatan pembelajaran, pesan atau kontennya, dan demografi siswa, semuanya memengaruhi seberapa tepat media tersebut digunakan. Penulis akan mengutip pendapat (Septy, 2021) tentang dasar media pembelajaran dalam hal ini:

### **Landasan Filosofis**

Beberapa orang berpikir bahwa pembelajaran akan menjadi kurang manusiawi ketika berbagai media yang dihasilkan oleh teknologi baru digunakan di dalam kelas. Dengan kata lain, Teknologi akan membuat pembelajaran menjadi kurang manusiawi. Siswa dihargai karena kemanusiaannya dan diizinkan untuk memilih strategi dan sumber daya pengajaran yang paling sesuai dengan kemampuan mereka karena Teknologi tidak merendahkan martabat mereka. Sebenarnya, perselisihan ini tidak perlu terjadi, yang terpenting adalah bagaimana pengajar memandang murid- murid mereka saat mereka belajar. Jika guru memandang setiap siswa sebagai individu yang unik dengan kebanggaan, kepribadian, dorongan dan bakat, maka strategi pembelajaran akan tetap manusiawi, terlepas dari apakah media baru digunakan atau tidak. Karena proses belajar sangat kompleks dan unik, hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh pemilihan media dan pendekatan pembelajaran yang tepat. Persepsi siswa juga mempengaruhi hasil belajar; karena itu, karena proses belajar sangat kompleks dan unik, seseorang harus memahami makna persepsi serta fakta-fakta yang berpengaruh terhadap persepsi saat memilih media.

### ***Landasan Psikologis***

Belajar mencakup semua aspek sifat seseorang, baik mental maupun fisik, karena belajar merupakan proses yang rumit dan individual. Semua sifat kepribadian ini berperan dalam perilaku belajar seseorang, yang berbeda dengan perilaku belajar orang lain. Perilaku belajar dipengaruhi oleh berbagai hal. Ini termasuk gaya belajar, gaya kognitif, bakat, minat, Tingkat kecerdasan, kematangan intelektual, dan faktor lainnya. Setiap siswa membutuhkan layanan pembelajaran dan perawatan yang sesuai dengan perilaku belajar yang rumit dan unik ini. Strategi penyampaian pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang bertanggung jawab untuk menyelesaikan masalah ini.

Siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran visual harus mendapatkan dorongan yang sama seperti siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran auditorif. Saat menggunakan media pembelajaran, psikologi sangat penting karena persepsi Siswa sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, agar proses pembelajaran berhasil, komponen yang berpengaruh terhadap penjelasan materi pembelajaran harus dioptimalkan. Media yang tepat untuk proses pembelajaran harus menarik perhatian siswa dan memberikan kejelasan tentang apa yang mereka lihat. Selain itu, media harus sesuai dengan pengalaman siswa. Akibatnya, landasan psikologis harus dipertimbangkan.

### ***Landasan Empiris***

Menurut sejumlah temuan penelitian, hasil belajar Siswa dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Dengan kata lain, anak-anak yang belajar dengan baik melalui alat bantu visual seperti film, video, gambar, dan diagram akan memiliki keuntungan besar. Akan ada keuntungan besar bagi Siswa yang menggunakan gaya belajar auditori, yang mencakup media audio.

Pembenaran empiris ini menunjukkan bahwa pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus ditentukan oleh seberapa cocok media tersebut untuk siswa, bukan guru, dan bahwa pilihan tersebut harus didasarkan pada kecocokan karakteristik pembelajaran, materi pelajaran, dan media itu sendiri. Gagasan untuk menyesuaikan jenis media yang akan digunakan dalam kegiatan Pendidikan dengan kualitas masing-masing siswa menjadi semakin populer.

### ***Landasan Teknologi***

Para ahli Teknologi pembelajaran melakukan penelitian untuk mengembangkan dan menguji teori-teori yang berkaitan dengan berbagai media pembelajaran. Selain itu, mereka bertanggung jawab atas desain, pembuatan, dan evaluasi sumber belajar, sehingga menjadikannya lebih mudah bagi siswa untuk belajar.

Prinsip di balik kegiatan ini adalah bahwa media pembelajaran memiliki keunggulan dibandingkan media lainnya jika digunakan oleh siswa yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan rangsangan yang ditimbulkannya. Dengan demikian, memiliki media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar setiap siswa akan membuat pembelajaran menjadi lebih mudah.

### ***Manfaat Media Pembelajaran***

Wibawanto (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting dan berdampak pada tercapainya tujuan pendidikan. Berikut adalah beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan: 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (tertulis atau lisan belaka). 2) Mengatasi keterbatasan

daya indera dan ruang waktu a. Objek yang terlalu besar dapat digunakan sebagai pengganti gambar, realita, film bingkai, film, atau model. b. Objek yang kecil dapat digunakan sebagai pengganti proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar, dan foto yang berkecepatan tinggi dapat membantu gerakan yang lambat maupun yang cepat. Melalui rekaman film, video, film, atau model, kejadian nyata dapat ditampilkan kembali dengan menggunakan model, diagram, atau program animasi komputer. Media ini meningkatkan keinginan untuk belajar, memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan lingkungannya seperti dalam kenyataan, dan memungkinkan anak untuk belajar sendiri. Meskipun kurikulum dan materi pelajaran diberikan secara identik kepada setiap siswa, namun masalah tersebut dapat diatasi.

### *Interaktif*

Secara umum, kata "interaktif" Dalam pengertian yang lebih sederhana, kata ini mengacu pada komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan. Barang dan jasa multimedia dalam sistem TI yang bereaksi terhadap aktivitas pengguna dengan menyajikan konten audio, video, dan audio visual biasanya disebut sebagai media interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif merupakan teknologi berbasis multimedia yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif antara pengguna dan media, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran. Media ini dapat menyalurkan pesan atau informasi dari siswa.

Menurut Warsita (2008), interaksi adalah komunikasi dua arah atau objek-objek yang saling berhubungan, berinteraksi, dan dinamis, aksi dan reaksi merupakan hasil dari hubungan sebab-akibat, sedangkan "interaktif" mengacu pada dialog antara terminal dengan komputer atau antara terminal dengan terminal lain ketika berdiskusi dengan komputer. Misalnya, selama diskusi TV interaktif. Selain menonton dan mendengarkan pembawa acara dan pembawa berita mendiskusikan dan memperdebatkan topik, pemirsa dapat secara aktif terlibat dengan memberikan komentar dan mengajukan pertanyaan selama diskusi interaktif. Setiap orang memiliki pendapat yang ingin didiskusikan dan didengarkan; seharusnya menyenangkan.

Lebih menyenangkan belajar secara interaktif di sekolah daripada mendengarkan dan mencatat apa yang dikatakan guru. Pembelajaran interaktif mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan mengekspresikan pendapat mereka, sehingga mereka dapat menggunakan semua kemampuan mereka (pikiran, pendengaran, penglihatan, dan keterampilan) saat menulis, selain itu guru memberikan tugas individu dan kelompok yang erat, selain itu, sistem pendidikan ini berfokus pada proses daripada hasil karena siswa mendapatkan pengetahuan dari buku melalui pengalaman langsung, bukan dengan menghafal.

### *Media Interaktif*

Dalam konteks pengajaran dan pembelajaran, "media interaktif" mengacu pada item digital atau multimedia yang ditawarkan instruktur kepada siswa melalui presentasi materi pendidikan seperti teks, audio, video, video game, dan gambar bergerak atau animasi. Dengan menggunakan produk dan layanan digital atau multimedia ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme siswa, menginspirasi mereka untuk melakukan penelitian tambahan, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang mereka pelajari.

Perangkat keras dan perangkat lunak yang dapat beroperasi sebagai jembatan untuk mengirimkan informasi dari sumber belajar ke peserta didik dan memungkinkan pengguna

untuk mengomentari konten adalah komponen dari alat pembelajaran interaktif. Kualitas perangkat pembelajaran interaktif dapat dinilai melalui metode dan pengukuran tertentu, serta pengujian perangkat lunak. Siswa sekolah dasar cenderung lebih menyukai permainan yang mudah dimainkan dan menampilkan grafis dan animasi yang menarik. Namun, karena sebagian besar pengajaran di sekolah masih mengandalkan buku teks, ceramah, dan pembelajaran langsung, masalah-masalah yang disebutkan di atas masih dapat diatasi dengan memanfaatkan bahan pembelajaran berbasis komputer atau interaktif.

### ***Jenis Media Pembelajaran Interaktif***

Tiga jenis media pembelajaran interaktif yang mudah ditemukan secara online adalah:

- a. Perangkat e-learning interaktif, seperti Moodle; ini adalah salah satu yang paling banyak digunakan untuk kursus PHP dan MySQL.  
Selain itu, Moodle menawarkan modul-modul yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan pengajar, seperti lokakarya, survei, dan forum diskusi.
- b. ZeniusEducation adalah situs belajar online yang menggunakan bahasa Indonesia dan menyediakan materi pendidikan dari tingkat SD hingga SMA.  
Bing Map dan Google Map adalah situs web yang memungkinkan pengguna untuk melihat peta dunia secara langsung.
- c. Media interaktif berbasis perangkat lunak: Animals for Kids 2.1 adalah program edukasi berbasis flash card yang memiliki ensiklopedia lengkap tentang hewan.
- d. Media pembelajaran interaktif berbasis Android, seperti aplikasi ruangguru, menjadikan kita sebagai sumber belajar dengan memungkinkan adanya chatting dan video call.

### ***Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran***

Selama proses belajar mengajar, guru ingin menyampaikan beberapa pesan kepada siswa. Materi pelajaran adalah informasi yang harus disampaikan oleh guru kepada siswa. Media interaktif merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Oleh karena itu, media interaktif harus dirancang secara sistematis untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk meningkatkan pendidikan. Kurniawan (2015) (Miftahul Husna, 2017) mengatakan bahwa media interaktif membantu pembelajaran siswa. Media interaktif dapat memberikan pengalaman nyata, meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, dan meningkatkan daya serap dan retensi siswa terhadap informasi dengan menggunakan kombinasi kata-kata dan gambar dalam penyajian data. Selain itu, Munir (2013) (Miftahul Husna, 2017) menyatakan bahwa siswa mendapatkan banyak manfaat dari penggunaan media interaktif. Simulasi dapat menarik perhatian siswa dan membantu proses kognitif mereka sehingga membantu pembelajaran.

Media interaktif merupakan bagian penting dalam pembelajaran, seperti yang dinyatakan oleh Miftahul Husna pada tahun 2017. Multimedia interaktif sangat penting untuk membantu siswa belajar dan menyajikan informasi dengan cara yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media interaktif merupakan alat yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk menyampaikan dan menerima materi pembelajaran. Media interaktif juga merupakan alat yang sangat baik untuk menghubungkan orang-orang. Media interaktif juga dapat membantu siswa belajar secara mandiri.

## KESIMPULAN

Ada banyak jenis materi pembelajaran interaktif yang telah disarankan untuk digunakan dalam pendidikan, khususnya di sekolah menengah. Jenis-jenis media ini hadir dalam berbagai format, termasuk simulasi interaktif, film pembelajaran, platform digital, dan permainan instruksional, menurut literatur yang ditinjau. Melalui film edukasi dan simulasi interaktif, siswa Sekolah Menengah Pertama dapat mengalami berbagai skenario atau kejadian dalam lingkungan yang aman. Pembelajaran melalui permainan instruksional dapat menarik minat siswa Sekolah Menengah Pertama. Siswa Sekolah Menengah Pertama dapat menggunakan platform pembelajaran ini secara mandiri. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada tidaknya media sangat mempengaruhi pembelajaran. Apalagi di era modern yang penuh dengan teknologi ini, media interaktif sangat cocok digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

## REFERENSI

- Ahmad Syarifudin. (2011). Penerapan Model Pelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. *Jurnal TA'DIB*, XVI (01). <https://doi.org/10.19109/td.v16i01.57>
- Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo.
- Benny A Pribadi. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana Prenada.
- Bentri, A. (2017). Mastery of Primary School Teacher Pedagogy Competency in Curriculum 2013 Implementation in Indonesia. *Couns-Edu*, 2-2. <http://journal.konselor.or.id/index.php/counsedu>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Engkizar, E., Muliati, I., Rahman, R., & Alfurqan, A. (2018). The Importance of Integrating ICT into Islamic Study Teaching and Learning Process. *Khalifa: Journal of Islamic Education*, 1(2), 148-168. <http://doi.org/10.24036/kjie.v1i2.11>
- Hidayati, A. , & B. A. (2019). ). Interactive Media Design Based on Inquiry for Early Age Children. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, . . . In Advances in Social Science, Education and Humanities Research.*, 372(ICoET), 131-133. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icoet-19/125925068>
- I Gede Wawan Sudatha, & I Made Tegeh. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Media Akademi. <http://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/11432>
- Iskandar, M. Y. (2024). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 57-70. <https://doi.org/10.15548/mrb.v7i1.3477>
- Iskandar, M. Y., Aisyah, S., & Novrianti, N. (2024). Pengembangan Computer Based Testing Menggunakan Aplikasi Kahoot! Untuk Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 9(2), 218-226. <https://doi.org/10.34125/jkps.v9i2.493>
- Iskandar, M. Y., Azira, V., Nugraha, R. A., Jasneli, I., Rahmanda, R., & Putra, A. E. (2024). Advancing Educational Practices: Implementation and Impact Desain Grafis in Education. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)*, 7(2), 98-107. <https://doi.org/10.24036/ijmurhica.v7i2.216>
- Iskandar, M. Y., Hendra, H., Syafril, S., Putra, A. E., Nanda, D. W., & Efendi, R. (2023). Developing Interactive Multimedia for Natural Science in High School. *International Journal of Multidisciplinary of Higher Education*, 6(3), 128-135.
- Iskandar, M. Yakub (2021) *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flash pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX SMP*. Skripsi thesis,

Universitas Negeri Padang.

- Iskandar, M. Y., Bentri, A., Hendri, N., Engkizar, E., & Efendi, E. (2023). Integrasi Multimedia Interaktif Berbasis Android dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4575-4584.
- Koderi, M. A., Hijriyah, U., & . P. D. (2019). Developing mobile learning media for arabic language instruction at islamic senior high school in lampung Indonesia . *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(2 Special Issue 9), 107-112.
- Lutfiana Fauziah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Harian Interaktif Keuanganku Yang Berorientasi Pada Kurikulum Cha-Ching Untuk Pembelajaran Literasi Finansial Peserta didik Kelas Iv Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/57142>
- M. Yakub Iskandar, Nofri Hendri, & Nur Halimahturrafiah. (2022). Pengujian Validitas Multimedia Interaktif Berbasis Android untuk Materi Haji dan Umroh Kelas IX SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 3467-3472. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7159>
- Maylawati, D. S., Khotimah, K., Ramdania, D. R., Ali Ramdhani, M., Gerhana, Y. A., Irfan, M., & Anwar, R. (2021). Augmented Reality using Natural Feature Tracking Method to Introduce Science Verses in Qur'an . *Proceeding of 2021 7th International Conference on Wireless and Telematics, ICWT 2021*.
- Muyaroah, S., & dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 79-83. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/19336>
- Ogbonnaya, U. I. , Awoniyi, F. C. , & Matabane, M. E. (2020). Move to Online learning During Covid-19 lockdown: Pre-service Teachers' Experiences in Ghana. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(10).
- Pradibta, H., Nurhasan, U., Pramesti, T. D., & Suryadi, S. B. (2019). "hijaiyah" interactive learning for pre-school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1402(6).
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.
- Putra, A. E., Rukun, K., Irfan, D., Engkizar, E., Wirdati, W., Munawir, K., Usmi, F., & Ramli, A. J. (2020). Designing and Developing Artificial Intelligence Applications Troubleshooting Computers as Learning Aids. *Asian Social Science and Humanities Research Journal (ASHREJ)*, 2(1), 38-44. <https://doi.org/10.37698/ashrej.v2i1.22>
- Rita Widiasih. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran ekonomi Peserta didik Kelas XI IPS SMA N 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2). <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454>
- Rubhan Masykur. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2). <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Rahmiati, R., Putri, M., Engkizar, E., & Mokhtar, M. M. (2023). The effectiveness of flipbook-based e-modules in increasing student creativity in nail art subject in higher education. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(2). <https://doi.org/10.21831/jpv.v13i2.54330>
- Rusidi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sharon E, Samaldino, & Lowther, D. L. & R. J. D. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning*. Kencana Prenada.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.

- Suherman, S., A. Zafirah, F. A. Agusti, R. P. Sandra, Engkizar, E., Efendi, E. (2021). Encouraging Students' Active Learning Activities through the Implementation of MASTER Learning Model Based on Mind Mapping Techniques. *Journal of Physics: Conference Series*, 1940(1). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1940/1/012094>.
- Silvia, A. F., Haritman, E., & Mulyadi, Y. (2014). *Rancang Bangun Akses Kontrol Pintu Gerbang Berbasis Arduino dan Android*. ELECTRANS.
- Solikin, I. , & Komalasari, D. (2017). Aplikasi Bahan Ajar Digital pada Sekolah MA. Miftahul Huda Tugu Agung Kab. OKI. JIK.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wina Sanjaya. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran* . Perdana Media Grup.
- Wulandari, V. D., Putri, C. T., Ramadhany, N. F., & Iskandar, M. Y. (2022). Teachers' Efforts in Improving Students' Reading the Qur'an. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education*, 5(2), 67-75. <https://doi.org/10.24036/ijmurhica.v5i2.131>
- Yaumi, & Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Predamedia Group.

**Copyright holder:**

© Hasan Amarullah, T.A., Wiwita, R

**First publication right:**

Jurnal Manajemen Pendidikan

**This article is licensed under:**

**CC-BY-SA**