

Respons Siswa Terhadap Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Aritmetika Sosial *Escape From Home*

Asiah Hanifatul Huda¹, Dori Lukman Hakim²

^{1,2}Pendidikan Matematika, Universitas Singaperbangsa Karawang
e-mail: asiahanifatulhuda@gmail.com, dorilukmanhakim@fkip.unsika.ac.id

Abstrak

Seiring dengan perkembangan teknologi, android menjadi salah satu sistem operasi yang banyak digunakan. Kelebihan yang ditawarkan oleh android sebagai media pembelajaran yaitu kemudahan penggunaannya serta sifatnya yang portabel. Maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif Aritmetika Sosial *Escape from Home* berbasis android. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif mengenai respons siswa terhadap produk media pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang berisi butir-butir pertanyaan meliputi 3 aspek penilaian media, yaitu tampilan, kemudahan penggunaan, dan manfaat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respons siswa pada aspek tampilan dan kemudahan penggunaan berada pada kategori respons sangat positif dengan persentase skor sebesar 95,8% dan 89,2%. Serta aspek manfaat berada pada kategori respons positif dengan persentase skor sebesar 73,6%. Dengan rata-rata persentase skor ketiga aspek tersebut sebesar 86,2% yang berada pada kategori respons sangat positif, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Aritmetika Sosial *Escape from Home* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis android memperoleh respons sangat positif dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: android, respons siswa, interaktif, aritmetika sosial

Abstract

As technology has advanced, android has become one of the most widely used operating system. As a learning medium, android has various advantages, including its accessibility and user friendliness. The purpose of this research was to assess student responses to Social Arithmetic Escape from Home, an android-based interactive learning media. The research uses descriptive study of students' reactions to learning media technologies. The data was collected using a questionnaire that included questions about three areas of media assessment: appearance, ease of use, and benefits. The findings revealed that students' responses to the areas of appearance and user friendliness were very positive, with percentage scores of 95,8% and 89,2%, respectively. The benefits aspect has a score percentage of 73,6% in the positive response category. With an average percentage score of 86,2% in these three aspects, it can be concluded that the Social Arithmetic Escape from Home application as an android-based interactive learning medium receives a very positive response and therefore is practically used in learning.

Keywords : android, students' response, interactive, social arithmetic

1. Pendahuluan

Matematika dalam dunia pendidikan merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting. Hal ini didasari alasan bahwa dalam mempelajari matematika, siswa dibimbing untuk memahami dan menguasai konsep matematika, yang juga berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis siswa, sistematis, kreatif, konsisten, menghargai pendapat, jujur, percaya diri, mampu bekerja mandiri maupun berkelompok, serta bertanggungjawab (Hendriana, 2014). Mata pelajaran ini juga erat kaitannya dengan kehidupan manusia sehari-hari sehingga siswa akan mempelajari matematika dalam setiap jenjang pendidikannya.

Peranan penting pembelajaran matematika dalam kehidupan, nyatanya tidak menjadikannya sebagai mata pelajaran yang disukai oleh siswa. Matematika kerap dianggap sulit dan menakutkan bagi siswa. Kurangnya kemampuan siswa dalam mengeskpresikan hasil pemikirannya menjadi sebuah jawaban atau penyelesaian dengan berbagai metode menjadi salah satu penyebab siswa menganggap bahwa matematika itu sulit (Hasanah & Purwasih, 2022). Hal ini berkaitan erat dengan proses pembelajaran matematika yang digunakan di kelas dalam pembelajaran tradisional di mana guru berperan aktif memberikan materi dan mengarahkan siswa pada soal yang pasif (Wulandari *et al.*, 2019). Pembelajaran yang terkesan kaku ini menyebabkan pembelajaran matematika menjadi membosankan, rendahnya keaktifan belajar, berkurangnya minat serta motivasi belajar matematika, dan juga rendahnya

prestasi belajar siswa (Deswita, 2020). Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, fleksibel daripada kaku, serta dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika.

Media pembelajaran menurut Balandin dkk. merupakan segala sesuatu yang bisa dipakai menjadi mediator pada penyampaian pesan atau informasi (materi ajar) sehingga dapat terjadinya komunikasi dua arah antara pengajar dan siswa selama proses pembelajaran (Farafidah & Khuzaini, 2022). Media pembelajaran dalam proses pendidikan merupakan aspek penting yang menjadi salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Astuti *et al.*, 2018). Proses pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa (Faradila & Aimah, 2018). Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran matematika juga sudah banyak memanfaatkan teknologi, media pembelajaran berbasis android menjadi salah satu media yang saat ini banyak diminati oleh guru dan siswa karena mudah digunakan dengan sifatnya yang portabel.

Sistem operasi urutan pertama ditempati oleh android pada tahun 2018 dengan persentase sebesar 85,1% menurut data *Smartphone Market Share* dari IDC (Cahyani & Patrikha, 2019). SMP Puri Artha sebagai salah satu sekolah yang menerapkan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya, menyediakan fasilitas belajar berupa tablet dengan sistem operasi android. Sehingga media pembelajaran berbasis android menjadi salah satu media yang sangat dibutuhkan inovasi dan pengembangannya agar tercipta banyak variasi media pembelajaran yang dapat dipilih siswa untuk melaksanakan proses belajarnya. Sejalan dengan hasil penelitian (Artanti *et al.*, 2022a), media pembelajaran matematika berbasis android efektif digunakan karena dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, dan memperoleh respons yang positif dari siswa serta praktis untuk digunakan (Artanti *et al.*, 2022b).

Aritmetika Sosial *Escape From Home* adalah media pembelajaran yang dikembangkan oleh Huda (2022) bertujuan untuk menciptakan lebih banyak variasi media dalam bentuk aplikasi android yang berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat dipilih oleh siswa sebagai sarana belajarnya. Aplikasi ini mengadaptasi konsep permainan *escape room* yang mana pengguna harus menyelesaikan teka-teki dengan mencari petunjuk-petunjuk yang telah disediakan mengenai materi aritmetika sosial. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Microsoft Power Point untuk menyusun susunan media pembelajaran yang dibuat, iSpring untuk menyisipkan fitur dan konversi media menjadi format “.html”, dan Website 2 APK Builder untuk merubah format “.html” tersebut menjadi aplikasi android. Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif Aritmetika Sosial *Escape From Home* berbasis android.

2. Metode

Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif Aritmetika Sosial *Escape From Home* dengan berbasis aplikasi android dalam kegiatan pembelajaran. Populasi serta sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Puri Artha sebagai kelas uji coba terbatas dengan jumlah 24 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 bulan Mei tahun 2022. Dalam hal pengumpulan data penelitian, digunakan angket repons siswa yang berisi butir-butir pertanyaan terkait aplikasi Aritmetika Sosial *Escape From Home*. Pada angket respons siswa ini meliputi 3 aspek penilaian, yaitu aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan manfaat. Penilaian angket respons siswa menggunakan skala guttman dengan 2 skala penilaian yaitu “ya” dan “tidak”. Setelah dilakukan analisis data dengan menghitung persentase respons siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Respon} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab ya}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \quad (1)$$

Hasil persentase angket respons siswa terhadap Aritmetika Sosial *Escape From Home* dapat diinterpretasikan ke dalam kategori respons sebagai berikut:

Persentase (%)	Kategori
Kurang dari 21	Sangat Negatif
21 – 40	Negatif
41 – 60	Cukup

61 – 80	Positif
81 – 100	Sangat Positif

Sumber: Humaidi *et al.* (2022)

Berdasarkan kategori respons tersebut, media pembelajaran interaktif Aritmetika Sosial *Escape From Home* berbasis android dapat dikatakan praktis apabila diperoleh respons siswa minimal berada pada kategori respons positif dengan persentase skor $\geq 61\%$.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis angket respons siswa terhadap aplikasi media pembelajaran interaktif Aritmetika Sosial *Escape From Home* berbasis android disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa

Aspek	Banyak Pertanyaan	Persentase(%)	Kategori Respons
Tampilan	4	95,8	Sangat Positif
Kemudahan Penggunaan	5	89,2	Sangat Positif
Manfaat	3	73,6	Positif
Rata-rata		86,2	Sangat Positif

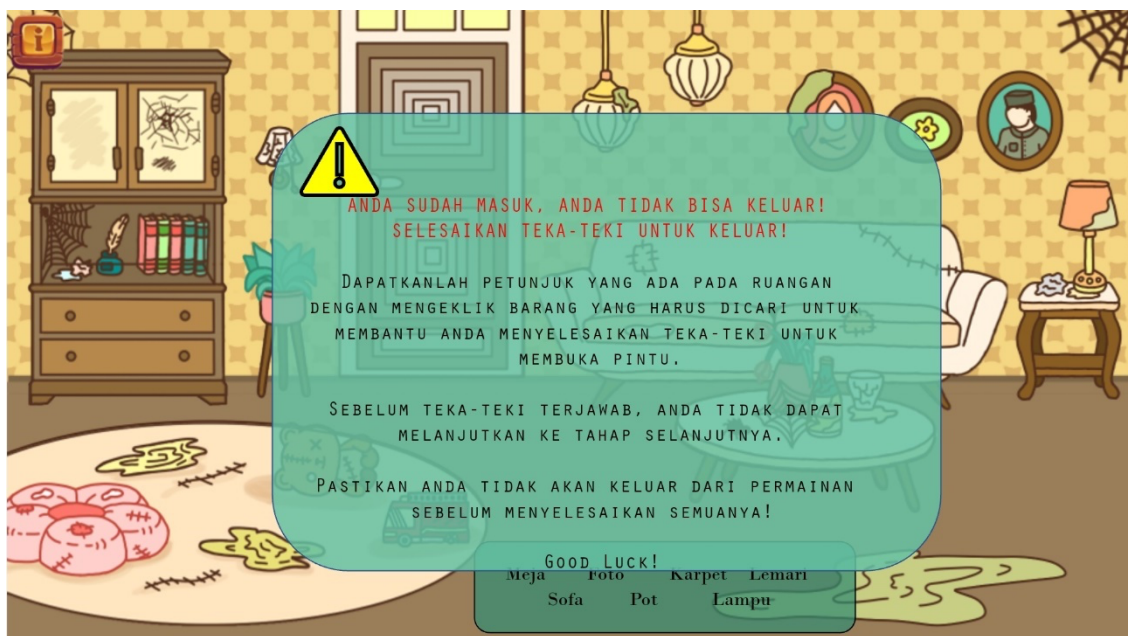
Berdasarkan tabel 2, dapat terlihat respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif Aritmetika Sosial *Escape From Home* berbasis android pada aspek tampilan dengan persentase skor sebesar 95,8% menerima respons siswa yang termasuk pada kategori sangat positif. Pada aspek kemudahan penggunaan, diperoleh persentase skor sebesar 89,2% dengan respons yang termasuk dalam kategori sangat positif. Dan aspek manfaat memperoleh respons positif dengan persentase sebesar 73,6%. Rata-rata dari ketiga aspek tersebut adalah 86,2% yang memperoleh kategori respons yang sangat positif.

Hasil analisis data pada tabel 2 memperlihatkan respons siswa terhadap aspek tampilan dari media pembelajaran interaktif Aritmetika Sosial *Escape From Home* berbasis android termasuk dalam kategori sangat positif. Hal ini dapat terlihat pada hasil angket respons siswa yang disajikan pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa pada Aspek Tampilan

No.	Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Responden	Persentase Jawaban Ya	Kategori
		Ya	Tidak			
1	Apakah tampilan media pembelajaran “Aritmetika Sosial <i>Escape From Home</i> ” ini menarik?	23	1	24	95,8%	Sangat Positif
2	Apakah teks pada media pembelajaran dapat terbaca dengan baik?	22	2	24	91,7%	Sangat Positif
3	Apakah Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami?	24	0	24	100%	Sangat Positif
4	Apakah video yang disajikan dapat diputar?	23	1	24	95,8%	Sangat Positif
	Rata-rata				95,8%	Sangat Positif

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 3, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini merupakan media yang menarik bagi siswa. Media dapat dikatakan menarik apabila dikembangkan dengan memperhatikan warna, gambar, animasi dan transisi pada setiap antarmuka sehingga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa untuk mengoperasikan media dan mengeksplor fitur-fitur yang disajikan (Rahayu dan Ulumiyah dalam Nadzif *et al.*, 2022). Aplikasi Aritmetika Sosial *Escape From Home* memenuhi kriteria-kriteria tersebut sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik dengan tampilan sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan menu *escape from home* aplikasi Aritmetika Sosial *Escape From Home*

Aplikasi Aritmetika Sosial *Escape From Home* memiliki tampilan yang *full color*. Selain pemilihan warna yang baik, aplikasi ini dilengkapi dengan pilihan mode belajar dengan konsep yang unik, yaitu dengan mengadaptasi konsep *escape room*. Pada mode belajar *escape from home*, siswa masuk ke dalam ruangan-ruangan dari rumah yang terbelah, dan harus memecahkan soal untuk membuka pintu dengan mencari petunjuk-petunjuk mengenai cara memecahkannya. Fitur yang unik ini menjadikan aplikasi ini menjadi media pembelajaran yang baru dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang menarik bisa membantu siswa maupun guru pada proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh pernyataan Tafonao (2018) bahwa semakin menarik media pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran, maka motivasi belajar pada diri siswa pun akan semakin meningkat.

Kemudahan penggunaan media juga memperoleh respons dari siswa yang sangat positif. Siswa tidak mengalami kesulitan terkait pengoperasian media pembelajaran interaktif Aritmetika Sosial *Escape From Home* berbasis android seperti yang terlihat pada kegiatan uji coba produk. Hal ini dapat terlihat pada hasil angket respons siswa yang disajikan pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa pada Aspek Kemudahan Penggunaan

No.	Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Responden	Persentase Jawaban Ya	Kategori
		Ya	Tidak			
1	Apakah media pembelajaran ini mudah untuk digunakan?	22	2	24	91,7%	Sangat Positif
2	Apakah petunjuk penggunaan media pembelajaran disampaikan dengan jelas?	21	3	24	87,5%	Sangat Positif
3	Apakah tombol atau navigasi pada media pembelajaran berfungsi dengan baik?	22	2	24	91,7%	Sangat Positif
4	Apakah media pembelajaran ini tidak lambat ketika digunakan (stabil)?	22	2	24	91,7%	Sangat Positif
5	Apakah anda mengalami kemudahan ketika memilih menu pada media pembelajaran ini?	20	4	24	83,3%	Sangat Positif
Rata-rata					89,2%	Sangat Positif

Dapat terlihat bahwa siswa dapat memahami tampilan media pembelajaran ini sehingga siswa dapat dengan mudah mengoperasikan aplikasi Aritmetika Sosial *Escape From Home*. Hal ini didukung oleh petunjuk penggunaan media yang dengan jelas tertera dalam aplikasi tersebut. Selain itu, tombol navigasi pada aplikasi terlihat dengan jelas dan berfungsi dengan baik, serta memiliki transisi tampilan media yang stabil. Kemudahan navigasi media pembelajaran pada aplikasi Aritmetika Sosial *Escape From Home* ini dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Tampilan menu utama aplikasi Aritmetika Sosial *Escape From Home*

Media pembelajaran yang mudah digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disajikan serta meningkatkan minat belajarnya. Hal ini sejalan dengan Rohinah dalam Muttaqin *et al.* (2021) yang menyatakan bahwa aplikasi yang mudah diakses dan dioperasikan juga dapat meningkatkan ketertarikan dalam mempelajari materi yang disajikan.

Siswa memberikan tanggapan yang positif mengenai manfaat dari media pembelajaran interaktif Aritmetika Sosial *Escape From Home* berbasis android. Artinya, siswa menilai bahwa media pembelajaran ini bermanfaat bagi mereka. Hal ini dapat terlihat pada hasil angket respons siswa yang disajikan pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa pada Aspek Manfaat

No.	Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Responden	Persentase Jawaban Ya	Kategori
		Ya	Tidak			
1	Apakah media pembelajaran ini membuat anda menjadi lebih semangat belajar?	19	5	24	79,2%	Positif
2	Apakah belajar dengan media pembelajaran ini menyenangkan untuk anda?	20	4	24	83,3%	Sangat Positif
3	Apakah anda tertarik untuk belajar secara mandiri di rumah dengan menggunakan media pembelajaran ini?	14	10	24	58,3%	Positif
Rata-rata					73,6%	Positif

Dapat terlihat pada tabel 5, siswa menyatakan bahwa aplikasi Aritmetika Sosial *Escape From Home* ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan pembelajaran karena dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan sehingga dapat membangkitkan semangat belajarnya. Aplikasi ini dilengkapi dengan latihan soal yang mana hasil akhirnya akan dikirim melalui email sebagai umpan

balik bagi siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahamannya terkait materi aritmetika sosial. Siswa juga menyatakan bahwa aplikasi ini memudahkan mereka untuk belajar di mana saja dan kapan saja, sehingga mereka tidak akan tertinggal pelajaran di sekolah. Berikut adalah tampilan menu latihan dalam aplikasi Aritmetika Sosial *Escape From Home* pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Tampilan menu latihan pada aplikasi Aritmetika Sosial *Escape From Home*

Selain menarik secara visual, menyenangkan, dan mudah digunakan, siswa juga menunjukkan minat menggunakan media ini dalam kegiatan belajar di rumah. Hal ini didukung oleh pernyataan Afni *et al.* (2021) bahwa media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan motivasi belajar anak serta mudah digunakan kapan saja dan dimana saja. Arsyar juga menyatakan bahwa penyampaian materi dengan penggunaan media berbasis TIK dapat mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat mengatasi keterbatasan waktu belajar di kelas (Meidyanti *et al.*, 2018).

Berdasarkan rata-rata dari ketiga aspek respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif Aritmetika Sosial *Escape From Home* berbasis android, media ini dapat dikatakan praktis dengan perolehan respons pada kategori sangat positif dan persentase skor rata-ratanya sebesar 86,2%. Sehingga, media pembelajaran ini layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran. Penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Handayani & Rahayu (2020) juga memperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif pada materi proyeksi vektor berbasis android yang dikembangkannya memperoleh hasil sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran siswa kelas X. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh Wahyuni *et al.* (2021) juga memperoleh hasil yang valid digunakan serta efektif dengan 68,7% siswa dari keseluruhan responsdennya memperoleh nilai di atas KKM.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan uraian hasil di atas, respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif Aritmetika Sosial *Escape From Home* berbasis aplikasi android dinilai sangat positif dengan persentase skor rata-rata pada keseluruhan indikator respons siswa sebesar 86,2%. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dapat disimpulkan sebagai media yang praktis digunakan dalam kegiatan belajar. Hasil penelitian terkait juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis android adalah media yang sangat menarik untuk terus menerus dikembangkan agar dapat memberikan siswa variasi media yang dapat digunakan untuk membantunya belajar di manapun dan kapanpun.

Daftar Pustaka

Afni, R. N., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Memfasilitasi Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD*

- Agapedia*, 5(1), 695–701. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/10525>
- Artanti, Y., Nuryadi, & Marhaeni, N. H. (2022a). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Teorema Pythagoras Menggunakan Aplikasi Tepytha. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 25–38.
- Artanti, Y., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022b). Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tepytha Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 50–60. <https://doi.org/10.31537/laplace.v5i1.671>
- Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Sumarni, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie Di Smk Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 695. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v24i2.10525>
- Cahyani, Y., & Patrikha, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Software Construct 2 Pada Kompetensi Dasar Modal Usaha Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 7(3), 611–617.
- Deswita, H. (2020). Respon Siswa Terhadap Alat Peraga Laga Sumatri (Ular Tangga Sudut Istimewa-Trigonometri). *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 28–40.
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unismus*, 1, 508–512.
- Farafidah, F., & Khuzaini, N. (2022). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Berbantuan Powerpoint pada Materi Garis dan Sudut. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3). <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan APK Builder. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Hasanah, N., & Purwasih, R. (2022). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika dengan Kemampuan Matematik Habits of Mind. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(1), 149–158. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i1.149-158>
- Hendriana, H. (2014). Membangun Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Humanis. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 19(1), 52–60.
- Huda, A. H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Aritmetika Sosial: Escape From Home” Berbasis Aplikasi Android*. Universitas Singaperbangsa Karawang.
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2022). Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>
- Meidyanti, W. E., Kantun, S., Tiara, & Sutrisno, B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Materi Pokok Jurnal Khusus Untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 123–129. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/20273>
- Muttaqin, H. P. S., Sariyasa, & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613
- Nadzif, M., Irhasyurna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.voll.iss3.69>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahyuni, T., Khotimah, K., & Nasrulloh, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Camtasia (c) dan Wondershare Quiz Creator (c) Materi Aritmatika Sosial Kelas VII. *Jurnal Ilmu Pendidikan Ed-Humanistics*, 6(1), 766–770. <http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/ed-humanistics/article/view/1459>

Wulandari, B., Ardiansyah, F., Eosina, P., & Fajri, H. (2019). Media Pembelajaran Interaktif IPA Untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia. *Krea-Tif: Jurnal Teknik Informatika*, 7(1), 11. <https://doi.org/10.32832/kreatif.v7i1.2028>