



## **Workshop Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar**

**Muhammad Ilham S<sup>1\*</sup>, Dita Mulyana Ramadhani<sup>2</sup>, Uhwah Hasanah<sup>3</sup>,  
Kafrawi<sup>4</sup>, Nurfitri<sup>5</sup>**

Universitas Sulawesi Barat, Indonesia | muhammadilhams@unsulbar.ac.id.<sup>1</sup>

Universitas Sulawesi Barat, Indonesia | ditamulyana.r@unsulbar.ac.id,<sup>2</sup>

Universitas Sulawesi Barat, Indonesia | uhwah.hasanah@unsulbar.ac.id<sup>3</sup>

Universitas Sulawesi Barat, Indonesia | kafrawia30@gmail.com<sup>4</sup>

Universitas Sulawesi Barat, Indonesia | nf2796415@gmail.com<sup>5</sup>

Correspondence Author\*

### **Abstract**

*In this modern era, teachers are required to develop the most creative learning possible to meet learning competencies. Teachers are expected to master the advancement of knowledge and technology, and be able to create learning content that includes text, animation, video, audio, and even games, making the media interactive. This will make teachers more creative and make the learning environment more interesting. One activity that can enhance the skills of teachers is the Interactive Learning Media Workshop for Elementary School Teachers. This activity was held at Elementary School 2 Kampung Baru, Majene Regency. The methods used are lecture, demonstration, and test. The data collection technique is observation and test. The number of participants in this activity is 12 people. The purpose of this activity is to facilitate teachers in knowing, choosing, and developing interactive learning media. The evaluation results of the activity showed that 100% of the participants strongly agreed that the Workshop activity helped the learning process and increased knowledge about interactive learning media.*

**Keywords:** Media, Learning, Interactive, Teacher, Elementary School

### **Abstrak**

Di zaman modern ini, guru dituntut untuk mampu mengembangkan pembelajaran sekreatif mungkin untuk memenuhi kompetensi pembelajaran. Guru diharapkan mampu menguasai perkembangan pengetahuan dan teknologi, Guru dapat membuat konten pembelajaran yang memuat teks, animasi, video, audio, hingga games sehingga media tersebut bersifat interaktif. Hal ini akan membuat guru semakin kreatif dan membuat suasana pembelajaran lebih menarik. Salah satu kegiatan yang bisa meningkatkan keterampilan guru yaitu Workshop Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. Kegiatan ini dilaksanakan di Sekolah Dasar

Negeri 2 Kampung Baru Kabupaten Majene. Metode yang digunakan adalah ceramah, demonstrasi, dan tes. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes. Jumlah peserta dalam kegiatan ini yaitu 12 orang. Tujuan kegiatan ini adalah memfasilitasi guru dalam mengetahui, memilih, dan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa 100% peserta sangat setuju bahwa kegiatan Workshop membantu proses pembelajaran dan menambah pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif.

**Kata kunci:** Media, Pembelajaran, Interaktif, Guru, Sekolah Dasar

## **Pendahuluan**

Di era digital saat ini, dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh teknologi (Budiana, 2022). Guru sekolah dasar harus mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran agar siswa bisa mengatasi masalah dan mampu berkompetisi di era global (Mardhiyah et al., 2021). Namun, banyak guru sekolah dasar yang belum memahami dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar-mengajar.

Mengingat pentingnya media pembelajaran interaktif dalam membantu guru memperlancar proses belajar-mengajar (Zain & Pratiwi, 2021), maka Workshop media pembelajaran interaktif bagi guru sekolah dasar sangat diperlukan. Hal ini akan membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran yang ada dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik (Anggraeni et al., 2021). Kristanto (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media yang memungkinkan siswa dan guru untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar-mengajar (Manurung, 2020). Media ini bisa berupa software, aplikasi, game, simulasi, atau video interaktif yang bisa membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Guru sekolah dasar bisa memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk memperlancar proses belajar-mengajar dan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik (Sari & Harjono, 2021). Media pembelajaran interaktif juga bisa membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran yang ada dan membantu siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar-mengajar (Novitasari & Miftah, 2020; Magdalena et al., 2021).

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau sarana yang digunakan untuk mempermudah dan memperkaya proses pembelajaran (Munawar, 2020; Zahwa & Syafi'i, 2022). Media ini memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa (Hidayati & Aslam, 2021; Wulandari & Mudinillah, 2022). Bagi guru sekolah dasar, media pembelajaran interaktif dapat membantu

dalam memperkaya dan memperkuat materi pembelajaran, memotivasi siswa, dan mempermudah proses evaluasi. Beberapa contoh media pembelajaran interaktif adalah power point, video, game edukatif, Canva dan lain sebagainya.

Kemampuan Guru untuk mengembangkan media pembelajaran di SD Negeri 2 Kampung Baru masih terbatas. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan diketahui bahwa masih banyak Guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik dan terbilang monoton. Hal tersebut terjadi karena kurangnya kemampuan Guru dalam penggunaan teknologi serta dalam membuat media pembelajaran pemahaman dan pengetahuan Mitra tentang IT terbilang masih kurang (Juliadilla & Iksan, 2020; Sentaya et al., 2022). Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan Workshop tentang media pembelajaran interaktif bagi guru sekolah dasar agar mereka bisa memahami manfaat dan kegunaan media ini dalam proses belajar-mengajar. Kegiatan ini akan membantu guru sekolah dasar dalam meningkatkan kompetensi mereka dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dan membantu mereka memahami manfaat dan kegunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar-mengajar

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dan membantu mereka dalam memahami manfaat dan kegunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar-mengajar. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan Workshop tentang media pembelajaran interaktif bagi guru sekolah dasar, meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dan membantu guru sekolah dasar memahami manfaat dan kegunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar-mengajar. Kegiatan ini akan dilakukan dengan mengadakan Workshop bagi guru sekolah dasar, dimana akan dibahas tentang media pembelajaran interaktif, cara penggunaan, manfaat, dan kegunaan dalam proses belajar-mengajar

## **Metode**

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan metode workshop yaitu kegiatan pelatihan atau diskusi yang berfokus pada aspek praktis, keterampilan, dan pengalaman langsung dalam suatu bidang tertentu. Workshop dirancang untuk memberikan peserta kesempatan untuk belajar, berlatih, dan berinteraksi secara langsung dengan instruktur atau fasilitator dalam rangka mencapai tujuan pengenalan dan pembuatan media pembelajaran interaktif. langkah-langkah berikut: (1) Persiapan Awal: menentukan tujuan workshop secara jelas, Identifikasi peserta workshop dan tentukan jumlah peserta yang optimal, memilih tanggal, waktu, dan tempat pelaksanaan workshop. (2) Materi Workshop: Menentukan topik utama yang akan dibahas dalam workshop, Siapkan materi pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan guru SD, seperti penggunaan teknologi, aplikasi, atau alat-alat interaktif, Persiapkan bahan-bahan pendukung, seperti presentasi, dan demonstrasi. (3) Pemilihan Instruktur: Pilih instruktur yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran interaktif. Pastikan instruktur mampu menyampaikan materi dengan baik dan dapat menjawab pertanyaan peserta. (4) Registrasi Peserta: Konfirmasi pendaftaran dan pastikan peserta menerima informasi penting mengenai workshop. (5) Pelaksanaan Workshop: Instruktur dapat menggunakan berbagai metode, seperti ceramah, diskusi, studi kasus, dan demonstrasi, Pastikan peserta aktif

berpartisipasi dan berikan kesempatan untuk tanya jawab, Selama workshop, peserta dapat mencoba langsung penggunaan media pembelajaran interaktif.

## **Hasil dan Pembahasan**

Workshop media pembelajaran interaktif bagi guru sekolah dasar merupakan inisiatif yang ditujukan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan bagi para guru sekolah dasar mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Tujuan dari workshop ini adalah memberikan informasi dan pengetahuan bagi para guru sekolah dasar mengenai media pembelajaran interaktif, aplikasi-aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, manfaat dan fungsi dari media pembelajaran interaktif, serta informasi mengenai lima aplikasi membuat media pembelajaran interaktif bagi guru. Dengan mengikuti workshop ini, para guru sekolah dasar dapat memahami cara dan teknik penggunaan media pembelajaran interaktif yang tepat, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran yang disampaikan kepada siswanya.

Dalam workshop ini, para guru sekolah dasar akan diberikan informasi mengenai aplikasi-aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Beberapa aplikasi yang dapat digunakan antara lain Canva, dan Powert Point. Selain membahas aplikasi-aplikasi media pembelajaran interaktif, para guru sekolah dasar juga akan diberikan informasi mengenai manfaat dan fungsi dari media pembelajaran interaktif. Manfaat media pembelajaran interaktif antara lain membantu memperkuat konsep dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam workshop ini, para guru sekolah dasar akan diberikan panduan dan tips bagaimana membuat media pembelajaran interaktif dengan aplikasi yang tersedia. Para guru sekolah dasar juga dapat berbagi pengalaman dan tips mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif dengan peserta lain.

Kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dirancang. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

### *1) Pembentukan Tim Pengabdian*

Tim pengabdian dibentuk maksimal tiga orang dosen. Adapun dosen yang dalam pengabdian ini adalah Dita Mulyana Ramadhani, S.Pd., M.Pd. selaku ketua tim, Muhammad Ilham S, S.Pd., M.Pd. selaku anggota 1 dan Uhwah Hasanah, S.Psi., M.Pd. selaku anggota 2, serta melibatkan dua mahasiswa sebagai panitia yaitu Kafrawi dan Nurfitri.



Gambar 1. Tim Pengabdian

## 2) Observasi

Berdasarkan hasil observasi di lapangan diperoleh bahwa perlunya pemahaman lebih lanjut mengenai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Guru-guru belum memahami benar jenis-jenis media apa saja yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

## 3) Rapat Panitia

Rapat panitia dilakukan untuk menentukan tema, judul, waktu dan tempat pelaksanaan. Adapun judul kegiatan ini adalah *Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SD*. Kegiatan dilaksanakan selama empat bulan mulai dari 10 Oktober 2022-10 Januari 2023. Adapun Pelaksanaan Workshop dilaksanakan di SD Negeri 2 Kampung Baru Kabupaten Majene Provinsi Sulawesi Barat secara offline.

## 4) Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di SD Negeri 2 Kampung Baru mulai selama empat bulan mulai dari 10 Oktober 2022-10 Januari 2023. Adapun Pelaksanaan Workshop dilaksanakan di SD Negeri 2 Kampung Baru Kabupaten Majene Provinsi Sulawesi Barat secara offline. Materi yang dibawakan adalah pengertian media, tujuan media, karakteristik media pembelajaran yang efektif, jenis media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, dan lima aplikasi membuat media pembelajaran interaktif bagi guru. Setelah peserta mempraktikkan membuat media pembelajaran selanjutnya para peserta diarahkan untuk mengerjakan tugas membuat media pembelajaran interaktif.



Gambar 2. Pelaksanaan Workshop

### 5) Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui kualitas kegiatan yang dihasilkan serta menjadi bahan perbaikan untuk kegiatan berikutnya. Adapun alat ukur yang digunakan adalah angket evaluasi kegiatan Workshop. Adapun isi dari angket tersebut adalah mengukur pemahaman peserta sebelum kegiatan, mengukur kualitas pelaksanaan kegiatan serta mengukur kemampuan peserta setelah kegiatan. Adapun hasil angket peserta adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Sebelum Kegiatan di Laksanakan

No	Pernyataan	Penilaian			
		Belum	F	Pernah	F
1	Sudah pernah mendengar apa itu media pembelajaran Interaktif	0	0	12	100
2	Pernah mengikuti Workshop media pembelajaran Interaktif bagi Guru SD	0	0	12	100
3	Sudah mengetahui apa saja aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif	2	17	10	83
4	Pernah mengajar dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif	1	8	11	92
5	Sudah tahu manfaat dan fungsi dari media pembelajaran interaktif	2	17	10	83
6	Sudah tahu lima aplikasi membuat media pembelajaran interaktif untuk guru	7	58	5	42

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa 100% peserta sudah pernah mendengar apa itu media pembelajaran interaktif dan pernah mengikuti Workshop media pembelajaran interaktif bagi Guru SD, sebanyak 17% peserta belum mengetahui apa saja aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan 83% sudah mengetahui apa saja aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, 8% peserta belum pernah mengajar dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif, 92% Pernah mengajar dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif, 17% belum tahu manfaat dan fungsi dari media pembelajaran interaktif dan 83% sudah tahu manfaat dan fungsi dari media pembelajaran interaktif, serta 58% belum tahu lima aplikasi membuat media pembelajaran interaktif untuk guru dan 5% sudah tahu lima aplikasi membuat media pembelajaran interaktif

untuk guru.

Tabel 2. Pelaksanaan Kegiatan

No	Pernyataan	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Kegiatan Workshop Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SD sangat membantu dalam memperlancar proses pembelajaran	Sangat Setuju	12	100
		Setuju	0	0
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak setuju	0	0
2	Kegiatan Workshop membantu guru dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi diri	Sangat Setuju	12	100
		Setuju	0	0
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak setuju	0	0
3	Kegiatan Workshop sebagai sarana dalam menambah pengetahuan terkait media pembelajaran interaktif	Sangat Setuju	12	100
		Setuju	0	0
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak setuju	0	0
4	Adanya hubungan interaktif antara pemateri dan peserta	Sangat Setuju	11	92
		Setuju	1	8
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak setuju	0	0
5	Materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami	Sangat Setuju	9	75
		Setuju	3	25
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak setuju	0	0

Berdasarkan tabel di atas diperoleh 100% peserta menjawab sangat setuju bahwa Kegiatan Workshop Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SD sangat membantu dalam memperlancar proses pembelajaran, Kegiatan Workshop membantu guru dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi diri, dan Kegiatan Workshop sebagai sarana dalam menambah pengetahuan terkait media pembelajaran interaktif, 92% sangat setuju adanya hubungan interaktif antara pemateri dan peserta dan hanya 8% saja yang setuju adanya hubungan interaktif antara pemateri dan peserta, 75% sangat setuju materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami dan 25% yang setuju materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami.

Tabel 2. Setelah Kegiatan

No	Pernyataan	Penilaian							
		SS	%	S	%	TS	%	STS	%
1	Mampu mengetahui tentang media pembelajaran interaktif	8	66	4	37	0	0	0	0
2	Mampu mengetahui tujuan media pembelajaran interaktif	10	83	2	17	0	0	0	0
3	Mampu mengetahui karakteristik media PBL yang interaktif	6	42	7	58	0	0	0	0
4	Mampu mengetahui jenis media PBL	6	42	7	58	0	0	0	0
5	Mampu mengetahui fungsi media PBL	6	42	7	58	0	0	0	0
6	Mampu mengetahui lima aplikasi membuat media pembelajaran interaktif bagi guru	4	33	8	67	0	0	0	0

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa setelah diadakannya kegiatan Workshop Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SD sebanyak 66% sangat setuju bahwa peserta mampu mengetahui tentang media pembelajaran interaktif dan hanya 37% saja yang setuju, sebanyak 83% sangat setuju mampu mengetahui tujuan media pembelajaran interaktif dan hanya 17% saja yang setuju, berikutnya 42% sangat setuju mampu mengetahui karakteristik media PBL yang interaktif dan 58% yang setuju terhadap hal tersebut, begitu pula pada hal mampu mengetahui jenis media PBL dan mampu mengetahui fungsi media PBL, Adapun sebanyak 33% sangat setuju mampu mengetahui lima aplikasi membuat media pembelajaran interaktif bagi guru dan 67% yang setuju terhadap hal tersebut.

Workshop media pembelajaran interaktif bagi guru sekolah dasar memiliki manfaat yang signifikan untuk pengembangan profesional dan peningkatan kualitas pembelajaran. Berikut adalah beberapa manfaat utama dari workshop ini:

- 1) Workshop membantu guru sekolah dasar mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam metode pengajaran mereka. Ini memungkinkan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan efektif untuk siswa.
- 2) Guru akan belajar cara menggunakan perangkat lunak, aplikasi, dan alat teknologi dengan lebih baik untuk mendukung pembelajaran. Mereka dapat memaksimalkan potensi teknologi dalam pengajaran mereka.
- 3) Workshop membantu guru untuk merancang aktivitas interaktif yang mendorong partisipasi siswa. Siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih terlibat dalam proses belajar-mengajar.
- 4) Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan bersifat visual. Siswa lebih cenderung berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- 5) Guru dapat menggunakan teknologi untuk memantau perkembangan siswa dan memberikan umpan balik yang lebih terarah. Ini memungkinkan pengajaran yang lebih personal dan penyesuaian kurikulum.
- 6) Guru akan mengembangkan keterampilan teknis dan pedagogis yang lebih kuat dalam mengelola kelas, membuat materi pembelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar siswa.
- 7) Media pembelajaran interaktif dapat membantu guru untuk menghemat waktu dalam persiapan pelajaran dan memberikan konten secara lebih efisien.
- 8) Guru akan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan sepanjang karier mereka, karena teknologi terus berkembang dan diintegrasikan ke dalam pembelajaran.
- 9) Guru yang terampil dalam menggunakan media pembelajaran interaktif akan memiliki keunggulan kompetitif di pasar kerja. Mereka lebih dicari oleh sekolah dan lembaga pendidikan.
- 10) Workshop juga merupakan kesempatan untuk berinteraksi dengan rekan-rekan guru lainnya. Ini memungkinkan berbagi pengalaman, ide, dan sumber daya yang dapat meningkatkan praktik pengajaran.
- 11) Penerapan media pembelajaran interaktif yang baik dapat berdampak positif pada prestasi siswa. Siswa dapat lebih mudah memahami konsep dan mengingat informasi karena pembelajaran menjadi lebih interaktif.

12) Workshop membekali guru dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi perubahan dalam pendidikan, seperti peningkatan penggunaan pembelajaran online atau hibrida.

Secara keseluruhan, workshop media pembelajaran interaktif membantu guru sekolah dasar untuk menjadi lebih efektif dan relevan dalam memenuhi tuntutan pembelajaran modern. Ini berdampak positif pada kualitas pendidikan dan pengalaman belajar siswa.

## Simpulan

Berdasarkan hasil evaluasi pengabdian masyarakat ini, didapatkan bahwa sebelum kegiatan Workshop media pembelajaran interaktif bagi guru SD, 100% peserta sudah pernah mendengar tentang hal tersebut dan 83% sudah mengetahui aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. 92% peserta sudah pernah mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan 83% sudah mengetahui manfaat dan fungsi dari media pembelajaran interaktif. Hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa 100% peserta sangat setuju bahwa kegiatan Workshop membantu proses pembelajaran dan menambah pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif. Setelah mengikuti kegiatan, 66% peserta sangat setuju bahwa mereka mampu mengetahui tentang media pembelajaran interaktif dan 83% sangat setuju bahwa mereka mampu mengetahui tujuan dari media pembelajaran interaktif. Namun, hanya 33% yang sangat setuju bahwa mereka mampu mengetahui lima aplikasi membuat media pembelajaran interaktif bagi guru.

## Daftar Pustaka

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Budiana, I. (2022). Menjadi guru profesional di era digital. *JIEBAR: Journal of Islamic Education: Basic and Applied Research*, 2(2), 144-161. <https://doi.org/10.33853/jiebar.v2i2.234.g139>.
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 251-257. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.
- Juliadilla, R., & Iksan, M. (2020). Animal Education Berbasis Animasi Sebagai Media Belajar Interaktif Dengan Pendekatan Tematik (Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013). *JPM17: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(01), 20-30. <https://doi.org/10.30996/jpm17.v5i01.3246>.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya: Jawa Timur.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *EDISI*, 3(2), 312-325. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya

- manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>.
- Munawar, B. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbatuan Aplikasi Comic Life 3 Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Pedagogik*, 4(2), 163-177. <https://doi.org/10.51499/cp.v4i2.163>.
- Novitasari, A. T., Sari, I. P., & Miftah, Z. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 66-73. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i1.1848>.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sentaya, I. M., Yahya, F., & Suharli, S. (2022). PKM Guru Agama Hindu Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tik Di Pasraman Widya Dharma Sumbawa Besar. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 245-251.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 75-â. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1205>.