

## Inovasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas 4 SD dalam Dunia Pendidikan

Mira<sup>1</sup>, Imas Mastoah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

e-mail: [miraleset378@gmail.com](mailto:miraleset378@gmail.com)<sup>1</sup>, [Imas.mastoah@uinbanten.ac.id](mailto:Imas.mastoah@uinbanten.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Artikel ini membahas inovasi dalam media pembelajaran yang bisa menjadikan para siswa kelas 4 SD lebih tertarik dalam belajar. Hal ini terutama dalam konteks pendidikan; berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. Pengimplikasian dalam sebuah pembelajaran berbagai macam pendekatan, dan sebagai contohnya yaitu menggunakan teknologi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut bermain peran signifikan dalam menjaga minat belajar siswa serta mempertajam pemahaman akan materi pelajaran. Salah satu inovasi yang menjanjikan dalam pembelajaran dengan teknologi multimedia adalah Augmented Reality (AR). Untuk menganalisis teknologi tersebut, peneliti menggunakan metode literatur dalam makalah ini; hasil pengumpulan dan analisa data menunjukkan bahwa media interaktif dan tepat guna menarik perhatian siswa, membantu membangkitkan kreativitas siswa untuk belajar, dan secara efisien membantu mereka memahami pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan oleh guru. Jadi, guru harus menggunakan teknologi selama pembelajaran untuk menciptakan suasana menjemput sehingga memberikan pelajaran secara efektif.

**Kata kunci:** *Inovasi Media Pembelajaran, Minat Belajar Siswa, Multimedia, Augmented Reality, Pendidikan, Teknologi Informasi.*

### Abstract

This article discusses innovations in learning media that can make Primary 4 students more interested in learning. This is especially true in the context of education; based on the National Education System Law No. 20/2003. The implication in learning is a variety of approaches, and an example of this is using learning technology. Such learning media play a significant role in maintaining students' interest in learning as well as sharpening their understanding of the subject matter. One of the promising innovations in learning with multimedia technology is Augmented Reality (AR). To analyse the technology, the researcher used the literature method in this paper; the results of data collection and analysis show that interactive and appropriate media attract students' attention, help awaken students' creativity to learn, and efficiently help them understand the knowledge and skills taught by the teacher. So, teachers should use technology during learning to create a pick-up atmosphere so as to deliver lessons effectively.

**Keywords :** *Learning Media Innovation, Student Interest In Learning, Multimedia, Augmented Reality, Education, Information Technology.*

### PENDAHULUAN

Berdasarkan yang tertuang dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 mengenai pendidikan menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu kebutuhan yang mendasar bagi setiap orang. Dalam hal ini pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensinya melalui berbagai metode proses pembelajaran lain yang diterima dan diakui oleh masyarakat.

Pendidikan adalah kebutuhan utama bagi setiap individu untuk mendukung kehidupan sehari-hari. Sebagaimana dijelaskan oleh Rini (2013:3), pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membentuk perubahan sikap dan perilaku manusia melalui kegiatan pengajaran serta pelatihan., yang pada akhirnya membantu manusia menjadi lebih dewasa. Di Indonesia,

banyak sekolah telah didirikan dengan menyediakan fasilitas lengkap yang memungkinkan siswa memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan kemampuan mereka secara maksimal.

Sebagai sebuah alat dalam mengimplikasikan pembelajaran, media yang digunakan oleh seorang guru, memberikan peranan penting dalam proses belajar dan mengajar. Sebagai sarana pendukung, media ini membantu menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan bantuan media ini, siswa dapat lebih efektif serta optimal, pendidik juga memegang peranan kunci dalam membimbing siswa. Melalui pengintegrasian budaya dan pendidikan karakter, individu dapat dibentuk menjadi pribadi dengan karakter positif. (Mansur & Rafiudin, 2020)

Kemajuan informasi teknologi yang pesat telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Di era globalisasi ini, peran teknologi informasi dalam dunia pendidikan dapat diamati dari berbagai perspektif, seperti data pengelolaan dan proses pembelajaran. Secara garis besar, teknologi informasi mendukung pengumpulan, analisis, distribusi, dan evaluasi informasi dengan cara yang cepat, akurat, dan transparan hal tersebut bisa membantu meningkatkan daya saing dan kualitas. (Rohmah & Tegeh, 2022)

Kemajuan teknologi yang menghadirkan komputer dan internet sebagai sarana serta media pembelajaran di dunia pendidikan harus disikapi dengan bijaksana oleh para pendidik. Dengan cara ini, perkembangan teknologi dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam proses belajar mengajar di kelas. Saat ini, inovasi dalam dunia pendidikan terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Upaya-upaya tersebut bertujuan untuk memperbaiki kualitas pendidikan yang masih dianggap kurang optimal. Beberapa langkah inovatif yang dilakukan meliputi pembaruan kurikulum, penerapan metode pengajaran yang lebih modern, serta penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. (Hafi, 2018)

Guru didorong untuk menerapkan berbagai inovasi guna menciptakan pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian, kualitas pembelajaran dapat meningkat secara signifikan. Proses belajar akan berjalan lebih optimal jika didukung oleh kreativitas guru dalam upaya memperbaiki kualitas pendidikan yang diberikan. (Supriadi, 2017) Pendekatan pembelajaran kelompok digunakan sebagai inovasi dalam proses belajar. Dalam pendekatan ini, siswa berkolaborasi dalam beberapa tim kecil. Setiap kali diberikan topik tertentu yang akan menjadi bahan diskusi internal mereka. Setelah proses diskusi selesai, setiap kelompok diminta untuk menyampaikan hasilnya melalui presentasi. Selama sesi presentasi berlangsung, siswa dari kelompok lain diberi peluang untuk memberikan tanggapan berupa pertanyaan atau menambahkan informasi terkait materi yang telah dipaparkan. (Azzam et al., n.d.)

Untuk meningkatkan semangat belajar siswa, guru perlu merancang strategi pengajaran yang lebih kreatif dan menarik. Namun beberapa sekolah masih menghadapi kendala, misalnya keterbatasan terhadap kemampuan beradaptasi dengan teknologi dengan cepat. Pada saat yang sama, guru sering mengalami tidak mampuan dalam menjalankan pengajaran yang relevan dan efektif. Saat ini, media pembelajaran yang paling umum digunakan adalah materi tekstual seperti buku pelajaran, karya siswa sebagai contoh, serta bacaan konvensional lainnya yang memiliki nilai edukatif.

## **METODE**

Adapun Metode yang menjadi rujukan pada penelitian kali ini merupakan studi literatur. Studi literatur adalah suatu kegiatan yang mencakup pencarian, penelaahan, dan pembacaan berbagai literatur, termasuk jurnal, buku, dan sumber lainnya. Sedangkan Data yang diperoleh akan dianalisis dan dikategorikan menurut relevansinya dengan topik yang diteliti. Kemudian akan ditulis ulang untuk membentuk konsep penelitian yang berguna. Dalam konteks penelitian ilmiah, studi literatur memegang peranan penting dalam keseluruhan langkah-langkah metode penelitian. Ada beberapa tujuan dari studi literatur ini, antara lain: menghubungkan penelitian yang telah ada dengan penelitian yang lainnya, sehingga penulis dapat memberikan gambaran penelitian tersebut secara normatif, serta mengisi celah-celah yang mungkin ada dalam penelitian-penelitian sebelumnya. (Rihani et al., 2022). Dalam konteks ini, peneliti akan melakukan pencarian dan pengumpulan berbagai sumber yang komprehensif dan relevan dengan tema Inovasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas 4 SD dalam bidang pendidikan. (Melati et al., 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan pandangan Depdikbud (1992:79), penggunaan media memiliki manfaat yang sangat komprehensif, sehingga dapat mengurangi kecenderungan verbalisme, serta membantu siswa berpikir secara lebih teratur dan sistematis. Selain itu, media juga berperan dalam membentuk pemahaman dan menanamkan nilai-nilai pada diri siswa. Penggunaan media untuk pendidikan juga memiliki keuntungan besar dalam efisiensi waktu, karena dapat menyederhanakan materi, terutama saat menyampaikan konsep-konsep baru yang mungkin masih asing bagi siswa. (*Edustreampgsd,+5.+Supriyono+43-48.Pdf*, n.d.)

Ketidakkemampuan belajar adalah masalah yang dapat menghalangi siswa dalam mencapai tujuan akademis mereka. Hambatan ini bisa berasal dari faktor lingkungan di sekitarnya maupun dari dalam diri siswa itu sendiri. Dalam beberapa situasi, ada siswa yang mampu mengatasi tantangan belajar mereka tanpa memerlukan bantuan orang lain. Namun, ada pula kasus di mana kesulitan belajar tidak dapat diselesaikan secara mandiri, sehingga dukungan dari guru dan pihak terkait menjadi sangat penting. Berdasarkan pemahaman ini, dapat disimpulkan bahwa ketidakkemampuan belajar adalah kondisi di mana siswa mengalami kesulitan dalam belajar secara efektif akibat adanya rasa takut, hambatan, atau keterbatasan tertentu. Dampak dari kondisi ini sering kali terlihat pada rendahnya prestasi akademik siswa, yang mendorong perlunya intervensi dan dukungan dari guru serta pihak lainnya agar siswa dapat mengatasi masalah belajar yang dihadapi. Permasalahan belajar ini seringkali berakar pada faktor psikologis dan sosial yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam proses belajar. Ketidakkemampuan belajar dapat tercermin dalam hasil akademik yang kurang memuaskan, yang tidak sesuai dengan harapan. Siswa yang mengalami kesulitan ini biasanya menghadapi tantangan dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diterima, yang dapat menyebabkan mereka merasa malas, kurang tertarik pada materi yang diajarkan, serta mengabaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. (Mawardini & Inayah, 2023)

Inovasi pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kemampuan manusia dan menciptakan perubahan positif di dunia. Pendidikan berperan sebagai media utama dalam membentuk sumber daya manusia yang kompeten, dan inovasi dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Elemen-elemen seperti sudut pandang baru, sumber daya manusia yang memberi kehidupan, dan lingkungan yang ramah lingkungan sangat diperlukan untuk mendukung inovasi. Dengan memiliki instrumen penilaian yang efektif, kita dapat sejauh mana perubahan yang dihasilkan oleh inovasi tersebut dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembaruan dalam dunia pendidikan merupakan suatu keharusan. Pendidikan dan inovasi adalah dua elemen yang saling terhubung dan mendukung satu sama lain. Untuk memanfaatkan inovasi secara optimal, diperlukan strategi yang efektif serta kolaborasi dari berbagai pihak, termasuk peran aktif guru. Guru harus mampu menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan, terutama yang muncul akibat adanya inovasi. Inovasi juga memiliki hubungan erat dengan modernisasi, yang membawa perubahan baru serta kemajuan dalam suatu bidang. Oleh karena itu, untuk terus menghadirkan pembaruan, khususnya di sektor pendidikan, diperlukan kerjasama yang kuat antara berbagai pihak terkait seperti guru, masyarakat, dan pemerintah sebagai pemangku kepentingan. (Sanita & Saparia, 2023)

Pembelajaran inovatif adalah pendekatan yang dirancang oleh pendidik untuk memungkinkan siswa mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri, sesuai dengan kemampuan dan minat mereka masing-masing. Pendidikan bersifat dinamis dan harus terus menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan yang berkesinambungan guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Keberhasilan pendidikan terletak pada menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa di kelas, sehingga setiap individu aktif berpartisipasi. Dengan demikian, sekolah perlu menjadi lingkungan yang mendukung baik bagi guru maupun siswa. (Vaviyan & Putri, 2024)

Media pembelajaran adalah perangkat atau sarana yang digunakan sebagai penghubung untuk menyampaikan informasi serta materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Oleh karena itu, tujuan utama media ini adalah untuk mendukung kelancaran komunikasi dalam proses belajar mengajar. (*Ebook Media Pembelajaran.Pdf*, n.d.)

Media pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi. Perubahan ini juga dipengaruhi oleh tuntutan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Beberapa pakar telah mengklasifikasikan berbagai jenis media. Misalnya, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam tiga kategori utama, yaitu media visual (contohnya video), media auditori (contohnya audio), dan media kinetik (media yang melibatkan gerakan). Media visual selanjutnya dibagi menjadi tiga jenis, yakni gambar visual, grafik, serta simbol verbal. (Shalikhah, 2017)

Jenis-jenis media pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa kategori, salah satunya adalah media visual. Media visual merupakan alat atau sumber belajar yang menyampaikan pesan dan informasi, khususnya terkait materi pelajaran, dengan cara yang menarik dan kreatif. Penggunaan media ini mengandalkan indera penglihatan, sehingga tidak cocok digunakan oleh para tunanetra. Hal ini d Media visual adalah alat atau sumber pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dan informasi, terutama yang berkaitan dengan materi pelajaran, secara kreatif dan menarik. Media ini mengutamakan penggunaan indera penglihatan, sehingga tidak dapat dimanfaatkan oleh individu tunanetra. Hal ini dikarenakan media visual hanya dapat diakses dan diapresiasi melalui kemampuan melihat sebab karena media visual hanya dapat diakses dan dinikmati melalui penglihatan. Berikut adalah beberapa macam media visual:



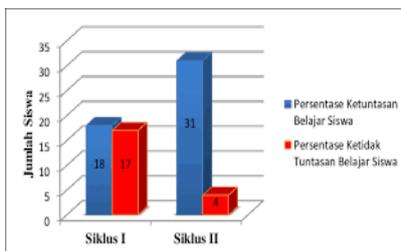
**Gambar atau Foto**



**Peta Konsep**



**Diagram**



**Grafik**



**Poster**



**Peta atau globe**

Media audio, yang juga dikenal sebagai media dengar, merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan cara yang inovatif dan menarik. Dalam penggunaan media ini, kita hanya mengandalkan pendengaran indera karena media ini suara.

Sementara itu, edia audio visual adalah salah satu jenis media pembelajaran yang lebih rumit, di mana materi disajikan secara inovatif dan menarik dengan melibatkan dua indera utama, yaitu pendengaran dan penglihatan. Media ini menggabungkan elemen suara dan gambar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Menurut Djamarah, media audio visual dapat dibagi menjadi dua kategori:

1. Audio Visual Murni adalah Media audio visual murni adalah jenis media di mana komponen suara dan gambar berasal dari satu sumber yang sama, seperti televisi, kaset video, atau film dengan suara bawaan.
2. Audio Visual Tidak Murni adalah Media audio visual tidak murni mengacu pada media di mana elemen suara dan gambar berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film yang menggunakan bingkai suara.

Media pembelajaran interaktif adalah perangkat lunak berbasis komputer dirancang secara khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan pengajaran Media ini dilengkapi dengan

beragam fitur, seperti materi pelajaran yang lengkap, simulasi interaktif dengan animasi untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak, serta soal tes yang disertai jawaban. Dirancang dengan antarmuka yang mudah digunakan, media pembelajaran interaktif ini memungkinkan siswa dan guru untuk berinteraksi secara langsung selama menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan mempesona melalui berbagai metode pembelajaran proses pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik.(Yanto, 2019).

Media pembelajaran tentang sistem pencernaan berbasis teknologi Augmented Reality adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk berbagai kalangan pengguna. Aplikasi ini mengintegrasikan media cetak dengan teknologi digital, sehingga bisa dihubungkan melalui smartphone. Dengan bantuan penanda tersebut, pengguna dapat melihat model dan animasi tiga dimensi yang ditampilkan langsung di layar perangkat mereka. Produk akhir dari aplikasi Augmented Reality ini terdiri dari dua komponen utama: media cetak yang memuat marker dan aplikasi Augmented Reality yang kompatibel dengan perangkat mobile..(Adami & Budihartanti, 2016)

Media pembelajaran mencakup berbagai alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan terkait materi pelajaran. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar, karena media yang tepat dapat memberikan dampak besar terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Oleh karena itu, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. Pertama, tema materi dan jenis media yang dipilih harus sesuai dan seimbang. Selain itu, pemilihan media juga perlu disesuaikan dengan kemampuan pendidik maupun peserta didik. Faktor-faktor lain juga harus dipertimbangkan agar media tersebut efektif dalam mendukung proses pembelajaran.(Fahyuni & Psi, n.d.)

Media merupakan komponen penting dalam strategi dan teori pembelajaran dalam proses pendidikan. Tanpa adanya peran media, proses pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal. Di sisi lain, pemilihan media pembelajaran Penggunaan bahasa yang sesuai mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung.

Setiap media yang digunakan harus berfokus pada kemudahan proses belajar, bukan sekadar kemudahan bagi pengajar. Tujuan utama penerapan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi perilaku belajar dan pencapaian tujuan belajar.

Penggunaan berbagai media dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai variasi, pengisi waktu, atau hiburan, tetapi juga harus terintegrasi dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan strategi pembelajaran yang disusun berdasarkan teori-teori belajar, diharapkan dapat mendukung tercapainya hasil yang sukses dalam proses belajar. Sayangnya, tidak semua pengajar, terutama dalam pembelajaran bahasa, memahami cara memilih, merancang, mengembangkan, atau menerapkan media pembelajaran yang efektif untuk memaksimalkan keberhasilan siswa. Oleh karena itu, dari tahap perencanaan hingga penerapan, penggunaan media pembelajaran bahasa seharusnya mengikuti langkah-langkah yang sistematis dan dijabarkan dengan baik, seperti yang disarankan dalam buku ini. Buku ini penting karena menekankan bahwa "media yang baik bukan hanya menunjukkan kecakapan pengajar, tetapi lebih penting untuk memikirkan kebutuhan anak-anak di dalam kelas melebihi materi pelajaran yang diberikan kepada mereka.(Dewi & Budiana, 2018)

Penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dapat mengakibatkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, sebagai seorang guru, penting untuk menggunakan media pembelajaran yang interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Sayangnya, realitas di dunia pendidikan, terutama dalam pengajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar (SD), menunjukkan bahwa penggunaan media inovatif oleh guru masih sangat terbatas.

Dalam menghadapi tantangan era digital, guru diharuskan memahami dan memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, penguasaan kompetensi digital oleh para pendidik menjadi hal yang tidak dapat diabaikan. Guru perlu mencari metode terbaik untuk menggunakan teknologi dalam proses mengajar guna meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa, yang merupakan tanggung jawab utama mereka.

Namun, kita juga perlu memahami bahwa penerapan teknologi, termasuk kecerdasan buatan, memiliki risiko tertentu. Salah satu tantangan utamanya adalah kemungkinan munculnya ketergantungan terhadap teknologi, yang justru dapat bertentangan dengan tujuan utama pendidikan. Selain itu, dampak negatif lain yang mungkin terjadi meliputi perubahan perilaku, etika, norma sosial, serta aturan moral yang berpotensi tidak sejalan dengan nilai-nilai masyarakat. Dengan penggunaan kecerdasan buatan secara bijak, dunia pendidikan dapat mengalami transformasi besar. Teknologi ini mampu meningkatkan partisipasi siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang atraktif. Oleh karena itu, sangat penting bagi para pendidik untuk mempersiapkan diri dan mengadopsi inovasi ini secara bertanggung jawab agar tercipta masa depan pendidikan yang lebih baik. (Rochim, 2024)

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, Penulis dapat menyimpulkan bahwa inovasi dalam penerapan media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 SD. Penggunaan teknologi informasi, khususnya media berbasis multimedia seperti Augmented Reality, terbukti mampu meningkatkan interaksi dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya menyederhanakan penyampaian materi pelajaran tetapi juga dapat memunculkan pembelajaran yang lebih intraktif. Oleh karena itu, para pendidik perlu terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan memilih media pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Selain itu, peningkatan kompetensi guru digital serta kerja sama antara berbagai pihak di dunia pendidikan sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adami, Feby Zulham, And Cahyani Budihartanti. "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android." *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), No. 1 (2016): 122-131.
- Andriani, M. R., & Wahyudi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 Sdn Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 30. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p143-157>
- Dewi, Putri Kumala, And Nia Budiana. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press, 2018.
- "Ebook Media Pembelajaran.Pdf." Accessed February 23, 2025. <http://digilib.lain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook%20media%20pembelajaran.Pdf>.
- "Edustreampgsd,+5.+Supriyono+43-48.Pdf," N.D.
- Hidayat, Muhammad Fikri Dkk. (2018). "Upaya Peningkatan Kompetensi Dalam Membuat Elearning Bagi Guru Smk Dinamika Kota Tegal". *Jurnal Abdimas Phb Vol 1 No. 1*
- Fahyuni, Eni Fariyatul, And S Psi. "Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Tahun Ajaran 2017." *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, N.D., 1-16.
- Mansur, H. & R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37– 48.
- Mawardini, Annisa, And Yeti Inayah. "Menghadapi Tantangan Belajar Ipa Di Kelas 4 Sdit Ibtidaiyah Dengan Analisis Dan Solusi Yang Menginspirasi." *Jurnal Pendidikan Seroja*. 3 (2023).
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, And Anita Ninasari. "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Journal On Education* 6, No. 1 (May 24, 2023): 732–41. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811-819.
- Nasution, B. M. (2021). Increasing Thematic Learning Outcomes Through Powerpoint Media In Class Iv Students Of Elementary School 0804 Botung Academic Year 2020/2021. *Indonesian Journal Of Basic Education*, 4(2), 6.

- Pramayogi, D. (2019). Inovasi Dalam Pembelajaran Sejarah. *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 1(2), 17–22.
- Rusman, Deni Kurniawan, Dan Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers. (2011).
- Rihani, Athiya Luthfiani, Arifin Maksum, And Nina Nurhasanah. “Studi Literatur : Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 7, No. 2 (2022): 123–31.
- Rochim, Ahmad Abdul. “Kecerdasan Buatan: Resiko, Tantangan Dan Penggunaan Bijak Pada Dunia Pendidikan.” *Antroposen: Journal Of Social Studies And Humaniora* 3, No. 1 (January 29, 2024): 13–25. <https://doi.org/10.33830/Antroposen.V3i1.6780>.
- Sanita, Sanita, And Andi Saparia. “Peran Teknologi Pendidikan Dalam Inovasi Pembelajaran Di Mtsn 1 Poso.” *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 22, No. 4 (July 8, 2023): 69. <https://doi.org/10.20527/Multilateral.V22i4.16587>.
- Septianita, Riska. 2014. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Fisika Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis Untuk Kelas X Sma Ipa”. *Jurnal Online Um*. 2 (2014), P. 1-11.
- Supriadi, D. (2017). Implementasi Manajemen Inovasi Dan Kreatifitas Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Indonesian Journal Of Education Management And Administration Review*, 1(2), 125–132.
- Vaviyan, Neyro Allam, And Sheila Febriani Putri. “Mengembangkan Media Pembelajaran Inovatif: Menggunakan Chatbot Telegram Pada Materi Pph Pasal 23.” . . *Issn* 4, No. 1 (2024).
- Waldopo. 2011. “Analisis Kebutuhan Terhadap Program Multi Media Interaktif Sebagai Media Pembelajaran”. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. 17 (2011), P. 244-253.
- Waskito, Danang. (2014). “Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia”. *Speed Journal (Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi)* Volume 11 No 3.
- Yanto, Doni Tri Putra. “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik.” *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, No. 1 (April 1, 2019): 75–82. <https://doi.org/10.24036/Invotek.V19i1.409>.