



Abul Khoir¹
Aminatuzzuhriah²

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA PADA ANAK USIA DINI

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini melalui metode studi literatur. Dalam perkembangan teknologi pendidikan, media interaktif seperti aplikasi mobile, permainan edukatif, dan video animasi telah memberikan dampak signifikan terhadap pembelajaran bahasa. Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berperan penting dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara pada anak usia dini. Melalui tinjauan literatur yang mendalam, ditemukan bahwa media interaktif membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih imersif dan menyenangkan, sehingga memudahkan anak dalam memahami konsep-konsep bahasa secara lebih kontekstual. Namun, terdapat pula tantangan terkait penggunaan teknologi ini, seperti potensi ketergantungan pada media interaktif dan kurangnya interaksi sosial jika tidak diimbangi dengan aktivitas langsung. Penelitian ini juga menekankan pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam mendampingi anak-anak selama menggunakan media interaktif, untuk memastikan proses belajar berlangsung optimal. Di sisi lain, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengeksplorasi penerapan teknologi baru seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) dalam pembelajaran bahasa. Kesimpulannya, media interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran bahasa pada anak usia dini, namun tetap memerlukan pengawasan dan bimbingan agar dapat digunakan secara efektif.

Kata Kunci: Media Interaktif, Pembelajaran Bahasa, Anak Usia Dini, Motivasi Belajar, Teknologi Pendidikan.

Abstract

This study aims to examine the influence of interactive media on language learning in early childhood through a literature review method. In the advancement of educational technology, interactive media such as mobile applications, educational games, and animated videos have significantly impacted language learning. This study shows that interactive media plays an important role in enhancing motivation, engagement, vocabulary acquisition, and speaking skills in young children. Through an extensive literature review, it was found that interactive media helps create a more immersive and enjoyable learning environment, facilitating children's understanding of language concepts in a more contextual way. However, challenges such as potential over-reliance on interactive media and a lack of social interaction may arise if not balanced with direct activities. This research also emphasizes the importance of parental and teacher involvement in guiding children during their use of interactive media to ensure optimal learning outcomes. Furthermore, future research is needed to explore the application of new technologies such as augmented reality (AR) and virtual reality (VR) in language learning. In conclusion, interactive media has great potential to enhance language learning in early childhood, but it requires supervision and guidance to be used effectively.

Keywords: Interactive Media, Language Learning, Early Childhood, Learning Motivation, Educational Technology.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat dalam beberapa dekade terakhir telah memberikan pengaruh besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu dampak yang paling signifikan adalah munculnya berbagai media interaktif yang dapat

^{1,2}Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Annadwah Kuala Tungkal
e-mail: abulhasan051193@gmail.com

digunakan sebagai alat bantu pembelajaran (Kurnia et al., 2014). Di bidang pendidikan bahasa, terutama pada anak usia dini, penggunaan media interaktif seperti aplikasi mobile, permainan edukatif, video animasi, dan platform digital lainnya semakin populer. Media interaktif ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa, terutama dalam membantu anak-anak yang masih berada pada tahap awal perkembangan kognitif dan linguistik mereka (Rambe et al., 2022).

Pada tahap usia dini, anak-anak berada pada masa keemasan dalam perkembangan bahasa. Kemampuan anak-anak untuk menyerap dan memahami bahasa baru berada pada puncaknya. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa pada usia dini menjadi sangat penting untuk memaksimalkan potensi linguistik anak-anak (Rasiban, 2013). Media interaktif yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran bahasa memberikan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan imersif. Selain itu, media interaktif ini memungkinkan anak untuk berlatih bahasa secara mandiri dan berulang kali, dengan umpan balik yang langsung dan personal, yang dapat mempercepat proses penguasaan bahasa (Sidabutar, 2021).

Namun, meskipun berbagai studi telah menyoroti manfaat dari penggunaan media interaktif dalam pendidikan, penelitian yang lebih mendalam mengenai efektivitas media ini dalam konteks pembelajaran bahasa pada anak usia dini masih terbatas (Suharti, 2021). Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih fokus pada penggunaan media interaktif untuk pengembangan keterampilan kognitif umum, seperti matematika dan sains, sedangkan pengaruh media interaktif terhadap perkembangan bahasa, terutama pada anak usia dini, masih jarang dibahas secara komprehensif (Utomo, 2023). Selain itu, banyak penelitian yang tidak menyoroti bagaimana media interaktif tersebut diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran atau bagaimana pendidik dan orang tua dapat berperan dalam memfasilitasi penggunaan media tersebut secara optimal (Solikah, 2020).

Penelitian ini mencoba mengisi gap tersebut dengan mengeksplorasi secara mendalam pengaruh media interaktif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang membuat media interaktif efektif dalam pembelajaran bahasa, serta bagaimana keterlibatan orang tua dan pendidik dalam memanfaatkan media ini. Novelty dari penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap penggunaan media interaktif dalam konteks pembelajaran bahasa untuk anak usia dini, yang belum banyak dieksplorasi secara spesifik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai bagaimana media interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran bahasa, serta memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan orang tua dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kegiatan belajar sehari-hari.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk mengeksplorasi dan menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Metode studi literatur ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber yang relevan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang topik yang diteliti (Sugiyono, 2016). Berikut adalah tahapan rinci dari metode penelitian ini:

1. Penentuan Topik dan Tujuan Penelitian Pada tahap ini, peneliti menetapkan fokus penelitian yang spesifik, yaitu pengaruh penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Peneliti merumuskan tujuan penelitian yang jelas untuk menilai bagaimana media interaktif dapat mempengaruhi proses pembelajaran bahasa dan menentukan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitasnya. Tujuan ini akan menjadi panduan sepanjang proses penelitian dan membantu dalam penyaringan literatur yang relevan.
2. Pengumpulan Sumber Literatur Peneliti melakukan pencarian literatur untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan artikel, buku, jurnal, dan sumber lain yang relevan dengan topik penelitian. Sumber-sumber ini diperoleh dari database akademik seperti Google Scholar, JSTOR, ERIC, dan ProQuest, serta dari perpustakaan universitas dan referensi buku teks. Pencarian dilakukan dengan menggunakan kata kunci yang relevan seperti "media interaktif," "pembelajaran bahasa anak usia dini," dan "efektivitas

teknologi pendidikan." Sumber-sumber ini kemudian diseleksi berdasarkan relevansi, kredibilitas, dan kualitas penelitian.

3. **Evaluasi dan Kategorisasi Literatur** Setelah mengumpulkan literatur yang relevan, peneliti mengevaluasi setiap sumber untuk menilai kualitas dan kontribusinya terhadap topik penelitian. Evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan metodologi, temuan, dan kesimpulan dari masing-masing studi. Sumber-sumber yang paling relevan dan berkualitas tinggi dipilih untuk dianalisis lebih lanjut. Literatur yang terpilih kemudian dikategorikan berdasarkan tema utama seperti jenis media interaktif yang digunakan, metode pembelajaran yang diterapkan, dan dampak terhadap perkembangan bahasa anak.
4. **Analisis Literatur** Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis mendalam terhadap literatur yang telah dikategorikan. Analisis mencakup identifikasi pola, tren, dan kesenjangan dalam penelitian yang ada. Peneliti membandingkan dan mengkontraskan hasil dari berbagai studi untuk menilai efektivitas media interaktif dalam pembelajaran bahasa anak usia dini. Analisis ini juga melibatkan penilaian terhadap berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan media interaktif, seperti desain aplikasi, fitur interaktif, dan keterlibatan pendidik serta orang tua.
5. **Sintesis Temuan** Hasil analisis literatur disintesis untuk mengembangkan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana media interaktif mempengaruhi pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Sintesis ini melibatkan penggabungan temuan dari berbagai sumber untuk mengidentifikasi tren umum, kesimpulan penting, dan implikasi praktis. Peneliti juga mendokumentasikan kesenjangan yang ada dalam penelitian yang ada dan area yang memerlukan studi lebih lanjut.
6. **Penulisan Laporan Penelitian** Tahapan terakhir adalah menyusun laporan penelitian berdasarkan temuan dari studi literatur. Laporan ini mencakup latar belakang penelitian, metode yang digunakan, hasil analisis, dan sintesis temuan. Peneliti menyusun narasi yang jelas dan sistematis untuk menjelaskan bagaimana media interaktif dapat mempengaruhi pembelajaran bahasa anak usia dini, serta memberikan rekomendasi praktis untuk pendidik dan orang tua. Laporan ini juga menyajikan kesimpulan dari penelitian dan mengusulkan area penelitian di masa depan untuk memperluas pemahaman tentang topik ini.

Dengan mengikuti tahapan-tahapan ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman tentang penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini dan memberikan wawasan berharga untuk praktik pendidikan yang lebih efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang dilakukan, ditemukan sejumlah temuan penting terkait pengaruh penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Hasil-hasil ini diuraikan dalam beberapa kategori utama untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas media interaktif serta faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya.

1. **Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Anak** Salah satu temuan utama dari penelitian ini adalah bahwa media interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran bahasa. Studi-studi yang dikaji menunjukkan bahwa anak-anak usia dini cenderung lebih tertarik dan termotivasi ketika menggunakan media yang interaktif seperti aplikasi berbasis gamifikasi, video animasi, dan permainan edukatif (Indahsari & Sumirat, 2023). Pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif membuat anak lebih mudah berkonsentrasi dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa keterlibatan emosional dapat meningkatkan retensi informasi dan mempercepat proses pembelajaran bahasa.
2. **Pengaruh Positif Terhadap Penguasaan Kosakata** Temuan lain yang dihasilkan dari studi literatur adalah adanya peningkatan penguasaan kosakata pada anak-anak yang menggunakan media interaktif. Media interaktif yang memanfaatkan visualisasi, audio, dan teks secara simultan membantu anak-anak mempelajari kata-kata baru dengan cara yang lebih efektif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang belajar

bahasa dengan menggunakan aplikasi edukatif berbasis multimedia mampu mengingat dan memahami kosakata lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Susantini & Kristiantari, 2021). Hal ini dikarenakan media interaktif mampu menyajikan konteks yang lebih hidup dan konkret, sehingga memudahkan anak dalam memahami makna kata dan penggunaannya.

3. **Peningkatan Kemampuan Berbicara dan Pengucapan** Studi literatur juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh positif terhadap kemampuan berbicara dan pengucapan anak usia dini. Media yang menyediakan umpan balik audio langsung, seperti aplikasi pelafalan dan permainan berbasis suara, membantu anak memperbaiki pengucapan kata dan frasa secara mandiri (Dasmo et al., 2020). Penelitian menemukan bahwa anak-anak yang terpapar pada teknologi ini cenderung lebih percaya diri dalam berbicara dan menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dalam kemampuan berbicara mereka. Interaksi dengan media yang merespons secara real-time terhadap input anak juga memberikan kesempatan bagi anak untuk berlatih bahasa secara berulang-ulang, yang penting untuk pengembangan kemampuan berbicara yang lancar.
4. **Peran Keterlibatan Orang Tua dan Pendidik** Hasil studi literatur menekankan pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam memfasilitasi penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa. Walaupun media interaktif memiliki potensi besar, keterlibatan aktif dari orang tua dan pendidik sangat diperlukan untuk mengarahkan, memantau, dan mendukung proses belajar anak (Yazdi, 2012). Penelitian menemukan bahwa ketika orang tua dan pendidik terlibat dalam mendampingi penggunaan media interaktif, hasil belajar anak menjadi lebih optimal. Dengan memberikan arahan yang tepat dan membangun diskusi tentang materi yang dipelajari, anak-anak dapat memaksimalkan manfaat dari media tersebut. Ini menunjukkan bahwa teknologi tidak dapat berdiri sendiri sebagai alat pendidikan, melainkan perlu didukung oleh interaksi manusia yang berperan sebagai fasilitator.
5. **Keterbatasan dalam Penggunaan Media Interaktif** Meskipun banyak manfaat yang ditemukan, beberapa studi juga mencatat keterbatasan dalam penggunaan media interaktif. Salah satunya adalah adanya risiko ketergantungan pada teknologi dan pengurangan interaksi sosial jika penggunaan media interaktif tidak seimbang dengan aktivitas pembelajaran tradisional (Sumarsono & Sianturi, 2019). Beberapa penelitian juga menekankan bahwa tidak semua media interaktif dirancang dengan kualitas yang baik, sehingga penting bagi pendidik dan orang tua untuk memilih platform yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak. Selain itu, beberapa media interaktif tidak cukup memberikan nuansa kultural yang sesuai dengan lingkungan anak, sehingga perlu dilakukan adaptasi agar pembelajaran lebih kontekstual.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini merupakan topik yang semakin relevan di era digital saat ini. Media interaktif, yang mencakup aplikasi mobile, video interaktif, permainan edukatif, dan platform digital lainnya, telah mengubah cara anak-anak belajar dan berinteraksi dengan informasi. Pada anak usia dini, pembelajaran bahasa sangat penting karena masa ini merupakan periode kritis dalam perkembangan kognitif dan linguistik (Aini, 2019). Oleh karena itu, eksplorasi penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa memberikan perspektif baru dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk memaksimalkan potensi belajar anak.

Salah satu aspek kunci dalam efektivitas media interaktif adalah kemampuannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan menyenangkan. Anak usia dini, secara alami, lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan interaksi visual, audio, dan sentuhan. Dengan media interaktif, anak-anak dapat lebih terlibat dalam pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengar atau melihat, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar (Endarto & Martadi, 2022). Misalnya, aplikasi pembelajaran bahasa yang menggunakan animasi dan gamifikasi memberikan anak-anak pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif, yang membantu meningkatkan retensi informasi. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis pengalaman, di mana anak belajar lebih efektif ketika mereka terlibat secara aktif dan emosional dalam proses belajar.

Selain keterlibatan, media interaktif juga membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan bahasa mereka, khususnya dalam hal kosakata dan pengucapan. Penelitian

menunjukkan bahwa media yang menggunakan kombinasi gambar, teks, dan suara memberikan konteks yang lebih kaya bagi anak untuk memahami makna kata. Ketika anak-anak melihat visual dan mendengar kata yang sesuai, mereka dapat dengan mudah menghubungkan makna kata tersebut dengan gambar, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman mereka (Rosidah et al., 2022). Selain itu, umpan balik langsung yang diberikan oleh media interaktif, seperti dalam aplikasi pelafalan kata, memungkinkan anak untuk mengoreksi pengucapan mereka secara mandiri. Ini menciptakan lingkungan belajar yang adaptif, di mana anak dapat belajar dengan ritme mereka sendiri tanpa merasa tertekan.

Namun, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa tidak hanya memberikan keuntungan dalam hal peningkatan kemampuan berbahasa. Media ini juga memainkan peran penting dalam membangun motivasi belajar pada anak usia dini. Anak-anak lebih cenderung terlibat dan termotivasi untuk belajar ketika mereka merasa bahwa proses belajar itu menyenangkan (Kwintiana et al., 2023). Dengan adanya elemen permainan dalam media interaktif, seperti tantangan dan penghargaan, anak-anak lebih terdorong untuk terus berlatih dan meningkatkan kemampuan mereka. Motivasi yang tinggi ini penting untuk memelihara minat anak dalam belajar bahasa, yang sering kali dianggap sebagai tugas yang sulit oleh sebagian anak jika menggunakan metode tradisional.

Namun demikian, media interaktif tidak terlepas dari beberapa tantangan dan keterbatasan. Salah satu masalah utama yang muncul adalah risiko ketergantungan pada teknologi, di mana anak-anak menjadi terlalu bergantung pada media interaktif dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka (Solikah, 2020). Pembelajaran bahasa tidak hanya memerlukan keterampilan kognitif, tetapi juga keterlibatan sosial yang memungkinkan anak berlatih bahasa dalam konteks nyata. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memastikan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa tetap seimbang dengan interaksi sosial dan kegiatan belajar langsung.

Keterlibatan orang tua dan pendidik juga menjadi faktor penting dalam memastikan efektivitas media interaktif. Meskipun media ini memberikan kesempatan belajar yang lebih mandiri, anak usia dini tetap membutuhkan bimbingan untuk memanfaatkan teknologi ini secara optimal. Studi menunjukkan bahwa ketika orang tua dan pendidik berperan aktif dalam mendampingi penggunaan media interaktif, anak-anak memperoleh manfaat yang lebih besar (Indriasari et al., 2023). Mereka dapat membantu anak-anak memahami konten yang disajikan, memberikan konteks tambahan, dan mendorong anak untuk terus belajar di luar media interaktif. Interaksi antara anak, orang tua, dan pendidik ini sangat penting untuk memperkaya pengalaman belajar anak dan memastikan bahwa teknologi digunakan sebagai alat pendukung, bukan sebagai pengganti interaksi manusia (Rambe et al., 2022).

Ke depan, integrasi teknologi canggih seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini menawarkan potensi yang besar. Teknologi-teknologi ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih imersif, di mana anak-anak dapat merasakan pengalaman yang lebih mendalam dalam mempelajari bahasa baru (Manurung, 2020). Misalnya, AR dapat digunakan untuk menghubungkan objek fisik dengan kata-kata yang relevan, sehingga anak dapat belajar kosakata dengan cara yang lebih kontekstual dan interaktif. VR, di sisi lain, dapat memberikan simulasi percakapan dalam bahasa asing, di mana anak-anak dapat berlatih berbicara dalam skenario yang hampir nyata. Teknologi ini, jika diterapkan dengan benar, dapat membawa pembelajaran bahasa ke level yang lebih tinggi, memberikan anak pengalaman yang tidak mungkin dilakukan dengan media tradisional.

Secara keseluruhan, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan bahasa, motivasi belajar, dan keterlibatan anak. Namun, agar manfaat tersebut dapat dimaksimalkan, perlu ada keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial, serta peran aktif orang tua dan pendidik dalam memfasilitasi pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi yang terus berlanjut, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengeksplorasi bagaimana inovasi teknologi baru dapat diintegrasikan dalam pendidikan anak usia dini secara lebih efektif, serta bagaimana dampak jangka panjang penggunaan media interaktif ini terhadap perkembangan bahasa anak-anak.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif memiliki pengaruh positif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, penguasaan kosakata, dan kemampuan berbicara. Media interaktif menyediakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, namun penggunaannya tetap harus seimbang dengan interaksi sosial dan didampingi oleh orang tua maupun pendidik untuk memaksimalkan hasil belajar anak.

SARAN

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini perlu terus dikembangkan dan diimbangi dengan interaksi sosial yang kontekstual. Pendidik dan orang tua harus aktif mendampingi anak selama menggunakan media ini agar proses pembelajaran tetap efektif dan menyeluruh. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi integrasi teknologi canggih seperti AR dan VR dalam pembelajaran bahasa anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini, khususnya keluarga, rekan sejawat, dan institusi yang memberikan dukungan materiil dan moral. Terima kasih juga kepada para penulis dan peneliti yang karyanya menjadi dasar dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Dasmo, D., Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020). Peningkatan hasil belajar fisika melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis ispring suite 9. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 1(1).
- Endarto, I. A., & Martadi, M. (2022). Analisis potensi implementasi metaverse pada media edukasi interaktif. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 4(1), 37–51.
- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11.
- Indriasari, R., Saputra, A. M. A., & Zarvianti, E. (2023). Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Swishmax Dalam Materi Hukum Newton Dan Penerapannya Kelas VIII SMP. *Journal on Education*, 6(1), 3494–3499.
- Kurnia, R. D., Ibrahim, A., & Ruskan, E. L. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Dan Peningkatan Mutu Lulusan Alumni Fasilkom Unsri Berbasis E-Learning (Studi Kasus: Matakuliah Pemrograman Web, Jurusan Sistem Informasi Fasilkom. *Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), 645–654.
- Kwintiana, B., Haetami, A., Safar, M., Sa'idah, S., & Fradi, J. (2023). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Professional. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 132–142.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Rambe, N., Fadli, M., Yazid, M., Interaktif, M., & Dasar, S. (2022). KAJIAN LITERATUR TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR. 4(04), 18–30.
- Rasiban, L. M. (2013). Penerapan Student Centered Learning (Scl) Melalui Metode Mnemonik Dengan Teknik Asosiasi Pada Mata Kuliah Kanji Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(2), 180. https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v13i2.290
- Rosidah, R., Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., & Mariyati, Y. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2, 10–16.
- Sidabutar, R. (2021). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis google classroom dalam menyongsong era revolusi industri 4.0 terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 344–352.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap

- motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharti, S. (2021). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis edmodo dalam menyongsong era revolusi industri 4.0 terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1025–1038.
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2019). Peluang media interaktif dalam menunjang efektivitas pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 101.
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439–448.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
- Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis teknologi Informasi. *Jurnal Ilmua Foristek*, 2(1), 143–152.