

## **OPTIMALISASI VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENCIPTAKAN PENGALAMAN BELAJAR YANG BERMAKNA DAN MENGGEMBIRAKAN: STUDI LITERATUR**

Andini Rachmawati

Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial, Budaya, dan Politik, UPN Veteran Jawa Timur

[andinirc13@gmail.com](mailto:andinirc13@gmail.com)

### **ABSTRACT**

This systematic literature study explores the optimization of interactive learning videos in creating meaningful and exhilarating learning experiences. Conventional learning methods face challenges in maintaining student engagement and facilitating deep understanding, so interactive learning videos emerge as an innovative solution that integrates audio-visual elements with participatory features. This research utilizes a content analysis method of 10 relevant journals from the period 2020-2025 obtained through Google Scholar and accredited national journals. Selection criteria included peer-reviewed publications that focus on the development or evaluation of interactive learning videos with clear research methodology. The results showed that interactive learning videos significantly improved cognitive aspects (learning achievement with validation up to 90%, increased concept understanding 34.9%) and affective aspects (motivation, engagement, interest in learning up to 93%). Interactive videos effectively overcome student passivity, offer learning flexibility, and when integrated with PBL and PjBL models, encourage the development of critical thinking skills. The study concludes that interactive learning videos are highly effective at creating meaningful and exhilarating learning experiences, in line with the demands of 21st century education. The implications emphasize the importance of integrating interactive digital technology for educators, developers, and teachers. The implications emphasize the importance of interactive digital technology integration for educators, curriculum developers, and educational policy makers.

Key Words: Interactive Learning Video, Meaningful Learning Experience, Digital Technology, Learning Media, Learning Motivation

### **ABSTRACT**

Studi literatur sistematis ini mengeksplorasi optimalisasi video pembelajaran interaktif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menggembirakan. Metode pembelajaran konvensional menghadapi tantangan dalam mempertahankan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman mendalam, sehingga video pembelajaran interaktif muncul sebagai solusi inovatif yang mengintegrasikan elemen audio-visual dengan fitur partisipatif. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi terhadap 10 jurnal relevan dari periode 2020-2025 yang diperoleh melalui Google Scholar dan jurnal nasional terakreditasi. Kriteria seleksi meliputi publikasi peer-reviewed yang fokus pada pengembangan atau evaluasi video pembelajaran interaktif dengan metodologi penelitian yang jelas. Hasil penelitian menunjukkan video pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan aspek kognitif (prestasi belajar dengan validasi hingga 90%, peningkatan pemahaman konsep 34,9%) dan aspek afektif (motivasi, keterlibatan, minat belajar hingga 93%). Video interaktif efektif mengatasi pasivitas siswa, menawarkan fleksibilitas pembelajaran, dan ketika diintegrasikan dengan model PBL dan PjBL, mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis. Studi menyimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif sangat efektif menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menggembirakan, sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Implikasinya menekankan pentingnya integrasi teknologi digital interaktif bagi pendidik, pengembang kurikulum, dan pembuat kebijakan pendidikan.

Key Words: Video Pembelajaran Interaktif, Pengalaman Belajar Bermakna, Teknologi Digital, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar.

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi yang pesat di era globalisasi telah membawa perubahan signifikan di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Institusi pendidikan dihadapkan pada tuntutan untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21 (Zai et al., 2024). Integrasi teknologi digital dalam pendidikan kini dipandang sebagai kebutuhan esensial untuk mempertahankan relevansi pendidikan dan mengembangkan kompetensi yang dibutuhkan di masa depan. Metode pembelajaran tradisional, yang

didominasi oleh komunikasi satu arah seperti metode ceramah dan ketergantungan pada buku teks, telah terbukti menimbulkan berbagai hambatan dalam proses belajar (Adawiyah et al., 2024). Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, cenderung pasif, dan menunjukkan respons yang minim, yang berdampak negatif pada hasil belajar yang sering tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) (Ratnathatmaja & Sujana, 2022). Metode ceramah secara khusus menyebabkan kebosanan dan kantuk di kelas, menghambat pencapaian tujuan pembelajaran dan menurunkan minat belajar siswa (Zai et al., 2024). Tantangan lainnya meliputi kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru, keterampilan guru yang belum memadai dalam mengembangkan materi pembelajaran interaktif, serta kendala praktis seperti akses internet yang tidak merata dan keterbatasan ketersediaan perangkat (Ulumi et al., 2023)

Video pembelajaran interaktif telah muncul sebagai solusi inovatif yang. Media ini memanfaatkan kekuatan konten audio-visual yang dikombinasikan dengan elemen interaktif untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, menarik, dan berpusat pada siswa. Video pembelajaran interaktif terbukti mampu merangsang respons positif siswa, mempermudah pemahaman materi, menarik perhatian, dan menstimulasi pemahaman konseptual (Widiya et al., 2021). Media ini efektif mengatasi pasivitas siswa, mengubah lingkungan belajar dari pasif dan monoton menjadi aktif dan menarik, yang meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa (Adawiyah et al., 2024).

Fleksibilitas dan aksesibilitas video interaktif memungkinkan pembelajaran mandiri kapan pun dan di mana pun, berkontribusi pada demokratisasi pendidikan dengan mengatasi hambatan geografis atau temporal (Ulumi et al., 2023). Ketika diintegrasikan dengan model pedagogis seperti Problem-Based Learning (PBL) dan Project-Based Learning (PjBL), video interaktif mendorong pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk berpikir kritis dan pemecahan (Adawiyah et al., 2024). Meskipun potensi dan manfaat yang telah terbukti, tantangan signifikan tetap ada dalam integrasi optimal video pembelajaran interaktif dalam praktik pendidikan. Masih diperlukan sintesis komprehensif untuk mengonsolidasikan temuan-temuan yang terpisah, mengidentifikasi pola menyeluruh, dan merumuskan implikasi praktis untuk adopsi yang lebih luas dan efektif.

Penelitian ini memberikan beberapa kontribusi penting. Secara teoretis, studi ini menghasilkan sintesis komprehensif pertama yang mengonsolidasikan temuan tentang video pembelajaran interaktif dalam kerangka efektivitas berlapis (cognitive, affective, behavioral) berdasarkan literatur terkini 2020-2025. Secara praktis, penelitian ini menyediakan panduan implementasi berbasis bukti dengan data kuantitatif konkret yang dapat digunakan sebagai benchmark keberhasilan, serta mengidentifikasi tools praktis yang terjangkau untuk pengembangan video interaktif.

Studi literatur ini bertujuan untuk mengeksplorasi optimalisasi video pembelajaran interaktif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menggembirakan melalui pendekatan analisis isi. Fokus penelitian ini selaras dengan tema Konferensi Ilmiah Pendidikan Ke-6, yaitu "Optimalisasi Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Mendalam: Menciptakan Pengalaman Belajar yang Berkesadaran, Bermakna dan Menggembirakan". Studi ini memiliki implikasi praktis bagi berbagai pemangku kepentingan: bagi pendidik, memberikan wawasan tentang strategi desain dan implementasi yang efektif, bagi pengembang kurikulum menggarisbawahi kebutuhan untuk mempromosikan teknologi digital interaktif, dan bagi pembuat kebijakan menunjukkan area untuk

investasi strategis dalam infrastruktur digital dan program pelatihan guru. Temuan penelitian berfungsi sebagai referensi berharga untuk penyelidikan akademik di masa depan di bidang pendidikan digital dan interaktif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi (content analysis) untuk mengkaji dan menganalisis temuan tentang video pembelajaran interaktif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menggembirakan. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan analisis mendalam terhadap konten jurnal-jurnal yang relevan dengan topik penelitian. Pencarian literatur dilakukan menggunakan dua database utama yaitu Google Scholar, dan Publish and Perish. Periode pencarian mencakup publikasi dari tahun 2020 hingga 2025 untuk memastikan relevansi dengan perkembangan teknologi pendidikan terkini. Kata kunci yang digunakan meliputi "video pembelajaran interaktif", "interactive video learning", "media pembelajaran digital".

Kriteria pemilihan jurnal yang ditetapkan adalah artikel yang diterbitkan dalam jurnal peer-reviewed dan terakreditasi, fokus pada pengembangan atau evaluasi video pembelajaran interaktif, melaporkan dampak terhadap hasil belajar atau motivasi siswa, menggunakan metodologi penelitian yang jelas, dan ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Dari proses seleksi yang dilakukan, diperoleh 10 jurnal yang memenuhi kriteria untuk dianalisis lebih lanjut. Proses analisis isi dilakukan melalui beberapa tahap yaitu pembacaan menyeluruh terhadap 10 jurnal yang terpilih, identifikasi dan pengkodean tema-tema utama yang muncul, kategorisasi temuan berdasarkan aspek-aspek spesifik, dan interpretasi makna dari konten yang dianalisis. Secara khusus, metode analisis isi digunakan untuk memeriksa data tekstual dari sumber-sumber literatur ini, mengekstraksi informasi yang secara langsung relevan dengan penelitian. Analisis isi ini melibatkan identifikasi dan interpretasi tema-tema yang ada dalam teks-teks yang ditinjau untuk mencapai kesimpulan yang tepat untuk penelitian ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Video pembelajaran interaktif secara konsisten menunjukkan kapasitas signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih positif. Hal ini dicapai melalui peningkatan pemahaman konsep, stimulasi minat, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada pengalaman belajar yang bermakna dan menggembirakan.

### **1. Efektivitas Video Pembelajaran Interaktif**

Video pembelajaran interaktif menunjukkan kemampuan signifikan untuk meningkatkan kinerja akademik siswa di berbagai mata pelajaran. Menurut (Rahmawati et al., 2021) peningkatan hasil belajar dengan tingkat validasi 85,77% dan ketuntasan belajar 90%. Dalam matematika, (Nur et al., 2024) menemukan peningkatan 34,9% dalam kemampuan pemahaman konsep dengan ketuntasan belajar 73,3%. (Ratnathatmaja & Sujana, 2022) menunjukkan bahwa video interaktif dalam mata pelajaran IPS meningkatkan pemahaman dengan kualifikasi "baik" (83-89% dari ahli, 85-87,2% dari siswa). Keberhasilan ini disebabkan oleh keterlibatan multi-sensori (visual dan auditori) yang ditawarkan video. (Rahmawati et al., 2021) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan video memiliki keberhasilan

lebih tinggi karena melibatkan mata dan telinga. (Nur et al., 2024) mencatat bahwa video animasi dapat menjelaskan konsep secara visual dan audio sehingga tidak membosankan.

Video interaktif efektif mengatasi pasivitas siswa dalam pembelajaran konvensional. (Zai et al., 2024) menemukan video pembelajaran interaktif sangat efektif meningkatkan minat belajar (93% minat, 93% kepraktisan uji perorangan, 92% kepraktisan uji lapangan). (Widiya et al., 2021) mengamati bahwa video interaktif membuat pembelajaran efektif dan menyenangkan, meningkatkan minat dan bakat siswa. (Adawiyah et al., 2024) menunjukkan peningkatan signifikan minat belajar (rata-rata kelas eksperimen 60,69% vs kelas kontrol 53,26%). (Ratnathatmaja & Sujana, 2022) menyoroti bahwa video interaktif mengatasi rendahnya fokus akibat materi IPS yang monoton, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

**Tabel 1: Perbandingan Efektivitas Video Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Studi Terpilih**

Studi/Peneliti	Aspek yang Diukur	Hasil Peningkatan	Kategori
(Rahmawati et al., 2021)	Ketuntasan Belajar	90%	Sangat Efektif
	Hasil Belajar Siswa	85.77%	Sangat Efektif
(Nur et al., 2024)	Pemahaman Konsep	Peningkatan 34.9%	Efektif
	Ketuntasan Belajar	73.3%	Efektif
	Respon Siswa	80%	Sangat Baik
(Zai et al., 2024)	Minat Belajar Siswa	93%	Sangat Tinggi
	Kepraktisan Media	92-93%	Sangat Tinggi
(Adawiyah et al., 2024)	Minat Belajar Siswa (Eksperimen vs Kontrol)	60,69% vs 53,26%	Berpengaruh Positif
(Ulumi et al., 2023)	Pemahaman Pembuatan Video	Dari 54 menjadi 93	Peningkatan Signifikan

Sumber: diolah penulis dari berbagai penelitian (2020-2025)

Video interaktif berhasil menciptakan pengalaman belajar holistik yang positif secara kognitif dan emosional. (Rahmawati et al., 2021) menyebutkan video interaktif bertujuan menciptakan pengalaman belajar bermakna dan menggembirakan dengan membuat siswa aktif. (Widiya et al., 2021) menggambarkan video sebagai "efektif dan menyenangkan", mampu "meningkatkan minat dan bakat siswa". (Ratnathatmaja & Sujana, 2022) menyatakan video interaktif "mempermudah dan menarik minat siswa" serta membuat "siswa lebih semangat dan merasa senang", menciptakan "lingkungan belajar yang menarik, aktif, kreatif dan inovatif". (Ulumi et al., 2023) menyoroti pembelajaran interaktif memupuk "kondisi belajar yang menyenangkan".

## 2. Keunggulan Video Pembelajaran Interaktif

Video interaktif menawarkan fleksibilitas pembelajaran yang tak terbatas. (Nur et al., 2024) menekankan "siswa dapat dengan mudah mengakses video pembelajaran kapan pun dan dimana pun". (Ratnathatmaja & Sujana, 2022) memposisikan video sebagai solusi, menyelesaikan masalah akses siswa. (Ulumi et al., 2023) menyatakan video memungkinkan pengajaran lebih fleksibel dan dapat diakses dari mana saja, mendukung belajar mandiri.

Video interaktif, terutama dengan model PBL dan PjBL, mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi. (Rahmawati et al., 2021) menyoroti video "melatih kemampuan berpikir siswa" dan mendorong berperan aktif untuk menemukan konsep dan memecahkan permasalahan. Ratnathatmaja & Sujana (2022) menghubungkan video berbasis PBL dengan kemampuan meningkatkan cara berpikir kritis para siswa. (Adawiyah et al., 2024) menunjukkan PjBL bertujuan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan nyata dan meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah.

Video interaktif secara langsung mengatasi masalah kebosanan dalam pengajaran konvensional. (Rahmawati et al., 2021) menyoroti metode konvensional menyebabkan siswa pasif dan tidak memiliki respon serta jenuh dan bosan. (Zai et al., 2024) menyatakan "metode ceramah sangat tidak disukai siswa," menciptakan "suasana monoton yang membuat peserta didik pasif". Sebaliknya, (Widiya et al., 2021) menekankan media pembelajaran "dapat membuat siswa menjadi aktif tidak pasif". (Ulumi et al., 2023) menyatakan "pembelajaran interaktif membuat siswa tertarik dan tidak membosankan".

## 3. Metodologi Pengembangan dan Validasi

Pengembangan video menggunakan model R&D yang sistematis. (Rahmawati et al., 2021) dan (Nur et al., 2024) menggunakan model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate). Zai et al. (2024) dan Ratnathatmaja & Sujana (2022) menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Beragam alat digital digunakan: CapCut, Canva, Inshot (Gulo et al., 2024); Zepeto untuk animasi (Fitriani Nur et al., 2024); Screencast O Matic (Ghofur et al., 2021); VN (Ratnathatmaja & Sujana, 2022); dan PowerPoint (Ulumi et al., 2023). Hasil validasi konsisten menunjukkan kualitas tinggi: Gulo et al. (2024) mencapai 93% "sangat valid" untuk materi, (Nur et al., 2024) mendapat skor validitas ahli 3,6 "sangat valid"; (Zai et al., 2024) meraih 91% "sangat valid" untuk materi dan 95% untuk media.

## 4. Integrasi dengan Model Pembelajaran

Kombinasi video interaktif dengan PBL menciptakan sinergi kuat. (Ratnathatmaja & Sujana, 2022) menunjukkan kombinasi ini "layak digunakan" dan "mampu meningkatkan cara berpikir kritis siswa" dengan memberikan "masalah dari dunia nyata pada awal pembelajaran". Integrasi dengan PjBL mempromosikan pembelajaran eksperiensial. (Adawiyah et al., 2024) menemukan PjBL "berpengaruh

terhadap minat belajar siswa" dan bertujuan "mengembangkan berbagai kompetensi, termasuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan".

## 5. Tantangan dan Keterbatasan

Meskipun menunjukkan efektivitas tinggi, implementasi video pembelajaran interaktif masih menghadapi beberapa tantangan: Keterbatasan Kompetensi Guru: Kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan dan menggunakan teknologi digital (Rahmawati et al., 2021) dan (Zai et al., 2024), Kendala Teknis: Keterbatasan akses internet dan ketersediaan perangkat (Ghofur et al., 2021), Faktor Ekonomi: Keterbatasan waktu dan biaya pengembangan (Widiya et al., 2021) dan (Ghofur et al., 2021) Infrastruktur: Kesenjangan digital antar daerah yang masih signifikan.

## 6. Implikasi Untuk Pendidikan

Video pembelajaran interaktif memberikan dampak transformatif bagi pendidikan dengan menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan karakteristik generasi digital native. (Rahmawati et al., 2021) menyimpulkan video "dapat dijadikan referensi bagi guru" dalam mengembangkan pembelajaran inovatif. (Nur et al., 2024) menyarankan sebagai solusi untuk mendukung pembelajaran inovatif yang responsif terhadap kebutuhan siswa modern. Ulumi et al. (2023) menyimpulkan video "meningkatkan antusiasme guru dan keterlibatan siswa, mendukung efektivitas pengajaran" yang sejalan dengan prinsip pembelajaran mendalam yang mengutamakan pengalaman bermakna dan menggembirakan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan studi literatur ini, dapat disimpulkan bahwa optimalisasi video pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menggembirakan. Video pembelajaran interaktif secara konsisten menunjukkan efektivitas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa, didukung oleh bukti kuantitatif yang kuat dan validasi ahli yang komprehensif. Peningkatan ini sebagian besar disebabkan oleh sifat multi-sensori video yang menarik perhatian dan memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih dalam.

Lebih lanjut, video interaktif terbukti sangat efektif dalam mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional. Video ini mengubah lingkungan belajar dari pasif dan monoton menjadi aktif dan menarik, secara langsung meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa. Fleksibilitas dan aksesibilitas yang ditawarkan oleh video interaktif, memungkinkan pembelajaran mandiri "kapan pun dan di mana pun," juga berkontribusi pada demokratisasi pendidikan. Ketika diintegrasikan dengan model pedagogis seperti Problem-Based Learning (PBL) dan Project-Based Learning (PjBL), video interaktif tidak hanya menyampaikan konten tetapi juga secara signifikan mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik melalui pembelajaran eksperiensial.

Meskipun terdapat tantangan seperti kurangnya keterampilan guru dalam pengembangan media dan kesenjangan infrastruktur digital, ketersediaan beragam alat produksi yang mudah diakses (seperti CapCut, Canva, PowerPoint, dll.) menawarkan solusi praktis. Implikasi dari temuan ini sangat luas, menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif dapat berfungsi sebagai katalisator untuk transformasi pendidikan, mendorong inovasi, meningkatkan kreativitas guru, dan mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya sekolah. Untuk mencapai potensi penuh ini, investasi berkelanjutan dalam pengembangan profesional guru dan upaya untuk mengatasi kesenjangan akses digital sangat penting. Secara keseluruhan, video pembelajaran interaktif adalah alat yang tak ternilai untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, efektif, dan menyenangkan yang relevan dengan tuntutan abad ke-21.

## REFERENSI

- Adawiyah, R., Surani, D., & Hidayat, A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Berbasis Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 328–337. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2343>
- Ghofur, A., Nafisah, D., Eryadini, N., Astutik, N. F. W., & Suryanto, H. (2021). Pelatihan Pengembangan Desain Video Pembelajaran Interaktif. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 29–36. <https://doi.org/10.35877/panrannuangku480>
- Nur, F., Febrianti, F., Novitasari, W., Rasty Rahman, N., Alauddin Makassar, U., & Sultan Alauddin, J. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. 6(2), 95–106. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Ratnathatmaja, I. M., & Sujana, I. W. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 127–135. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.46605>
- Ulumi, D. I., Sujaini, H., Perwitasari, A., & Novriando, H. (2023). Peningkatan kualitas pengajaran di era digital melalui pelatihan pengembangan video pembelajaran interaktif. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 198–205. <https://doi.org/10.29408/ab.v4i2.24251>
- Widiya, A. W., Oktaviana, V., & Utari, A. D. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(04), 293–299. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.64>

- Zai, Y. P., Lase, A., Lahagu, A., & Harefa, Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 407–417. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2378>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Safrinus, G., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar Development of Interactive Learning Media in Indonesian Learning Class Iii Elementary School. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 333–342. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/95461577/15-libre.pdf?1670555259=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPengembangan\\_Media\\_Pembelajaran\\_Int erakt.pdf&Expires=1727588857&Signature=GrWWrMMOHLJacV6fyqFrRtss24 GCBixEPQp-kKusx1O9DtLZfLNqLEMueAD](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/95461577/15-libre.pdf?1670555259=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPengembangan_Media_Pembelajaran_Int erakt.pdf&Expires=1727588857&Signature=GrWWrMMOHLJacV6fyqFrRtss24 GCBixEPQp-kKusx1O9DtLZfLNqLEMueAD)