

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 1 Beji Kabupaten Tulungagung

Aziza Sugesti Roqima^{1*}, Nugrananda Janattaka²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI
Email: imaasrcoloring@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V serta mengetahui tingkat validitas dan keterterapannya. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan minat dan antusias belajar siswa, khususnya di SD Negeri 1 Beji. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: (1) analisis, dengan melakukan observasi di SD Negeri 1 Beji untuk mengidentifikasi kebutuhan; (2) desain, yakni perancangan prototype aplikasi dan materi video pembelajaran; (3) pengembangan, berupa implementasi prototype menjadi aplikasi menggunakan software Unity dan dilakukan validasi oleh ahli; (4) implementasi, yaitu uji coba produk setelah dinyatakan valid oleh validator ahli; dan (5) evaluasi, untuk mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan presentase dari ahli materi I sebesar 92%, ahli materi II sebesar 97%, validator media I sebesar 95%, dan validator media II juga sebesar 95%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sangat valid dan layak diterapkan di SD Negeri 1 Beji.

Keywords: Android, Bahasa Indonesia, Media pembelajaran interaktif

PENDAHULUAN

Pendidikan di era *Society 5.0* mengalami pergeseran paradigma yang signifikan, di mana teknologi menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran. Era ini tidak hanya menuntut efektivitas dan efisiensi dalam pendidikan, tetapi juga mengharuskan guru dan peserta didik untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi secara optimal. Pendidikan dalam konteks ini menjadi ruang dinamis yang tidak lagi terbatas pada metode konvensional, melainkan membuka peluang bagi pembelajaran yang lebih personal, fleksibel, dan berbasis digital. Inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dengan memanfaatkan teknologi,

menjadi hal yang tidak dapat dihindari. Guru dituntut untuk memiliki kompetensi teknologi yang memadai agar mampu menciptakan pembelajaran yang relevan dan bermakna bagi peserta didik (Nur et al., 2022). Transformasi teknologi di bidang pendidikan memberikan pengaruh besar terhadap desain kurikulum, model pembelajaran, hingga peran guru dan peserta didik di dalam kelas. Tidak hanya sekadar mengaplikasikan perangkat teknologi, transformasi ini juga menuntut kurikulum yang adaptif serta strategi pembelajaran yang mampu menstimulus keterlibatan aktif peserta didik (Hanafiah et al., 2023; Purnasari, 2023).

Salah satu unsur penting dalam pembelajaran yang efektif adalah media pembelajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, melainkan sebagai jembatan komunikasi antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran interaktif, khususnya yang berbasis Android, merupakan terobosan yang mampu menghadirkan pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan, fleksibel, dan sesuai dengan karakter serta kebutuhan peserta didik saat ini (Yanto, 2019; Harsiwi & Arini, 2020). Media ini memungkinkan peserta didik mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sehingga mampu meningkatkan partisipasi belajar, terutama di kalangan generasi digital. Namun, kenyataan di lapangan masih menunjukkan adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran, yang berdampak pada kurangnya pemahaman materi oleh peserta didik, rendahnya minat belajar, serta suasana kelas yang monoton.

Kondisi ini juga terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang kerap dianggap membosankan oleh peserta didik. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan, serta dominasi metode ceramah yang membuat siswa menjadi pasif. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 1 Beji Tulungagung, khususnya pada kelas V yang terdiri dari 14 peserta didik, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung sulit dipahami dan kurang menarik. Guru belum secara maksimal mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik

peserta didik, padahal Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran penting dalam membangun kemampuan berpikir kritis, imajinatif, dan keterampilan berbahasa yang baik. Selain itu, banyak peserta didik di sekolah dasar yang telah memiliki perangkat *smartphone* berbasis Android, yang seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang efektif dan kontekstual.

Sejumlah penelitian sebelumnya mendukung pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis Android. Sariyasa (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android pada pelajaran IPA dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Demikian pula, Agung Duta Manggala (2023) mengungkapkan bahwa media serupa terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, meskipun masih perlu pengembangan fitur lebih lanjut. Fakta ini menguatkan urgensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android di mata pelajaran lain, termasuk Bahasa Indonesia. Untuk itu, salah satu solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan memanfaatkan Unity sebagai platform pengembangan aplikasi, serta memadukannya dengan video pembelajaran berbasis Powtoon. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan “nyawa baru” dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat

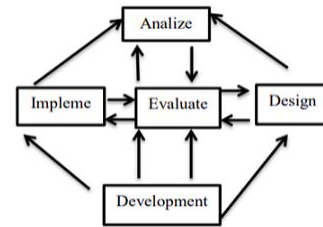
sekolah dasar, yang selama ini dinilai membosankan oleh sebagian peserta didik. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, guru tidak hanya dimudahkan dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan ini juga memungkinkan proses belajar terjadi secara mandiri dan berkelanjutan, baik di sekolah maupun di luar kelas. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 1 Beji Kabupaten Tuhungagung”*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, layak digunakan, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan tuntutan era digital saat ini

METODE PENELITIAN

Model pengembangan ini, peneliti memilih model pengembangan ADDIE karna didasari atas pertimbangan bahwa model ini akan mampu menghasilkan produk yang berkualitas, hal ini disebabkan bahwa pada setiap model pengembangan tentu memiliki karakteristik tertentu. Tegeh (2014:41-45) mengemukakan bahwasannya hal utama yang dilakukan pada model ADDIE ini yaitu memberikan suatu peluang untuk melakukan evaluasi terhadap pengembangan yang dilakukan (Gingga Prananda et al., 2020).

Produk yang akan dikembangkan dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran

interaktif berbasis android menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang system pembelajaran. Pada model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yaitu :



Gambar 1. Bagan Model ADDIE

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis ini, peneliti melakukan observasi di SD Negeri 1 Beji yang dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis android dan menganalisis tingkat kevalidan dan keterterapan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti melakukan identifikasi permasalahan yang terjadi di SD untuk mengetahui kebutuhan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V dan memberikan solusi pada permasalahan yang ada. Hasil analisis kebutuhan dapat ditindak lanjuti dengan melakukan evaluasi pada setiap tahapnya.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan ini peneliti merancang media yang akan dikembangkan. Peneliti menggunakan aplikasi tambahan *Unity* untuk membuat aplikasi berbasis android. Peneliti membuat desain aplikasi menggunakan aplikasi canva, sebagaimana yang telah kita ketahui bahwasannya aplikasi canva memiliki banyak sekali desain template dan elemen yang menarik. Isi materi dan video pembelajaran pada media pembelajaran interaktif berbasis android disesuaikan

dengan materi dalam buku pegangan peserta didik yaitu cerdas tangkas. Pembuatan video pembelajaran peneliti menggunakan aplikasi tambahan yaitu *powtoon*.

Powtoon merupakan aplikasi dengan fitur yang canggih digunakan untuk membuat berbagai animasi, dengan penggunaan *powtoon* diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru (Pratiwi et al., 2021). Peneliti juga merancang permainan yang dijadikan sebagai pengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi.

3. Tahap *Development*

Tahap Pengembangan ini peneliti mulai melakukan *finishing* dalam pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan ini dilakukan dengan tahap yang dimulai dengan penyempurnaan produk media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan menguji tingkat kevalidan dari media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan validator ahli materi dan ahli *design*.

Kesesuaian hasil produk yang dikembangkan memerlukan adanya tinjauan dari adanya dosen pembimbing dan penilaian dari para spesialis yang telah ditentukan yaitu ahli materi dan ahli *design*. Penilaian dilakukan melalui penggunaan instrument penelitian berupa angket terstruktur. Tahap penilaian akan dilakukan pada tahap selanjutnya yaitu pada tahap implementasi.

4. Tahap *Implementation*

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah divalidasi oleh validator ahli. Tahap implementasi ini menganalisis tingkat kevalidan media pembelajaran oleh pengguna yaitu peserta didik sebagai pengguna produk, dan menganalisis tingkat keterterapan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penilaian pada peserta didik dilakukan dengan penggunaan instrumen berupa angket terstruktur. Penilaian yang diberikan pada peserta didik bertujuan untuk melihat respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang pada tahap selanjutnya dapat dilihat tingkat keterterapan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

5. Tahap Evaluasi

Tahap akhir model ADDIE adalah tahap *evaluation* (evaluasi). Peneliti menyelesaikan revisi akhir media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan dengan mengacu pada respon responden terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran interaktif berbasis android benar-benar valid dan layak untuk dapat digunakan dan disebar luaskan.

Tahap *implementation* akan menghasilkan penilaian dan hasil angket dari

peserta didik yang kemudian akan dianalisis dan dievaluasi. Hasil penilaian pada tahap *implementation* dapat digunakan untuk mengetahui kualitas dan kevalidan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android. Tahap ini peneliti menentukan tindak lanjut akan pengembangan media, apakah memerlukan revisi atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada pengembangan media pembelajaran interaktif ini mengangkat materi teks petunjuk dengan banyak pertimbangan dan disesuaikan dengan hasil observasi awal bahwa materi teks petunjuk merupakan salah satu materi yang sulit diajarkan kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurul Hidayah, Sri Sumatiningsih, 2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Membaca Teks Petunjuk Dengan Model *Project Based Learning* Berbantuan Salindia Interaktif & Denah” bahwa materi teks petunjuk merupakan materi yang sulit diajarkan dikarenakan dalam pembahasan materi ini membutuhkan media yang relevan.

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android ini sesuai dengan tahap-tahapan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahapan utama, yakni *Analysis*, *Design*, *Devellopment*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih dengan didasari pada

pertimbangan bahwa model ini akan mampu menghasilkan produk yang berkualitas, hal ini disebabkan bahwa pada setiap model pengembangan tentu memiliki karakteristik tertentu. Pengembangan pada suatu produk harus melalui pengujian dari segi kelayakan dan keefektifan, dalam setiap tahapan model ADDIE terdapat revisi dan evaluasi sehingga produk yang dihasilkan akan berkualitas, efektif, dan valid (Nurul Hidayah, Sri Sumatiningsih, 2024).

Tahap analisis, peneliti melakukan observasi di SD Negeri 1 Beji dan menemukan beberapa fakta bahwasannya di SD Negeri 1 Beji media pembelajaran yang kerap sekali digunakan adalah papan tulis dan pembelajaran hanya berfokus pada sumber belajar buku Cerdas Tangkas serta peserta didik kerap sekali menunjukkan sikap kurang fokus sehingga dapat menimbulkan beberapa peserta didik yang pasif. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan menggunakan media pembelajaran yang berinovasi dan interaktif. Peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran sebagai landasan dasar dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android.

Tahap desain mencakup pembuatan struktur isi, pemilihan tema, pembuatan desain, pemilihan huruf, menyusun materi video pembelajaran, serta memilih fitur pendukung media pembelajaran interaktif berbasis android. Pembuatan desain media pembelajaran interaktif berbasis android ini menggunakan aplikasi pendukung tambahan yaitu *canva*, pada tahap *pre development*

peneliti membuat desain visual pada *canva* yang selanjutnya peneliti akan mengimplementasikan desain tersebut ke dalam *platform Unity* yang digunakan sebagai keperluan pengembangan aplikasi. Penyusunan materi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti akan dicantumkan pada menu materi yang ada pada media pembelajaran interaktif berbasis android. Pada tahap ini peneliti juga menyusun sejumlah instrumen penelitian untuk mengukur validitas dan keterterapan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. Instrumen penelitian yang disusun oleh peneliti meliputi, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon peserta didik, serta instrument wawancara.

Tahap pengembangan merupakan tahap pengimplementasian *prototype* yang telah dibuat pada tahap desain, pada tahap ini peneliti menggunakan *platform* pendukung tambahan yaitu aplikasi *Unity* untuk merealisasikan desain dalam bentuk aplikasi berbasis android yang diberi nama “Petunjukku”. Video pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *platform powtoon*, dalam *platform* tersebut tersedia *template* yang bisa digunakan dengan disesuaikan pada kebutuhan. Produk pengembangan yang telah dibuat akan diuji validasikan pada dua ahli materi dan dua ahli desain. Proses validasi menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian yang telah diberikan oleh validator ahli materi dan ahli desain, serta data kualitatif didapatkan dari adanya kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi dan desain. Masukan

yang didapatkan akan digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk sebelum produk diuji cobakan. Validasi dilakukan guna untuk menilai tingkat kelayakan dan kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tahap implementasi dilaksanakan setelah produk pengembangan dinyatakan valid dan layak digunakan oleh para validator ahli. Uji coba media pembelajaran interaktif berbasis android ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Beji, pada uji coba ini peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari adanya uji coba ini untuk mengamati sejauh mana aplikasi Petunjukku dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Aplikasi petunjukku dapat peserta didik *download* melalui link <https://drive.google.com/drive/folders/1NuVsRLmt3Alj0hZFurBMurnWLoN50O9M?usp=sharing> atau dokumen yang guru bagikan dalam grup kelas.

Proses penyebaran angket peserta didik kelas V dilaksanakan guna untuk mengetahui respons serta menilai kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis android. Tahap terakhir pada model ADDIE adalah tahap evaluasi, dimana pada tahap ini peneliti melakukan penguraian pada aspek yang membutuhkan perbaikan. Perbaikan bertujuan untuk menyempurnakan produk agar lebih efektif dan menarik dalam mendukung proses pembelajaran.

2. Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

Media pembelajaran interaktif berbasis android ini diuji kevalidannya oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media, proses

uji kevalidan ini bertujuan untuk mendapatkan hasil kelayakan media yang telah dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli desain. Validasi ahli materi satu oleh dosen Universitas Bhinneka PGRI yaitu DR. H. Yasip, S.Pd, M.Pd memperoleh skor 59 dan total skor 64 dengan perolehan presentase 92% dan validator ahli materi 2 oleh guru kelas V, yaitu Ibu Sri Wiyanti, S.Pd, S.D memperoleh skor 62 dan total skor 64 dengan perolehan presentase 97%, sehingga media pembelajaran interaktif berbasis android ini dikategorikan sangat valid (76-100%) dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Validasi ahli media juga dilakukan oleh dua dosen dengan validator satu yakni Bapak Fahrur Rozi, M.Kom dengan perolehan skor 76 dan total skor 80 dengan presentase 95% dan validator dua oleh Bapak Aditya Pringga Satria, M.Pd memperoleh skor 76 dan total skor 80 dengan presentase 95%, sehingga media pembelajaran ini dikatakan sangat valid (76-100%). Sesuai dengan hasil data yang didapat, maka dapat ditarik kesimpulan jika media pembelajaran interaktif berbasis android ini dengan tingkat kelayakan sangat valid, dengan adanya hasil data ini maka media pembelajaran siap diuji cobakan kepada peserta didik serta media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh H. P. S. Muttaqin, Sariyasa, dan N.K. Suarni tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan

Perkembangbiakan Hewan untuk Siswa Kelas VI SD” menyatakan bahwa perkembangan teknologi di era modern ini mampu memberikan inovasi baru untuk guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, hal ini dapat diwujudkan dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran akan mampu menarik minat peserta didik dan akan memberikan pengaruh besar pada peningkatan motivasi belajar peserta didik (H. P.S. Muttaqin et al., 2021). Berdasarkan teori tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V.

3. Keterterapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

Keterterapan media pembelajaran interaktif berbasis android ini dapat dilihat dari hasil angket repon yang dibagikan kepada peserta didik kelas V. Lembar angket respon peserta didik ini terdiri dari 21 butir pertanyaan. Lembar angket respon peserta didik ini telah diuji validasikan pada dosen Universitas Bhinneka PGRI yaitu Ibu Dya Ayu Agustiana Putri, M.Pd.

Tahap uji coba lapangan dilakukan 1 kali pertemuan di SD Negeri 1 Beji dengan jumlah 6 peserta didik perempuan dan 8 peserta didik laki-laki. Hasil angket respon peserta didik memperoleh hasil presentase 88% dengan kategori sangat baik. Disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android sangat baik dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Afifah, Otang Kurniawan, dan Eddy Noviana tahun 2022 dengan judul “*Development Of Interactive Learning Media In Indonesia*

Learning Class III Elementary School” mengemukakan bahwasannya usaha yang dilakukan dalam meningkatkan pemahaman teori peserta didik perlu adanya trobosan terbaru dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang selaras. Metode ceramah dan media pembelajaran yang sederhana dinilai lebih membosankan. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu trobosan yang layak digunakan dalam menyampaikan materi dengan lebih jelas dan tercapainya tujuan pendidikan dengan efektif dan efisien.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Media ini diberi nama “*Petunjukku*”, yang memuat materi teks petunjuk, tips dan trik menghafal ciri-ciri teks petunjuk, video pembelajaran berbasis Powtoon, serta kuis interaktif, dengan tampilan dan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan persentase dari ahli materi I sebesar 92% dan ahli materi II sebesar 97%. Validasi dari ahli media juga menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat tinggi, yaitu masing-masing 90% dan 95%. Selain itu, hasil angket respon peserta didik terhadap keterterapan media menunjukkan persentase 88% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Android “*Petunjukku*” dinyatakan

sangat valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua dosen pembimbing, validator ahli, guru dan pihak sekolah serta semua yang turut andil membantu dalam terlaksananya penelitian dan penulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, B. (2022). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(2), 149.
<https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i2.2098>
- Gingga Prananda, Ali Wardana, & Yuliadarmianti. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *JuDha_PGSD: Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45.
<http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>
- H. P.S. Muttaqin, Sariyasa, & N.K. Suarni. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15.
https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613
- Hanafiah, H., Rukiyanto, B. A., & ... (2023). Pemanfaatan Teknologi Dalam Menunjang Pembelajaran: Pelatihan Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Community*, 4(6), 13121–13129.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
Ma'ruf, M. W., & Syaifin, R. A. (2021). Strategi Pengembangan Profesi Guru dalam Mewujudkan Suasana Pembelajaran yang Efektif. *Al-Musannif*, 3(1), 27–44. <https://doi.org/10.56324/al-musannif.v3i1.54>
- Nur, S. A., Mahya2, A. F. P., & Santoso3, G. (2022). Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, Vol. 01 No, 18–28.
- Nurul Hidayah, Sri Sumatiningsih, P. X. F. (2024). *Implementasi pembelajaran membaca teks petunjuk dengan model*. 09(1).
- Permatasari, D. A. (2022). Peningkatan Motivasi dan Konsentrasi Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Metode Game Kahoot di Tingkat Sekolah Menengah Atas. *SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I)*, 4(1), 578–585. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2045/1493>
- Pratiwi, M. S., Zulherman, & Amirullah, G. (2021). The Use of the Powtoon Application in Learning Videos for Elementary School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012115>
- Purnasari, P. D. dan Y. D. S. (2023). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan KompetesnsiPedagogik. *Jurnal Publikasi Pendidikan* , 10(3).
- Riska Hasan, M. Agus, & Haslinda Haslinda. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Menggunakan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas Ii Sd Negeri Minasa Upa Makassar. *Simpati*, 1(3), 195–203. <https://doi.org/10.59024/simpati.v1i3.235>
- Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021).