



## DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN BASIC IPS CONCEPT COURSES IN UNIVERSITIES

Laelia Nurpratiwiningsih<sup>1</sup>, Prasetyo Yuli Kurniawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muhadi Setiabudi, Brebes, Indonesia

<sup>1</sup>[laelia.np89@gmail.com](mailto:laelia.np89@gmail.com), <sup>2</sup>[prasetyoyulikurniawan@gmail.com](mailto:prasetyoyulikurniawan@gmail.com)

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH KONSEP DASAR IPS DI PERGURUAN TINGGI

#### ARTICLE HISTORY

**Submitted:**  
29 Oktober 2020  
29<sup>th</sup> October 2020

**Accepted:**  
01 Januari 2021  
01<sup>st</sup> January 2021

**Published:**  
22 Februari 2021  
22<sup>nd</sup> February 2021

#### ABSTRACT

**Abstract:** Research objectives include; (1) analyze the needs of lecturers and students related to learning media, (2) produce learning media that is worth using in learning, and (3) know the effectiveness of interactive learning media basic concepts of IPS in higher education. This research is a development research by doing 7 stages. These stages are the stage of analysis of potential problems, information collection, product design, design validation, design revision, product creation and limited product trials. Research instruments are given to lecturers and students during the learning of basic concepts of IPS. Techniques in data collection used include interviews, documentation, observations, questionnaires, and tests. Data analysis techniques through media needs data analysis, validation test and product effectiveness test. The results showed that (1) Analysis of the needs of the basic concept learning media of IPS in universities is demonstrated by the results of materials and presentations delivered in full. (2) The development of interactive learning media in the basic concept course of IPS is feasible for students and lecturers in learning in higher education. (3) The maturity of interactive learning media is effective in IPS learning. This is seen from the results of his study showing that 0.001.

**Keywords:** Development, Interactive Media, IPS.

**Abstrak:** Tujuan penelitian meliputi; (1) menganalisis kebutuhan dosen dan mahasiswa terkait dengan media pembelajaran, (2) menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran, dan (3) mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif konsep dasar IPS di Perguruan Tinggi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan melakukan 7 tahap. Tahap tersebut adalah tahap analisis potensi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, pembuatan produk dan uji coba produk terbatas. Instrumen penelitian diberikan kepada dosen dan mahasiswa pada saat pembelajaran konsep dasar IPS. Teknik dalam pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, dokumentasi, observasi, angket, dan tes. Teknik analisis data melalui analisis data kebutuhan media, uji validasi dan uji keefektifan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Analisa kebutuhan media pembelajaran konsep dasar IPS di perguruan tinggi ditunjukkan dengan adanya hasil materi dan penyajian yang disampaikan secara lengkap. (2) Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah konsep dasar IPS layak digunakan oleh mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran di perguruan tinggi. (3) Pengembangan media pembelajaran interaktif efektif dalam pembelajaran IPS. Hal ini terlihat dari hasil belajarnya menunjukkan bahwa 0.001.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Interaktif, IPS.

#### CITATION

Nurpratiwiningsih, L., & Kurniawan, P. Y. (2021). Development Of Interactive Learning Media In Basic IPS Concept Courses In Universities. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (1), 194 - 201. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i1.8082>.

## **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran merupakan bagian dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dijadikan alat dalam berkomunikasi pada saat pembelajaran berlangsung, agar tercapainya suatu proses pembelajaran yang diinginkan. Adanya bantuan media pembelajaran maka kegiatan pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan lancar. Dengan adanya media diharapkan pembelajaran dapat terjalin interaksi antara dosen dan mahasiswa secara maksimal pada kegiatan tersebut.

Media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas merupakan media interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan oleh dosen dalam pembelajaran. Secara umum menurut Zulhelmi, Media dapat menimbulkan kemampuan dalam ketrampilan kritis yaitu menganalisis, mengkritik dan mencapai kesimpulan dengan pertimbangan yang sama. Selain itu, menurut Uno bahwa media pembelajaran dengan berbasis *website* dapat mencapai kategori yang layak sekali dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran interaktif ini dapat dilakukan untuk menganalisis materi pembelajaran yang didapat. Salah satu contoh dari media yang dapat digunakan tersebut adalah multimedia. Media ini dapat digunakan secara aktif, mandiri dan terkendali dalam pembelajaran di kelas. Syahroni dalam jurnal formatif juga menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis komputer dapat ditunjukkan dengan media kartun 3D. Media ini layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil validasi isi, bahasa, tampilan, kualitas dan desain pembelajaran sangat baik.

Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat digunakan di tingkat SMP. Menurut Widjayanti menyatakan bahwa pembelajaran siswa kelas 7 SMP dapat menggunakan media tersebut. Media berbasis animasi layak digunakan untuk pembelajaran matematika materi statistika. Media ini praktis sebagai dilihat dari sisi minat, kemudahan dalam pengoperasian, dan fungsi media. Berbeda pada tingkat SMA N Kalisat, Menurut

Huda pada media berbasis multimedia pada materi drama layak dimanfaatkan dalam pembelajaran. Penelitian Sriyanti juga menunjukkan bahwa manfaat multimedia pada pembelajaran model *blended e-learning* mampu meningkatkan penguasaan konsep mahasiswa. Jadi, dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini juga bisa dimanfaatkan pada sekolah menengah baik oleh siswa maupun guru.

Media pembelajaran interaktif ini dapat dimanfaatkan di Perguruan Tinggi dalam proses pembelajarannya. Seorang dosen harus mampu memiliki kreativitas dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan dari hasil belajar bagi mahasiswanya. Media pembelajaran interaktif ini dapat dimanfaatkan pada Konsep Dasar IPS. Mata kuliah ini merupakan salah satu bagian dari kurikulum prodi PGSD di Universitas Muhadi Setiabudi. Materi yang diajarkan berkaitan dengan pemahaman konsep akan bagaimana konsep dasar IPS yang dapat diterapkan dan dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Materi tersebut paling tidak sesuai dengan perkembangan era jaman sekarang, sehingga diharapkan mahasiswa akan dengan mudah memahami, menerapkan dan mengembangkan materi yang ada.

Berdasarkan observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di perguruan tinggi, belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Mata kuliah yang ada di kurikulum PGSD salahsatunya adalah Konsep Dasar IPS. Materi ini membahas terkait dengan dasar-dasar dalam ilmu antropologi, sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah dan politik. Peran dosen dalam proses pembelajaran masih monoton dan mahasiswa terbiasa pasif di kelas. Berkaitan dengan hal tersebut, materi yang diajarkan belum dapat diterima dengan mudah dan kurang menarik bagi mahasiswa. Mahasiswa masih beranggapan bahwa IPS merupakan mata kuliah dengan pembelajaran menghafal. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alternatif

sebagai pembelajaran IPS. Selain itu, media dapat dijadikan sebagai sarana kegiatan belajar secara mandiri.

Berkaitan dengan mata kuliah konsep dasar IPS di perguruan tinggi, maka dibutuhkan media untuk menunjang hasil belajar mahasiswa secara optimal. Media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Menurut Tarigan dan Kuala bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini juga sejalan dengan jurnal yang ditulis Azhari bahwa pengembangan *template* media pembelajaran interaktif pada Seminar Tata Boga dapat dijadikan sebagai sarana presentasi mahasiswa. Dari beberapa alasan tersebut, maka dibuat judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS di Perguruan Tinggi.

### **KAJIAN TEORI**

Media merupakan sebuah alat-alat photographis, elektronik, memproses dan menyusun kembali informasi baik secara verbal maupun visual. Jadi, dapat dikatakan bahwa media dapat dijadikan sebagai perantara pendidik untuk menyampaikan gagasan, ide dan pendapat, sehingga hal tersebut dapat sampai ke penerima. Penerima dapat dengan mudah menerima informasi, jika media yang digunakan tersampaikan dengan baik. Media juga dapat dimanfaatkan oleh pengguna dengan baik.

Media dalam penggunaannya memiliki ciri-ciri, antara lain: fiksatif, manipulatif dan distributif. Fiksatif dalam artian bahwa media mempunyai kemampuan menyimpan, merekam, melestarikan dan merekonstruksi objek. Transformasi kejadian bisa terjadi karena memiliki ciri manipulatif. Media dapat didistribusikan melalui ruang ataupun yang lainnya. Berkaitan dengan hal tersebut, Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran harus mempertimbangkan tujuan, kesesuaian

media dengan materi, tersedianya sarana prasarana penunjang dan karakteristik mahasiswa.

Media pembelajaran secara sadar terjadi sebagai proses kegiatan pembelajaran dengan adanya tujuan dan dapat dikendalikan. Media yang dapat digunakan tersebut adalah multimedia. Multimedia dapat digunakan secara aktif, mandiri dan terkendali. Penelitian menyatakan penggunaan media interaktif materi termokimia dapat meningkat pada Kurikulum Berbasis Kompetensi siswa. Selain itu, Secara teoriti media pembelajaran berbasis multimedia telah dinilai layak. Hal ini ditujukan dari aspek kelayakan isi dan media pembelajarannya.

Pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan multimedia interaktif. Pembelajaran multimedia interaktif merupakan kegiatan pembelajaran dengan menyediakan potensi pembelajaran baru kepada pengguna dengan memanfaatkan teknologi. Menurut F. Danang bahwa perangkat lunak pembelajaran baik meliputi tujuan dari pembelajaran, isi, navigasi, interaktif, antar muka, *hyperlink*, dan mudah digunakan. Multimedia ini sebagai alat kontrol yang dioperasikan oleh pengguna sesuai yang dikehendaki. Sejalan dengan jurnal yang dilakukan oleh Ramdani, Perangkat lunak ini juga pernah dilakukan pada tingkat sekolah luar biasa. Secara keseluruhan studi kasus materi pelajaran IPS sebagai pembelajaran sesuai yang diharapkan. Maka dari itu, pembelajaran IPS disesuaikan dengan perkembangan jamannya. Begitu juga pembelajaran yang dilakukan pada tingkat SMA.

Media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Sebagai contoh pengembangan media interaktif pada pembelajaran ekonomi termasuk kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari kualitas strategi, materi dan sistem penyampaian pembelajaran. Selain itu, Menurut MZ bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan

media pembelajaran interaktif lebih tinggi dari dibandingkan melalui media *powerpoint*.

Konsep Dasar IPS ini merupakan mata kuliah di PGSD UMUS. Materi pada mata kuliah adalah konsep-konsep dasar IPS di bidang geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi dan politik. Materi yang dibahas antara lain; kebudayaan, perkembangan nasionalisme, pemerintahan, konflik, kerjasama, lokasi, perpindahan, kebutuhan manusia, keterbatasan sumber ekonomi, faktor produksi, lembaga-lembaga ekonomi, kekuasaan, pengaruh dan wewenang pemerintahan, individu, masyarakat dan perubahan sosial.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian melalui pengembangan yang dapat menghasilkan dan menguji suatu produk. Menurut Sugiyono, tahapan dalam penelitian pengembangan terdapat 11. Namun, Batasan dalam penelitian sampai tahap 7 yaitu uji coba produk terbatas. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan, biaya dan waktu peneliti. Tahap-tahap yang digunakan sebagai berikut.

##### **1. Potensi dan Masalah**

Peneliti mengidentifikasi masalah terkait dengan permasalahan dosen dan mahasiswa pada saat pembelajaran IPS. Hal ini dilakukan dengan cara observasi awal oleh peneliti.

##### **2. Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi**

Studi literatur dimulai dengan mencari sumber pustaka yang relevan dengan penelitian media pembelajaran interaktif. Sedangkan untuk pengumpulan informasi dilakukan dengan mencari kebutuhan akan media pembelajaran bagi dosen maupun mahasiswa di Perguruan Tinggi.

##### **3. Desain Produk**

Desain produk dilakukan dengan menyusun produk media pembelajaran interaktif yang diperoleh melalui analisis kebutuhan akan media pembelajaran di Perguruan Tinggi. Hal ini diperoleh melalui

dokumentasi, angket dan wawancara yang diberikan kepada dosen dan mahasiswa.

##### **4. Validasi Desain**

Tahap validasi desain diberikan kepada orang yang berkompeten di bidang media pembelajaran interaktif IPS. Ahli yang dibutuhkan adalah media pembelajaran, kegrafikan dan konten isi materi pembelajaran IPS.

##### **5. Revisi Desain**

Revisi dilakukan menurut saran dan masukan para ahli media pembelajaran IPS. Adanya validator ahli ini untuk memaksimalkan hasil dari produk media tersebut.

##### **6. Pembuatan Produk**

Pembuatan produk dilakukan melalui proses validator ahli. Hal ini dilakukan dalam menyusun kembali produk agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

##### **7. Uji Coba Produk Terbatas**

Hal ini diberikan pada saat perkuliahan Konsep Dasar IPS mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan produk media pembelajaran interaktif.

Instrumen penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa instrumen kebutuhan media, validasi media dan uji kelas terbatas media. Instrumen kebutuhan media dilakukan melalui angket dan wawancara yang diberikan kepada dosen dan mahasiswa. Kemudian instrumen validasi media pembelajaran interaktif diberikan melalui angket uji validasi kepada dosen ahli materi IPS, media pembelajaran interaktif dan kegrafikan. Selain itu, instrumen uji kelas terbatas media pembelajaran interaktif dilakukan untuk menguji keefektifan media pembelajaran interaktif mata kuliah konsep dasar IPS. Pembelajaran ini dilakukan mahasiswa PGSD Universitas Muhadi Setiabudi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes. Pengumpulan data tersebut diberikan kepada dosen dan

mahasiswa di perguruan tinggi. Teknik analisis data dilakukan dengan 3 analisis data yaitu kebutuhan media pembelajaran interaktif, uji validasi dan keefektifan produk. Analisis data kebutuhan media pembelajaran interaktif diberikan dosen dan mahasiswa. Hal ini dimaksudkan dalam mengetahui, menganalisis, mengelompokkan dan menyimpulkan data dari hasil pengisian angket kebutuhan tersebut. Kemudian untuk teknik analisis data uji validasi dapat diperoleh dari angket uji validasi draf, yang kemudian dianalisis sehingga dapat dipertimbangkan dalam memperbaiki media yang akan dibuat. Setelah itu, teknik analisis data uji keefektifan produk untuk menguji keefektifan secara terbatas. Uji prasyarat dilakukan menggunakan uji normalitas. Setelah itu, dapat dilakukan uji t untuk hipotesisnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif mata kuliah konsep dasar IPS**

#### **a. Kebutuhan media pembelajaran interaktif menurut Mahasiswa**

Analisis kebutuhan diberikan melalui angket kepada mahasiswa di perguruan tinggi. Analisis kebutuhan mahasiswa menunjukkan bahwa aspek materi, penyajian, bahasa dan keterbacaan serta grafika dibutuhkan oleh mahasiswa. Materi dan penyajian dapat disampaikan secara lengkap, bahasa dan keterbacaan menggunakan pilihan kata yang baik dan menggunakan EYD. Sedangkan dari aspek grafika tampilan dalam media dapat menarik.

#### **b. Kebutuhan media pembelajaran interaktif menurut Dosen**

Analisis kebutuhan diberikan melalui angket kepada dosen di perguruan tinggi. Analisis kebutuhan dosen menunjukkan bahwa aspek materi, penyajian, bahasa dan keterbacaan serta grafika dibutuhkan oleh dosen. Pada segi materi disampaikan secara lengkap dan pemahaman materi dapat

disampaikan dengan mudah. Penyajian media pembelajaran dengan menggunakan pendekatan scitifik dan bahasa yang digunakan menggunakan EYD yang baik. Sedangkan pada aspek grafika dapat ditampilkan komposisi warna yang indah dan menarik.

#### **c. Rancangan pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah konsep dasar IPS**

Rancangan struktur media meliputi pendahuluan, isi dan evaluasi pembelajaran. Tampilan pada pendahuluan meliputi judul, logo universitas, logo dikti dan identitas penulis. Cover ini memuat gambaran terkait konsep dasar IPS, hal ini dimaksudkan untuk memudahkan mahasiswa dan dosen dalam memahami media pembelajaran. Isi berisi kontrak perkuliahan, materi kuliah, daftar pustaka dan identitas penulis. Sedangkan pada evaluasi berisi video interaktif dan soal latihan.

### **2. Validasi media pembelajaran interaktif mata kuliah konsep dasar IPS**

Validasi media pembelajaran konsep dasar IPS dilakukan untuk menilai kelayakan produk yang sesuai dengan media pembelajaran interaktif. Validator tersebut untuk menilai media dari tiga ahli bidang kegrafikaan, materi dan media. Berdasarkan hasil penilaian ahli dapat disimpulkan bahwa media interaktif berkategori baik dengan mendapatkan nilai skor 84,74. Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah konsep dasar IPS layak digunakan dalam pembelajaran di perguruan tinggi.

### **3. Uji coba media pembelajaran interaktif mata kuliah konsep dasar IPS**

#### **a. Uji Normalitas Data**

Pengujian dilakukan dengan uji shapiro-Wilk untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan dari hasil penilaian menunjukkan bahwa signifikansi sebesar 0.198. Hal ini dapat disimpulkan nilai sig 0.198 > 0.05. Jadi, data penelitian ini dapat dikatakan berdistribusi normal. Penjelasan dapat dilihat pada tabel 1.



**Tabel 1. Uji Normalitas Data**

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<b>Hasil Belajar</b>	0.142	25	0.200	0.945	25	0.198

b. Keefektifan media pembelajaran interaktif mata kuliah konsep dasar IPS

Tabel 2. Menunjukkan output *group statistics* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebanyak 25 mahasiswa. Nilai rata-rata pada

hasil belajar mahasiswa untuk kelas kontrol 71.00 , sedangkan kelas eksperimen 77.80. Dilihat dari deskriptif statistik disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar mahasiswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

**Tabel 2. Group Statistics**

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
<b>Hasil Belajar</b>	Kelas Kontrol	25	71.000	6.4550	1.2910
	Kelas Eksperimen	25	77.800	7.0828	1.4166

Uji keefektifan digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran dengan menggunakan uji t. Berdasarkan data penelitian menunjukkan bahwa media interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran mahasiswa PGSD FKIP di Universitas Muhadi Setiabudi. Berdasarkan dari data penelitian menunjukkan bahwa media tersebut efektif

digunakan dalam pembelajaran konsep dasar IPS pada mahasiswa PGSD di UMUS. Hal ini ditunjukkan dengan data nilai signifikansi  $0.001 < 0.05$ . Jadi, terdapat perbedaan data antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa. Data ditunjukkan tabel 3.

**Tabel 3. Independet Sample Test**

		F	Sig.	T	df.	Sig. (2-tailed)
<b>Hasil Belajar</b>	<i>Equal variances assumed</i>	0.519	0.475	-3.548	48	0.001
	<i>Equal variances not assumed</i>			-3.548	47.592	0.001

Hasil penelitian yang telah dilakukan sejalan dengan jurnal Ernawati yang menyatakan bahwa *The description can be become one of the basic from the development of interactive study model base on student self learning*. Hal ini berarti salah satu dasar dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah kebiasaan dan belajar mandiri dari siswa tersebut. Jadi, media pembelajaran ini efektif dan layak dalam pembelajaran. Selain itu, menurut Arda menyatakan bahwa Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan *macromedia flash 8* layak digunakan pada pembelajaran dan dapat

meningkatkan pemahaman konsep. Hal ini sesuai dengan petunjuk penggunaan media interaktif, materi, dan evaluasi. Berkaitan hal tersebut, maka media pembelajaran interaktif pada mata kuliah konsep dasar IPS layak digunakan dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Media dapat dimanfaatkan dosen dan mahasiswa pada proses pembelajaran.

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif mata kuliah konsep dasar IPS

baik dari dosen maupun mahasiswa dengan melihat aspek materi, penyajian, bahasa dan keterbacaan serta kegrafikaan. Aspek-aspek yang disampaikan secara lengkap akan memudahkan dalam pembelajaran.

2. Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah konsep dasar IPS layak digunakan dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Hal ini meliputi 1) prinsip dalam pengembangan media pembelajaran interaktif sesuai dengan prinsip sesuai, praktis, kreatif, inovatif, mudah, menarik, berbudaya, sistematis, komunikatif dan kecukupan. 2) Validasi yang diberikan kepada ahli materi, penyajian dan kegrafikaan.
3. Uji keefektifan media pembelajaran interaktif konsep dasar IPS pada mahasiswa PGSD UMUS terdapat nilai signifikansi 0.001. Data tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif konsep dasar IPS dapat dinyatakan efektif.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada beberapa pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi dan bimbingan. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada; 1) Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhadi Setiabudi yang telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan penelitian, dan 2) Kementerian RISTEKDIKTI yang telah membantu memberikan dana penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arda, dkk. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII. *E-Jurnal Mitra Sains*. 3 (1), 1 69-77.
- Azhari, M. V, dkk. (2018). Pengembangan Template Media Pembelajaran sebagai Sarana Presentasi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Seminar Tata Boga. *Jurnal Media Pendidikan, Gizi dan Kuliner*, 7(1),20-25.
- Danang, F. A. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer melalui Flip Book sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada Mata Pelajaran Seni Tari untuk Siswa SMA/ MA. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Ernawati, S, dkk. (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary Scholl Based on Student Self Learning. *Journal of Education and Learning*. 7(2), 121-128.
- Huda, Y. N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Memproduksi Pementasan Drama untuk Kelas XI SMA. *Jurnal Edukasi UNEJ*, II(1), 19-25.
- Ramdani, E, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial) sebagai Pendukung Pembelajaran di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Alogaritma*. Hal 232-238.
- Syahroni, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD. *Jurnal Formatif*. 7 (3), 262-271.
- Tarigan, D, dkk. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2), 187-200.
- Ulpah, M. (2010). Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Jurnal Insania*, 12(1), 57-65.
- Uno, H. B. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18 (3), 12-20.
- Widjayanti, W. R, dkk. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistik untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal*



*Pendidikan Matematika*, 13(1), 101-112.

Yumarlin, M. Z. (2012). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 2(1), 12-20.

Zulhelmi, dkk. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Peningkatan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains, Indonesia*. 05(01), 18-22.