YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i3.10171

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CIFITAGA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Needs Analysis for the Development of CIFITAGA Interactive Multimedia in Pancasila Education Learning for Grade II Elementary School Students

Marcella Rara Priani, Kharisma Eka Putri, Sulistiono
Universitas Nusantara PGRI Kediri
marcellararapriani@gmail.com; kharismaputri@unpkediri.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 3, 2026	May 1, 2026	May 13, 2026	May 18, 2026

Abstract

Pancasila Education learning in elementary schools is still dominated by conventional methods that lack variety, so it has not been able to optimize students' engagement and understanding. This condition indicates the need for innovative interactive learning media that are appropriate to the characteristics of elementary school students. This study aims to analyze the need for developing CIFITAGA interactive multimedia on the topic of physical characteristics among family members. This study used a qualitative approach with a descriptive design, involving 28 students and one Grade II teacher selected through purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires, and were then analyzed using qualitative descriptive analysis techniques. The results show that Pancasila Education learning is still teacher-centered with limited use of media, so students tend to be passive and experience difficulty understanding the material. Students also more easily understand the material through visual and audio media and show interest in interactive learning.

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

This finding confirms that CIFITAGA interactive multimedia is needed to support a more engaging, active, and student-centered Pancasila Education learning process. This study provides practical implications for elementary school teachers in designing interactive learning media that are appropriate to students' learning needs and characteristics.

Keywords: Interactive Multimedia; Needs Analysis; CIFITAGA; Pancasila Education; Elementary School

Abstrak: Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional yang kurang variatif sehingga belum mampu mengoptimalkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif CIFITAGA pada materi ciri fisik antaranggota keluarga. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif, melibatkan 28 siswa dan satu guru kelas II yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih berpusat pada guru dengan penggunaan media yang terbatas, sehingga siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan memahami materi. Siswa juga lebih mudah memahami materi melalui media visual dan audio serta menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran interaktif. Temuan ini menegaskan bahwa multimedia interaktif CIFITAGA dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik, aktif, dan berpusat pada siswa. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru sekolah dasar dalam merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar siswa.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif; Analisis Kebutuhan; CIFITAGA; Pendidikan Pancasila; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membangun fondasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa (Ananda *et al*., 2025). Pada tahap ini, siswa berada pada fase operasional konkret sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang bersifat visual, kontekstual, dan interaktif agar konsep yang dipelajari dapat dipahami secara optimal (Pratama & Raynadi, 2025). Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara inovatif dengan memanfaatkan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa (Kustandi & Darmawan, 2020).

Dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah dengan keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep (Rahmawati *et al*., 2022). Hasil observasi

awal di SDN Lirboyo 2 juga menunjukkan bahwa guru lebih banyak menyampaikan materi secara verbal dengan bantuan media sederhana yang kurang interaktif.

Secara teoretis, penggunaan multimedia interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui integrasi teks, gambar, audio, dan animasi (Mayer, 2020). Multimedia memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang lebih bermakna karena melibatkan lebih dari satu indera dalam menerima informasi (Munir *et al*., 2023). Selain itu, media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Putri & Sahari, 2017).

Pada materi ciri fisik antar anggota keluarga, siswa dituntut untuk memahami perbedaan karakteristik individu seperti warna kulit, bentuk wajah, dan tinggi badan (Misbahudholam, 2021). Materi ini membutuhkan pendekatan yang konkret dan visual agar mudah dipahami oleh siswa (Gunarso *et al*., 2024). Selain aspek kognitif, pembelajaran ini juga memiliki peran dalam menanamkan nilai toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan (Sabillah *et al*., 2026).

Namun demikian, pengembangan media pembelajaran sering kali belum didasarkan pada analisis kebutuhan yang mendalam, sehingga media yang dihasilkan kurang sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran. Oleh karena itu, analisis kebutuhan menjadi tahap penting dalam pengembangan media pembelajaran agar sesuai dengan kondisi nyata di lapangan (Aryanto *et al*., 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis kebutuhan siswa. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah multimedia interaktif CIFITAGA (Ciri Fisik Antar Anggota Keluarga), yang dirancang untuk menyajikan materi secara konkret dan interaktif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif CIFITAGA pada siswa kelas II SDN Lirboyo 2

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif CIFITAGA dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas II sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan wawancara.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru kelas II dan siswa kelas II SDN Lirboyo 2 Kediri yang berjumlah 28 siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk menggambarkan kondisi pembelajaran yang berlangsung serta kebutuhan pengembangan multimedia interaktif CIFITAGA pada materi ciri fisik antar anggota keluarga.

HASIL

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan guru sebagai sumber utama informasi (Rodiah & Basril, 2025). Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan masih belum optimal (A'yun *et al*., 2025). Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih sangat terbatas. Media yang digunakan oleh guru umumnya hanya berupa gambar sederhana yang kurang interaktif (Khoerunnisa, 2025). Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Wijaya, 2025). Akibatnya, minat belajar siswa menjadi rendah dan berdampak pada hasil belajar yang belum memenuhi standar yang ditetapkan (Setiawan *et al*., 20222). Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Kustandi & Darmawan, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Lirboyo 2, diperoleh beberapa informasi mengenai kondisi pembelajaran serta kebutuhan media pembelajaran, seperti tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran di kelas II?	Pada saat proses pembelajaran proses penyampaian materi disampaikan oleh guru dan siswa menerima materi dari guru.
2	Apa saja sumber belajar yang digunakan untuk menunjang prsetasi siswa?	Sumber belajar dari buku ajar siswa dan guru serta beberapa alat peraga.
3	Kesulitan apa saja yang ditemui saat menggunakan sumber belajar yang biasa digunakan dalam pembelajaran?	Pada saat menggunakan buku ajar siswa kurang konsentrasi terhadap materinya karena kurang menarik.

4	Apakah sebelumnya pernah mengembangkan media pembelajaran?	Belum pernah.
5	Bagaimana karakteristik siswa kelas II?	Karakteristik siswa kelas II ini rasa ingin tahunya sedang dan cenderung menyukai pembelajaran yang sambil bermain.

Hasil wawancara dengan guru kelas II menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi secara menarik karena keterbatasan media pembelajaran. Guru juga menyatakan belum pernah mengembangkan media pembelajaran interaktif, sehingga pembelajaran masih mengandalkan buku ajar dan penjelasan verbal. Selain itu, guru mengungkapkan bahwa karakteristik siswa kelas II cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat bermain sambil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dengan kebutuhan ideal pembelajaran di sekolah dasar. Menurut Mayer (2020), pembelajaran akan lebih efektif apabila disajikan melalui multimedia yang mampu mengintegrasikan berbagai unsur visual dan audio sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep.

Berdasarkan angket yang telah diberikan kepada siswa, diperoleh data mengenai kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, seperti disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan Kelas II

No	Pertanyaan	Respon Siswa Kelas II	
		Ya	Tidak
1	Saya suka belajar pelajaran Pendidikan Pancasila.	24	4
2	Saya merasa materi tentang ciri fisik keluarga kadang membingungkan.	17	11
3	Saya lebih paham jika belajar dengan gambar dan suara.	25	3
4	Saya senang belajar tentang perbedaan ciri fisik antar anggota keluarga.	21	7
5	Saya lebih tertarik jika pembelajaran disampaikan melalui permainan atau kuis.	20	8
6	Saya cepat bosan jika hanya mendengarkan guru menjelaskan.	15	13
7	Saya pernah belajar menggunakan multimedia interaktif tentang ciri fisik manusia.	10	18
8	Saya belum pernah belajar dengan multimedia interaktif yang bisa saya mainkan sendiri.	20	8
9	Saya lebih semangat jika belajar dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan saya langsung.	28	0

10	Saya yakin bisa lebih paham materi ini jika belajar dengan multimedia interaktif.	22	6

Hasil angket yang diberikan kepada 28 siswa menunjukkan beberapa temuan penting terkait kebutuhan belajar siswa. Sebanyak 24 siswa (85,7%) menyatakan menyukai pembelajaran PPKn, yang menunjukkan bahwa minat dasar terhadap mata pelajaran tersebut cukup baik. Namun demikian, sebanyak 17 siswa (60,7%) mengaku bahwa materi ciri fisik antar anggota keluarga masih terasa membingungkan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara minat belajar dan tingkat pemahaman siswa. Lebih lanjut, sebanyak 25 siswa (89,3%) menyatakan lebih mudah memahami materi jika disajikan menggunakan gambar dan suara. Selain itu, 20 siswa (71,4%) lebih tertarik belajar melalui metode permainan atau kuis, dan seluruh siswa (100%) menyatakan lebih semangat apabila pembelajaran melibatkan mereka secara langsung.Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kecenderungan gaya belajar multimodal yang melibatkan aspek visual, auditori, dan kinestetik.

Di sisi lain, sebanyak 15 siswa (53,6%) menyatakan cepat bosan jika pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan guru. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang monoton menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya keterlibatan siswa. Temuan ini juga didukung oleh Putri & Sahari (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa. Selain itu, sebanyak 22 siswa (78,6%) menyatakan yakin dapat memahami materi dengan lebih baik jika menggunakan multimedia interaktif. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan yang kuat terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dengan kebutuhan belajar siswa. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan media yang terbatas belum mampu mengakomodasi karakteristik siswa yang cenderung aktif, visual, dan menyukai pembelajaran interaktif (Mutaqin *et al.*, 2025). Dalam konteks ini, pengembangan multimedia interaktif CIFITAGA menjadi solusi yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Multimedia interaktif memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara konkret melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak (Munir *et al.*, 2023).

Selain itu, multimedia interaktif juga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana siswa dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran (Parinduri & Ismail, 2025). Hal ini sejalan dengan penelitian Aryanto *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar. Pengembangan multimedia CIFITAGA juga relevan dengan karakteristik materi ciri fisik antar anggota keluarga yang membutuhkan visualisasi konkret (Pranata & Firmansyah, 2023). Melalui media ini, siswa dapat mengamati perbedaan ciri fisik secara langsung melalui gambar dan animasi, sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi ciri fisik antar anggota keluarga di kelas II SDN Lirboyo 2 masih didominasi oleh metode ceramah dengan guru sebagai pusat pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada gambar sederhana yang kurang interaktif, sehingga siswa cenderung cepat merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa pembelajaran masih mengandalkan buku ajar dan belum pernah menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran interaktif. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa siswa kelas II memiliki karakteristik yang cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat bermain sambil belajar.

Temuan tersebut didukung oleh data angket siswa yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila, namun masih mengalami kesulitan dalam memahami materi ciri fisik antar anggota keluarga. Sebanyak 25 siswa menyatakan lebih mudah memahami materi melalui gambar dan suara, serta 20 siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan atau kuis. Selain itu, seluruh siswa menyatakan lebih semangat apabila pembelajaran melibatkan mereka secara aktif. Di sisi lain, masih terdapat siswa yang merasa cepat bosan apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan guru. Data ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dengan kebutuhan belajar siswa, di mana siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik mereka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Mayer (2020) dan penelitian oleh Chumairoh & Fradana (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila disajikan melalui multimedia yang mengintegrasikan unsur visual dan audio. Selain itu, Munir *et al.* (2023) juga menjelaskan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses belajar. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Putri & Sahari (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Namun demikian, penelitian ini menunjukkan temuan yang lebih spesifik, yaitu adanya kebutuhan nyata terhadap pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya pada materi ciri fisik antar anggota keluarga yang membutuhkan visualisasi konkret.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif CIFITAGA menjadi solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pentingnya penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran pada tahap operasional konkret. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Multimedia interaktif CIFITAGA diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, media ini juga dapat membantu siswa memahami perbedaan ciri fisik antar anggota keluarga sekaligus menanamkan nilai toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan (Mustikaweni *et al.*, 2025).

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah subjek yang terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada tahap analisis kebutuhan dan belum sampai pada tahap pengembangan serta uji efektivitas multimedia interaktif CIFITAGA. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media tersebut secara lebih lanjut serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian dengan cakupan yang lebih luas juga diperlukan untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi ciri fisik antar anggota keluarga masih didominasi oleh metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan siswa rendah, mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi. Namun demikian, siswa memiliki minat belajar yang cukup baik dan cenderung lebih mudah memahami materi melalui media yang bersifat visual, audio, dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif CIFITAGA dipandang perlu sebagai alternatif solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

A'yun, E. Q., Hafidzoh, Setiani, H., Nadilah, Silfiyanti, R., & Rahmi, U. Y. (2025). Analisis Model Pembelajaran Direct Instruction dengan Metode Ceramah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11*(2), 230–239. https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/7255

Ananda, R., Selvira, D., Fadillah, N., Fitri, D. W., & Bramantio, D. (2025). Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar dan Permasalahannya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 380–395. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/29143

Aryanto, S., Meliyanti, Amelia, D., Maharbid, D. A., Gumala, Y., & Gildore, P. J. E. (2025). Pembelajaran Literasi dan Numerasi melalui Deep Learning: Pendekatan Transformasional di Sekolah Dasar. *Journal of Professional Elementary Education, 4*(1), 49–57. https://jpee.lppmbinabangsa.ac.id/index.php/home/article/view/101

Chumairoh, A. A. W., & Fradana, A. N. (2025). Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education, 8*(2), 955–966. https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6362

Gunarso, S., Ramadhanita, F. F., Fuadi, M. H., Suminto, M. A., Mauliansyah, F., Fathiyah, Setiyoko, N., Gunawan, M. K., & Purwadi. (2024). *Buku Ajar Teori Komunikasi*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Khoerunnisa, R. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana Belajar di SDN Bangbayang. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, 4*(1), 192–200. https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i1.1674

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781316941355

Misbahudholam, M. (2021). *Memahami Karakteristik Peserta Didik*. TareBooks.

Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Elementary: Jurnal*

Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2), 48–65. https://e-journal.metrouniv.ac.id/elementary/article/view/7677

Mustikaweni, M. C. T., Attalina, S. N. C., & Hamiddaturohmah. (2025). Analisis Penerapan Hidden Curriculum dalam Mewujudkan Kebhinekaan Global di Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan, 5*(1), 192–203. https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/1210

Mutaqin, D. Z., Nursilah, N., Murojab, M., & Purwanti, N. Y. (2025). Pembelajaran Berpusat pada Guru (Teacher Center Learning). *Istajadda: Jurnal Magister Pendidikan Agama Islam, 1*(2), 95–104. https://journal.attaqwa.ac.id/index.php/Istajadda/article/view/92

Parinduri, M. A., & Ismail. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edu-Riligia: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan, 9*(4), 460–478. https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/eduriligia/article/view/28661

Pranata, E., & Firmansyah, M. D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif terhadap Keluarga Harmonis dengan Menggunakan Model Pengembangan Four-D. *Jurnal Informasi dan Teknologi, 5*(3), 112–121. https://doi.org/10.60083/jidt.v5i3.408

Putri, K. E., & Sahari, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 3*(1), 32–40. https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pinus/article/view/11709

Rahmawati, N. I., Nugroho, D., & Faniya, V. M. (2022). Analysis of student needs on multiple intelligences interactive learning media with Islamic values. *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 6*(2), 219–230. https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/numerical/article/view/2655

Raynadi, W. Z., & Pratama, I. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Struktur Lapisan Bumi untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogis Indonesia, 3*(2), 52–66. https://terbitan.potlot.id/index.php/jurnalpedagogisindonesia/article/view/149

Rodiah, I., & Basril. (2025). Perbandingan Metode Ceramah dan Video Interaktif untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Fluida. *Seminar Nasional Teknologi dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU), 5*(1), 236–246. https://prosiding.stekom.ac.id/index.php/SEMNASTEKMU/article/view/284

Sabillah, S. N., Yulianita, F., Birroh, A., & Manshur, A. (2026). Peran Pendidikan dalam Menjaga Multikulturalisme dan Kearifan Lokal di Indonesia. *Journal of Innovative and Creativity, 6*(2), 24612–24616. https://joecy.org/index.php/joecy/article/view/10072

Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar, 2*(2), 92–109. https://jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/373

Wijaya, S. (2025). Pengaruh Kurangnya Media terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Al-Ishlah Kota Sorong. *MISOOL: Jurnal Pendidikan Dasar, 7*(1), 31–36. https://doi.org/10.47945/misool.v7i1.2096