

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN SOFTWARE LECTORA TENTANG KISAH HIJRAH NABI MUHAMMAD S.A.W KE MADINAH

Farid Zaenudin Asnawi¹, Umi Sumbulah², Muhamad Amin Nur³
Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang, Indonesia^{1,2,3}
Email: fareadzadien@gmail.com¹, umisumbulah@uin-malang.ac.id²,
aminnur@pai.uin-malang.ac.id³

Abstrak

Pendidikan agama Islam saat ini merupakan bagian penting dari kurikulum sekolah dasar, namun metode pembelajaran yang digunakan seringkali kurang maksimal. Pembelajaran sering terbatas pada membaca dan menghafal, tanpa adanya proses yang mendorong rasa ingin tahu siswa. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu inovasi tersebut adalah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tentang Kisah Hijrah Nabi Muhammad S.A.W ke Madinah di SDN 5 Merjosari Malang untuk siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang mengacu pada teori Borg and Gall dengan delapan langkah penelitian: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk, revisi uji coba produk, dan produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan valid, menarik, dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan software Lectora Inspire mempermudah penyajian materi secara menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memahami konsep-konsep pelajaran dengan lebih baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa multimedia pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam, Multimedia Interaktif, Lectora Inspire, Hijrah Nabi Muhammad, Sekolah Dasar, Research and Development (R&D).

Abstract

Currently, Islamic education is not only a subject to be studied and understood but also to be practiced. The effectiveness of teaching methods and media selection by teachers greatly influences the success of the learning process. In elementary schools, Islamic Religious Education (PAI) is often not maximized due to limited interactive learning processes, leading to passive student participation. This study aims to develop interactive multimedia for teaching the story of Prophet Muhammad's migration to Medina using Lectora Inspire software, assess its usability, and determine its effectiveness. Using the Research and Development (R&D) method, this study follows eight steps adapted from Borg and Gall's model: potential and problems identification, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product testing revision, and final product. The research found that interactive multimedia significantly enhances students' understanding and engagement, as it provides a concrete representation of abstract concepts. The developed multimedia was validated for content and practicality, showing high effectiveness and user satisfaction. Interactive multimedia fosters an engaging learning environment, increases motivation, and positively impacts student performance. These findings suggest that the use of Lectora Inspire for creating interactive multimedia is a valid, attractive, and

practical educational tool for teaching PAI in elementary schools.

Keywords: *Islamic Education, Interactive Multimedia, Lectora Inspire, Elementary School, Prophet Muhammad's Migration, Student Engagement*

Pendahuluan

Pada saat ini pendidikan agama Islam menjadi satuan pelajaran, Pendidikan Islam tidak hanya untuk dipelajari dan dipahami, tetapi juga untuk diamalkan (Kurniawan, 2016). Dengan mengaplikasikan seluruh teori dan metode, Penerapan teori dan metode serta media yang dipilih guru dalam memberikan suatu materi pelajaran sangat menentukan terhadap keberhasilan proses pembelajaran, terutama yang harus diperhatikan guru adalah dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran (Hoerudin, 2022). Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran di sekolah dasar menjadi bagian penting yang harus mendapat perhatian guru sebab input siswa pada tingkat sekolah dasar memiliki kemampuan yang terbatas dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

Saat ini pembelajaran PAI di SD dirasakan kurang maksimal, karena hanya terpaku pada membaca dan menghafal tanpa adanya proses yang mampu menimbulkan rasa ingin tahu siswa, sehingga siswa tidak tergerak untuk aktif dalam mencari informasi maupun aktif dalam bertanya. Adapun beberapa faktor meliputi faktor pembelajaran yang dilakukan sekali dalam seminggu dan selain itu juga faktor bahan ajar atau sumber belajar (Fitriyah, 2022).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam dunia pendidikan dan perkembangan teknologi yang sangat pesat telah membuka pandangan lebih luas serta memberikan peluang lebih besar bagi masyarakat pendidikan untuk memanfaatkan berbagai produk teknologi dalam pembelajaran (Noor, 2019). Salah satunya produk tersebut adalah multimedia pembelajaran interaktif. Maka dari itu butuh yang dinamakan inovasi dan variasi dalam pembelajaran, yang akan mendukung segala upaya dalam pembelajaran salah satunya dengan multimedia interaktif.

Daryanto (2010) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol dan dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Pernyataan ini menunjukkan bahwa salah satu ciri multimedia interaktif adalah memiliki alat pengontrol. Alat pengontrol ini memungkinkan pengguna untuk menentukan proses sesuai keinginannya (Handayani et al., 2018). Hal yang sama diutarakan oleh Ariani dan Haryanto, mereka mengungkapkan karakteristik multimedia interaktif adalah sebagai berikut: (1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; (2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; (3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain; (4) Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri; (5) Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendali (Ilmiani et al., 2020).

Seperti yang dikatakan dalam penelitian terdahulu Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pernah diterapkan oleh Norma Dewi Shalikhah dari Universitas Muhammadiyah Magelang yang melakukan Penelitian pada tahun 2017 tentang Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran yang dilakukan di MIM Jagalan dan MIM Jumoyo. Alasan peneliti mengambil lectora adalah Pelatihan

pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *lectora inspire* ini bertujuan untuk meningkatkan mutu madrasah, mengembangkan media pembelajaran interaktif, dan meningkatkan kreativitas guru, sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru maupun siswa yang ingin belajar mandiri. Sasaran dari penelitian ini adalah guru-guru yang dimana pada penelitian ini menggunakan Metode yang dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *lectora inspire* ini tahapannya meliputi mengumpulkan informasi, perencanaan, pelaksanaan, presentasi dan refleksi (Shalikhah, 2016).

Hamidah Nur Siddiq dari Universitas Raden Intan Lampung yang melakukan penelitian pada tahun 2018 tentang Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software *Lectora inspire*. Dalam penelitian ini dijelaskan Media pembelajaran Interaktif *lectora* kelompok kecil yang di ujikan kepada 10 peserta didik dengan perolehan angka 3,92 dengan kriteria “Baik” dan kelompok besar yang di ujikan kepada 24 peserta didik dengan perolehan angka 4,01 dengan kriteria “Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran interaktif berbantu software *lectora inspire* menunjukkan hasil yang positif, valid, praktis dan efektif, analisis data dari validator menyatakan bahwa media dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil kelayakan produk mendapat kriteria sangat layak dan respon peserta didik sangat baik, media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Alasan peneliti adalah *inspire* memiliki potensi besar yang efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik yang mana persamaan yang akan dilakukan yaitu media yang akan dipakai dan perbedaannya yaitu target objek penelitian serta materi yang akan dikembangkan (Nursidik & Suri, 2018).

Melly Tri Nur Oktavina dari Universitas Negeri Surabaya yang melakukan penelitian pada tahun 2021 tentang Pengembangan media interaktif program *lectora inspire* berbasis android pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa kelas XI akuntansi dan keuangan lembaga smk negeri 10 surabaya. Dalam penelitian ini dijelaskan Media interaktif program *Lectora Inspire* berbasis android hanya terbatas pada salah satu materi praktikum akuntansi kelas XI. Subyek uji coba dari penelitian ini ialah dua orang ahli materi, satu orang ahli media, serta 20 peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga 4 SMK Negeri 10 Surabaya. Hasil keseluruhan angket respon siswa, media interaktif program *Lectora Inspire* berbasis android menunjukkan bahwa media tersebut sangat baik untuk dijadikan media interaktif Akuntansi dengan persentase keseluruhan sebesar 93,33%. Hasil tersebut menunjukkan pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif dapat mengembangkan minat peserta didik dalam belajar, memudahkan pemahaman, dan peserta didik menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran. Media ini dinyatakan sangat layak dari penilaian para ahli. Dari hasil validasi ahli materi memperoleh 81,30% , dari ahli media 84%. Dan dinyatakan sangat baik dengan persentase 93,33% dari hasil angket respon siswa. Sehingga Media interaktif program *Lectora Inspire* berbasis android pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa kelas XI SMK Akuntansi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi. Alasan peneliti adalah media interaktif program *Lectora Inspire* berbasis android bisa mendukung guru dalam penyampaian materi pembelajaran secara menarik serta peserta didik lebih termotivasi untuk belajar (Octavina & Susanti, 2021).

Nina Sulvia Ayuna Sari dari Universitas IAIN negeri Curup yang melakukan penelitian pada tahun 2021 tentang Pengaruh penggunaan media interaktif *lectora inspire* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Dalam penelitian ini dijelaskan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri I Ujan Mas Kabupaten Kepahiang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media

lectora inspire dilakukan pada kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol. Pada pretest, hasil belajar kelas kontrol adalah 60 dan kelas eksperimen adalah 57,78. Setelah dilakukan penggunaan media lectora Inspire, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 67,32 dan kelas eksperimen sebesar 72,24. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran lectora inspire lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol yang melakukan pembelajaran dengan media lain. Alasan peneliti adalah Penggunaan aplikasi ini dikarenakan Lectora inspire sebagai software pengembangan belajar elektronik (e-learning) dengan kemudahan pengaplikasian dan kemudahan penerapan karena bisa dibuat tanpa harus mengetahui dan bisa mengoperasikan bahasa pemrograman. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis berupaya melakukan eksperimen mengenai media pembelajaran interaktif sebagai upaya untuk mengoptimalkan proses pembelajaran pada masa pandemik Covid-19 (Sari et al., 2021).

Nurul Muflia dari Universitas Negeri Padang yang melakukan penelitian pada tahun 2021 tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dasar Listrik dan Elektronika menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. Dalam penelitian ini dijelaskan Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk singel file executable (.exe), dengan format tersebut memudahkan penyebaran media pembelajaran karena tidak perlu menginstal software terlebih dahulu sehingga pengguna bisa langsung menggunakannya. Pada pengujian validitas media pembelajaran interaktif yang berasal dari pengisian lembar validasi yang diisi oleh 3 validator tersebut didapatkan hasil tergolong dalam kategori valid yaitu sebesar 0,82. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah memenuhi syarat didaktik, konstruksi dan teknis. Uji praktikalitas dari media pembelajaran yang dilaksanakan dari pengisian angket praktikalitas oleh guru mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika dan siswa kelas X TJTL A. Hasil dari pengujian praktikalitas yang telah dilaksanakan, diperoleh rata-rata nilai praktikalitas media oleh siswa sebesar 82,37% dan termasuk dalam kategori praktis. Sedangkan hasil penilaian praktikalitas media oleh guru mata pelajaran sebesar 89,58% dengan kategori praktis. Tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif ini meliputi kelima komponen kepraktisan yaitu kemudahan penggunaan, efektivitas waktu, daya tarik media, penginterpretasian media dan ekivalensi (Muflia & Hambali, 2021).

Disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sudah termasuk media yang valid dan praktis apabila digunakan didalam kegiatan pembelajaran. Alasan peneliti adalah penggunaan software Lectora Inspire ini sangat memberi pembaharuan pada media pembelajaran. Keunggulan dari media pembelajaran ini yang berbasis visual dan penataan tema yang menarik, sehingga akan membuat siswa tidak merasa jenuh (Muflia & Hambali, 2021).

Menurut penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta mampu mengatasi kesalahan fatal dalam penyampaian pesan-pesan pembelajaran dan menjadi media yang praktis. Hal ini dikarenakan multimedia pembelajaran interaktif mampu mengkongkritkan materi pelajaran khususnya yang mengandung materi tentang proses dan memiliki kelebihan dalam fitur nya mempermudah proses pembelajaran.

Pembelajaran secara umum adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik (Sa'diyah, 2022). Sedangkan pembelajaran secara khusus adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara tidak sadar dan tidak sengaja. Oleh karena itu pembelajaran pasti

mempunyai tujuan pembelajaran (learning), merupakan proses perubahan yang relatif konstan dalam tingkah laku yang terjadi karena adanya sesuatu pengalaman atau latihan. Pembelajaran ialah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, yang merupakan penentu utama keberhasilan Pendidikan.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pendidik pendidikan Agama Islam untuk membelajarkan peserta didik agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu menjadi manusia paripurna atau insan kamil yang terefleksi dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Islam diyakini mampu menciptakan kepribadian utama yang di dalamnya terdapat Aqidah yang kuat mengakar sehingga iman yang ada dalam dirinya kokoh, melaksanakan ibadah secara kontinu dan istiqomah sehingga dapat beramal secara ikhlas, dan berakhlakul karimah sebagai aplikasi dari iman dan amal sehingga dapat mencapai derajat ihsan. Tujuan Pendidikan Agama Islam mampu menciptakan generasi muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak, berpengetahuan, terampil, dan mampu menyelesaikan setiap persoalan yang ada.

Media pembelajaran adalah sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Handayani et al., 2018). Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di sekolah. Usaha untuk mencapai proses pembelajaran dibantu oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang interaktif antara guru dengan siswa (Zuhri & Rizaleni, 2016). Penggunaan media pembelajaran yang tepat disadari dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, Media pembelajaran juga sebagai salah satu komponen sumber belajar dan merupakan bagian integral dari keseluruhan komponen pembelajaran yang akan turut menentukan keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran. Media pembelajaran banyak jenisnya dan tidak satu media pun yang paling baik dengan media yang lain, Setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing.

Menurut Piaget perkembangan kognitif anak dapat dibedakan antara beberapa tahap selanjutnya dengan usianya, yaitu: (a) 0-2 tahun: sensori motor; (b) 2-6 tahun: praoperasional; (c) 7-11 tahun: operasional konkrit; (d) > 11 tahun: operasional formal. Mengingat umumnya anak Indonesia mulai masuk sekolah dasar pada usia 6-7 tahun dan rentang waktu belajar di SD selama 6 tahun maka usia anak sekolah dasar bervariasi antara 6-12 tahun. Dengan demikian tahap kognitif anak meliputi tahap akhir praoperasional sampai awal operasional formal. Pada usia 6 – 12 tahun anak berada pada masa operasi konkret dimana anak akan berfikir logis terhadap objek yang konkret, anak mampu menggunakan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret, berkurang rasa egonya dan mulai menerima pandangan orang lain, keputusan tentang sebab akibat meningkat, kemampuan berfikir dari yang sederhana dan konkret ketingkat yang lebih rumit dan abstrak, mengerti perubahan-perubahan dan proses kejadian yang kompleks dan saling hubungannya (Zuhri & Rizaleni, 2016).

Rata-rata usia anak Sekolah Dasar di Indonesia antara 6 – 12 tahun dimana anak berada pada masa operasi konkret maka kehadiran media sangat penting untuk menunjang pembelajaran PAI di kelas Sekolah Dasar mengingat pada pembelajaran PAI banyak terdapat materi yang bersifat abstrak. Pada periode ini anak baru mampu berfikir sistematis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret. Dengan kata lain siswa memerlukan suatu media untuk memecahkan masalah yang rumit dan abstrak. Ketika siswa menemui permasalahan atau materi yang bersifat abstrak, siswa merasa

kesulitan dalam memahami materi.

Menurut Corey sebagaimana yang dikutip oleh Syaiful Sagala Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan, pembelajaran adalah proses yang disengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sesuatu hal yang bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu (Sagala, 2017).

Variasi penggunaan media pembelajaran telah banyak diupayakan oleh pendidik/guru pada kegiatan belajar mengajar. Variasi penggunaan media pembelajaran tersebut merupakan usaha pendidik/guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif serta untuk meningkatkan hasil belajar dengan maksimal. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini, penggunaan media pembelajaran juga telah memanfaatkan berbagai teknologi untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai salah satu inovasi dalam proses belajar di setiap sekolah selalu berbeda, tergantung dari kebutuhan, kemampuan serta pengadaan biaya sekolah yang terkait. Salah satu pemanfaatan teknologi untuk media pembelajaran adalah multimedia interaktif.

Multimedia ini dirancang mampu menjelaskan materi kisah hijrah nabi muhammad ke madinah sesuai modul yang benar, apa makna dan nilai dari hijrah nabi dengan benar. Multimedia pembelajaran interaktif ini juga didesain dengan melihat ketersediaan lab computer yang dimiliki SDN Merjosari 05 Malang, sebagai sarana prasarana penunjang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif tersebut diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep materi pelajaran, karena dapat menampilkan penyajian materi pelajaran secara menarik dan informatif. Selain itu dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif memungkinkan siswa dapat belajar dan berlatih dalam suasana menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini diharapkan meningkatkan motivasi belajar siswa yang akan berdampak pada meningkatnya prestasi belajar. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah

- 1) Mengembangkan Multimedia interaktif mata pelajaran PAI tentang Kisah Hijrah Nabi Muhammad S.A.W ke Madinah di SDN 5 Merjosari Malang, kelas IV yang valid, menarik, dan praktis digunakan dalam belajar siswa.
- 2) Mengetahui cara memakai multimedia interaktif dengan menggunakan Software Lectora Inspire pada materi Kisah Hijrah Nabi Muhammad S.A.W ke Madinah?
- 3) Mengetahui kelayakan dari multimedia pembelajaran interaktif tersebut.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (Penelitian dan Pengembangan) yang mengacu pada teori Borg and Gall. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus pada metode penelitian (R&D) yang meliputi sepuluh kegiatan kegiatan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk, revisi uji coba produk, uji pemakaian, revisi produk, dan produk akhir. Namun, penelitian dan

pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Lectora ini hanya menggunakan delapan langkah penelitian dikarenakan disesuaikan kebutuhan peneliti dan pertimbangan biaya dan waktu yang ada.

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan peserta didik/audien. Data kualitatif diperoleh dari saran dan tanggapan ahli media, ahli materi, dan peserta didik/audiens mengenai pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta untuk mengetahui fasilitas-fasilitas yang dimiliki oleh sekolah. Angket digunakan untuk mengukur kevalidan yang dihasilkan tentang pemanfaatan media pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah data dari hasil tinjauan para ahli dan uji coba Multimedia Interaktif dengan Lectora pada mata pelajaran PAI kelas IV.

Hasil dan Pembahasan

Penyajian Dan Analisis Data Validasi Produk

1) **Penyajian Dan Analisis Data Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Lectora Tentang Kisah Hijrah Nabi Muhammad S.A.W Ke Madinah. Ahli materi untuk produk ini adalah Dosen S2 Pendidikan Agama Islam, di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Dr. H. Ahmad Nurul Kawakip, M.Pd.

2) **Analisis Dan Intepretasi Data Ahli Materi**

Mengolah data keseluruhan interpretasi hasil analisis untuk instrumen ahli materi adalah (Wijaya et al., 2018):

$$P = \frac{56}{56} \times 100\% = 100\%$$

Dari hasil penyajian data validasi ahli materi pada lampiran 0 dapat diambil kesimpulan bahwa :

- a) Nomor 1 dalam aspek tujuan pembelajaran sudah menggunakan kata operasional yang tepat. Ahli Materi memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
- b) Nomor 2 dalam aspek tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Ahli Materi memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Cukup Valid.
- c) Nomor 3 dalam aspek tujuan pembelajaran dapat memberikan informasi tentang apa yang harus dipelajari siswa. Ahli Materi memilih alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
- d) Nomor 4 dalam aspek penyajian konsep atau definisi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ahli Materi memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
- e) Nomor 5 dalam aspek Data dan fakta sudah sesuai dengan konsep materi yang disajikan. Ahli Materi memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.

- f) Nomor 6 dalam aspek Contoh dan kasus yang diambil. Ahli Materi memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
- g) Nomor 7 dalam aspek Gambar atau ilustrasi. Ahli Materi memilih alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
- h) Nomor 8 dalam aspek Istilah-istilah yang digunakan. Ahli Materi memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
- i) Nomor 9 dalam aspek penggunaan bahasa yang dapat dipahami siswa. Ahli Materi memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
- j) Nomor 10 dalam aspek keruntutan materi. Ahli Materi memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
- k) Nomor 11 dalam aspek kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Ahli Materi memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
- l) Nomor 12 dalam aspek penyajian soal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ahli Materi memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
- m) Nomor 13 dalam aspek penyajian soal sesuai dengan isi bahasan. Ahli Materi memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
- n) Nomor 14 dalam aspek soal yang disajikan mudah dipahami siswa. Ahli Materi memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.

Analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan responden ahli materi diperoleh hasil **100%**. Berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Lectora Tentang Kisah Hijrah Nabi Muhammad S.A.W Ke Madinah memenuhi kriteria Layak untuk digunakan.**

3) Penyajian Dan Analisis Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Lectora Tentang Kisah Hijrah Nabi Muhammad S.A.W Ke Madinah. Ahli media untuk produk ini adalah Dosen S2 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Dr. Samsul Susilawati, M.Pd.

4) Analisis Dan Interpretasi Data Ahli Media

Mengolah data keseluruhan interpretasi hasil analisis untuk instrumen ahli materi adalah (Wijaya et al., 2018):

$$p = \frac{57}{60} \times 100\% = 95\%$$

Dari hasil penyajian data validasi ahli materi pada lampiran 4.2 dapat diambil kesimpulan bahwa :

- a) Pernyataan A No.1 dalam memperjelas dan mempermudah penyampaian

- pesan/materi. Ahli media memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
- b) Pernyataan A No.2 dalam membangkitkan minat dan motivasi siswa. Ahli media memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
 - c) Pernyataan A No.3 dalam membangkitkan kreativitas siswa. Ahli media memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Cukup Valid.
 - d) Pernyataan B No.4 dalam desain tampilan (layout) multimedia interaktif cukup menarik. Ahli media memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
 - e) Pernyataan B No.5 dalam kesesuaian ukuran gambar. Ahli media memilih jawaban alternatif “S” sehingga diperoleh persentase 75% dan termasuk kualifikasi Valid.
 - f) Pernyataan B No.6 dalam penggunaan gambar. Ahli media memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
 - g) Pernyataan B No.7 dalam kemenarikan gambar. Ahli media memilih jawaban alternatif “S” sehingga diperoleh persentase 75% dan termasuk kualifikasi Valid.
 - h) Pernyataan C No.8 dalam pemilihan kesesuaian music atau audio. Ahli media memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
 - i) Pernyataan D No.9 dalam jenis teks. Ahli media memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
 - j) Pernyataan D No.10 dalam ukuran teks. Ahli media memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
 - k) Pernyataan D No.11 dalam warna pada penekanan teks. Ahli media memilih jawaban alternatif “S” sehingga diperoleh persentase 75% dan termasuk kualifikasi Valid.
 - l) Pernyataan E No.12 dalam pemilihan bahasa yang digunakan sudah sesuai. Ahli media memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
 - m) Pernyataan E No.13 dalam Efektifitas kata, istilah dan kalimat. Ahli media memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
 - n) Pernyataan E No.14 dalam Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa. Ahli media memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.
 - o) Pernyataan F No.15 dalam hal keterersediaan pilihan pemakaian pada menu. Ahli media memilih jawaban alternatif “SS” sehingga diperoleh persentase 100% dan termasuk kualifikasi Valid.

Analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan responden ahli materi diperoleh hasil **95%**. Berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Lectora Tentang Kisah Hijrah Nabi Muhammad S.A.W Ke Madinah memenuhi kriteria Layak untuk digunakan.**

Penyajian dan Analisis Data Audiens / Siswa

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui seberapa layak multimedia interaktif sebelum melaksanakan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Merjosari 05, Kota Malang yang terdiri dari 5 orang tentang materi Kisah Hijrah Nabi Muhammad S.A.W Ke Madinah, Hasil pengolahan data dari instrumen disajikan dalam lampiran 4.3. Analisis data pada ujicoba kelompok kecil diperoleh **hasil 90,0%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dapat dijelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif dengan software lectora tentang kisah hijrah Nabi Muhammad S.A.W ke madinah memenuhi **kriteria Sangat Layak** untuk dimanfaatkan dan digunakan untuk pembelajaran.

2) Uji Coba Kelompok Besar

Ujicoba kelompok besar dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Merjosari 05, Kota Malang yang terdiri dari 28 orang tentang materi Kisah Hijrah Nabi Muhammad S.A.W Ke Madinah, Hasil pengolahan data dari instrumen disajikan dalam lampiran 4.4. Analisis data pada ujicoba kelompok besar diperoleh **hasil 86,7%**. Pada saat pelaksanaan uji coba kelompok besar siswa terlihat terlihat senang dan sangat antusias dalam mengoperasikan multimedia interaktif ini, siswa tidak merasa bosan dan tertarik ketika belajar dengan menggunakan Multimedia interaktif ini. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dapat dijelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif dengan software lectora tentang kisah hijrah Nabi Muhammad S.A.W ke madinah memenuhi **kriteria sangat Layak** untuk dimanfaatkan dan digunakan untuk pembelajaran.

3) Penyajian dan analisis data uji coba pemahaman materi

Data uji coba pemahaman materi dilakukan kepada siswa kelas IV SDN Merjosari 05, Kota Malang, yang belum mempelajari pelajaran PAI Kisah Hijrah Nabi Muhammad S.A.W Ke Madinah, dengan multimedia interaktif ini siswa mempelajari tentang Kisah Hijrah Nabi Muhammad S.A.W Ke Madinah dengan Penjelasan sebab-sebab hijrah Nabi, siapakah yang membantu Nabi, bagaimana Nabi bisa sampai dimadinah dan apa hikmah dibalik hijrah Nabi.

No	Nama	Pre Test	Post Test	Keterangan		Peningkatan
				Meningkat	Belum	
1	Abid Ahmad Fadilah Santoso	40	70	✓		30
2	Abidzar Maulana Setiawan	30	70	✓		40
3	Alesha Zahsy Wahyudi	10	50	✓		40
4	Alif Putri Agil Rahmawati	20	70	✓		50
5	Alysha Khaira Putri I	50	80	✓		30
6	Aufanalla Itzaura Masha	50	40		✓	-10
7	Daneesh Afiza Filardha A	50	80	✓		30
8	Danesh Khansa Nabilah	20	70	✓		50
9	Gendis Fimie Azzera Bian	50	40		✓	-10
10	Haifa Lutfiyah Dzakiyah	20	60	✓		40
11	Haikal Akbar Al-Ghifari	40	60	✓		20
12	Ibrahim Albyzar Amin	50	80	✓		30
13	Clara	60	90	✓		30
14	Maulana Hasbi Sulaiman	40	70	✓		30
15	Merisca Cyntia Anggraini	40	80	✓		40
16	Muhammad Fariz Putra H	30	70	✓		40
17	Muhammad Marsha E	30	70	✓		40
18	Muhammad Silfa Aji S	20	70	✓		50
19	Naila Sofyanti Rizalia	20	70	✓		50
20	Niswah Fisabilillah W	40	80	✓		40
21	Precilya Ingesi	60	50		✓	-10
22	Pricillia Keysha R	20	70	✓		50
23	Rizky Bagus Kusuma P	30	70	✓		40
24	Selvia Azkadina Saufa	50	90	✓		40
25	Zahra Almira Aulia R	30	80	✓		50
26	Zakiya Salima Aziz	50	80	✓		30
27	Filda Cesar Ananda F	50	90	✓		40
28	Million Rizki Naufaul A	60	60		✓	0
Total Nilai		1020	1890			
Rata-rata		37,86	70,00			
Total Peningkatan				900		
Presentase peningkatan				$\frac{900}{2800} \times 100 = 32,24\%$		
N-Gain				0,50%		

Gambar 1. Data uji coba pemahaman materi pada kelas IV SDN Merjosari

Berdasarkan gambar gambar 1 hasil penyajian data uji coba pemahaman materi pada kelas IV SDN Merjosari 05,Kota Malang tentang Kisah Hijrah Nabi Muhammad S.A.W Ke Madinah dengan dan tanpa menggunakan multimedia interaktif , dapat dianalisis dan diinterpretasikan dari 28 siswa yang mengikuti uji coba pemahaman materi, 24 siswa mengalami kenaikan pemahaman materi yang ditandai dengan adanya kenaikan nilai dari pre test setelah menggunakan multimedia interaktif, sedangkan 3 siswa dinyatakan belum meningkat dan 1 siswa tetap pada nilai awalnya.

a. Pengolahan data Efektivitas penggunaan media

Dari uji coba pemahaman materi siswa SD kelas IV terhadap multimedia interaktif tersebut. Kemudian untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk multimedia interaktif pada siswa kelas IV SDN Merjosari 05,Kota Malang dilakukan perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut (Herin & Roniwijaya, 2017):

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang memiliki kenaikan nilai}}{\text{Jumlah Siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

100 = Konstanta

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{24}{28} \times 100\% = 85,71\%$$

Berdasarkan pengolahan data peningkatan pemahaman materi, secara keseluruhan dapat diperoleh hasil presentase sebesar 85,71%. Berdasarkan interpretasi data, termasuk dalam kriteria A dengan presentase (80%-100%) maka media tersebut termasuk kualifikasi efektif sehingga dapat memberikan efek yang positif terhadap peningkatan pemahaman materi siswa terhadap multimedia interaktif. Selain itu juga terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 37,86% menjadi 70,00% serta terjadi jumlah peningkatan pada nilai seluruh siswa dengan presentase 32,14%.

b. Menghitung N-Gain

Perhitungan ini bertujuan untuk mendapatkan hasil dari peningkatan pemahaman materi terhadap multimedia interaktif berdasarkan hasil pre-test dan post-test pada tes uji coba pemahaman materi dengan rumus sebagai berikut (Rizaldi et al., 2021):

$$N - Gain = \frac{\text{Nilai posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Nilai Pretest}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} &= \frac{1890 - 1020}{2800 - 1020} \times 100\% \\ &= \frac{870}{1780} \times 100\% \\ &= 0,48 \end{aligned}$$

Berdasarkan pengolahan data uji N-Gain, dapat diperoleh hasil peningkatan nilai gain sebesar 0,48. Berdasarkan interpretasi data, termasuk dalam kriteria B (N-gain 0,3-0,7) peningkatan pemahaman materi multimedia interaktif tergolong sedang.

Analisis produk

Pada bagian ini dilakukan analisis secara keseluruhan, berdasarkan dari hasil analisis, komentar, dan saran yang diperoleh dari data validasi ahli media, ahli materi, dan uji coba audien tentang produk yang dikembangkan sebagai acuan dalam pengembangan selanjutnya. Analisis keseluruhan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Ahli Media

Berdasarkan hasil angket dan tanggapan dari ahli media, maka pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Lectora Tentang Kisah Hijrah Nabi Muhammad S.A.W Ke Madinah mendapatkan tanggapan sudah cukup bagus, valid dan layak bisa untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

2) Ahli Materi

Berdasarkan hasil angket dan tanggapan dari ahli materi, maka Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Lectora Tentang Kisah Hijrah Nabi Muhammad S.A.W Ke Madinah ini secara umum sudah cukup bagus. Namun ada beberapa istilah dalam multimedia interaktif yang perlu untuk diperbaiki. Selain itu pada materinya perlu ditambahkan daftar pustaka.

3) Audiens

Berdasarkan hasil angket dan tanggapan dari audiens, maka pada Pengembangan

Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Lectora Tentang Kisah Hijrah Nabi Muhammad S.A.W Ke Madinah ini mendapatkan tanggapan sebagai berikut :

- a) Sangat bagus.
- b) Sangat menyenangkan mempermudah belajar.
- c) Materi menjadi cukup mudah dipahami dan menarik.
- d) Ditambah lagi untuk video dan gambar sangat menarik

Kesimpulan

Langkah-langkah pengembangan multimedia interaktif yaitu Mengumpulkan materi yang akan dimasukkan kedalam multimedia interaktif, Membuat desain konsep atau storyboard, Memasukan materi kedalam multimedia interaktif (Lectora Inspire), Memasukan gambar, video, audio dalam membuat multimedia interaktif, Membuat semua fitur pada media pembelajaran se interaktif mungkin, Melakukan uji coba kepada ahli materi dan media setelah itu diuji cobakan kepada siswa. Pada multimedia interaktif ini Terdapat cara memakai multimedia interaktif dengan lectora inspire ini adalah: Menyediakan Pc/Laptop sebagai alat untuk menggunakan media, setelah itu Masukkan file kedalam Pc/Laptop apabila file didalam Fd, jika file media pembelajaran lectora sudah ada didalam Pc/Laptop maka siap digunakan. Klik 2x mouse/kanan pada file media pembelajaran untuk menjalankan media pembelajaran maka media pembelajaran akan langsung terbuka. Setelah media terbuka maka akan Muncul tampilan home/beranda depan yang berisi 7 tombol menu dan 2 tombol perintah, Pengguna dianjurkan untuk melihat menu KA/KI serta petunjuk penggunaan agar mengerti proses dan tujuan yang diajarkan dalam media pembelajaran ini. Klik tombol materi, didalam tombol materi terdapat 4 materi yang dibahas.

Apabila pengguna ingin mempelajari materi melalui video, pengguna dapat beralih ke menu video. Setelah pengguna mempelajari seluruh materi, maka pengguna dapat menuju menu quiz yang berfungsi sebagai alat evaluasi. Dalam media ini jika pengguna ingin bermain bisa menuju menu game. Setelah seluruh menu dalam media pembelajaran ini di gunakan, apabila ingin keluar bisa langsung mengklik tombol "X" yang ada di menu. Maka aplikasi pembelajaran akan otomatis keluar dan berhenti.

BIBLIOGRAFI

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Fitriyah, Q. (2022). *Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Fikih Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Lamongan*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Handayani, S. N., Sihkabuden, S., & Praherdhiono, H. (2018). Pengembangan multimedia interaktif seni tari Jawa Timur pada mata pelajaran seni budaya kelas VII di SMP Negeri 1 Karang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 63–70.
- Herin, P. M., & Roniwijaya, P. (2017). Penerapan Metode Tsts (Two Stay Two Stray) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Melakukan Perbaikan Engine Berikut Komponen-Komponennya Siswa Kelas X Jurusan Teknik Sepeda Motor SMK Tamansiswa Naggulan 2015/2016. *Jurnal Taman Vokasi*, 5(1), 10–16.
- Hoerudin, C. W. (2022). Implementasi Model Tipologi Interaksi untuk meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis online. *Research and*

- Development Journal of Education*, 8(1), 2406–9744.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 17–32.
- Kurniawan, R. (2016). *Sistem Pendidikan Islam Terpadu Dalam Menyiapkan Generasi Rabbani dan Generasi Terdidik (Studi pada Sistem Pendidikan Islam Terpadu di bawah Jaringan Sekolah Islam Terpadu)*.
- Muflia, N., & Hambali, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dasar Listrik dan Elektronika menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 75–79.
- Noor, A. (2019). Problematika pembelajaran pendidikan agama Islam di era digital. *Prosiding Seminar Nasional Prodi PAI UMP*.
- Nursidik, H., & Suri, I. R. A. (2018). Media pembelajaran interaktif berbantu software Lectora Inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237–244.
- Octavina, M. T., & Susanti, S. (2021). Pengembangan media interaktif program lectora inspire berbasis android pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(2), 142–151.
- Rizaldi, D. R., Doyan, A., Makhrus, M., Fatimah, Z., & Nurhayati, E. (2021). Adaptation to New Normal Conditions: Students Physics Learning Outcomes Using the Blended Learning Model. *Online Submission*, 2(3), 369–376.
- Sa'diyah, T. (2022). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *KASTA: Jurnal Ilmu Sosial, Hukum, Agama, Budaya Dan Terapan*, 2(3), 148–159.
- Sagala, S. (2017). *Konsep dan makna pembelajaran: Untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar*.
- Sari, N. S. A., Hamengkubuwono, H., & Pratama, M. I. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Lectora Inspire terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 594–602.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101–115.
- Wijaya, A. R., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Topik Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 5(1), 38–42.
- Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). Pengembangan media Lectora Inspire dengan pendekatan kontekstual pada Siswa SMA kelas X. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(2).

Copyright holder:

Farid Zaenudin Asnawi, Umi Sumbulah, Muhamad Amin Nur (2024)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

