Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTU GENIALLY PADA MATERI NORMA DALAM KEHIDUPAN UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Rahimah Izzati_1 (Rahimah Izzati[1]), Zaka Hadikusuma Ramadan_2 (Zaka Hadikusuma Ramadan [2])
([1]PGSD FKIP Universitas Islam Riau)
([2]PGSD FKIP Universitas Islam Riau)
Alamat e-mail : ([1]rahimahizzati14@gmail.com), Alamat e-mail : [2]zakahadi@edu.uir.ac.id,

ABSTRACT

This study aimed to develop Genially-assisted interactive learning media as a supporting tool for teaching Pancasila Education, particularly on the topic of norms in daily life. The background of this research was based on the low learning interest of students due to the use of conventional learning media. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which was limited to the Analysis, Design, and Development stages. The results showed that: (1) the Genially-assisted interactive learning media was highly valid for use, as evidenced by the material expert validation score of 92.5%, the language expert validation score of 94.1%, and the media expert validation score of 96.7%, all of which were categorized as very valid; and (2) the teacher response assessment obtained a percentage of 97%, while the student response assessment reached 100%. Therefore, the Genially-assisted interactive learning media was considered highly feasible for use in the learning process and was categorized as "very good.

Keywords: Interactive learning media, Norms in life, Genially

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantu Genially sebagai alat bantu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma dalm kehidupan. Latar belakang penelitian ini didasarkan oleh masih rendahnya minat belajar peserta didik karena media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Metode penelitian menggunakan Reserch and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap Analysis, Design, Developmen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran interaktif berbantu Genially sangat valid digunakan, yang dibuktikan dari hasil validasi ahli materi 92,5% dan ahli bahasa 94,1% dan ahli media 96,7%, seluruh hasil validasi oleh ahli dikategorikan sangat valid. (2) hasil penialian respon guru yang memperoleh persentase sebesar 97% dan respon siswa sebesar 100.%, media pembelajaran interaktif berbantu Genially dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan kategori "sangat baik".

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, Norma dalam kehidupan, Genially

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik agar peserta didik lebih aktif serta tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Saleh at al. (2023), media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bervariasi, dan efektif. Selain itu, Nurrita (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Lailan (2024) bahwa penggunaan media pembelajaran membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik sehingga peserta didik lebih antusias dan tidak mudah bosan saat belajar. Menurut MZ et al, (2020) kemampuan dan pengalaman yang terus berkembang dapat mendukung peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara lebih optimal sehingga kegiatan belajar mengajar terlaksana dengan lebih efektif serta efisien. Salah satu inovasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran saat ini ialah pemanfaatan media digital yang interaktif dan menarik, media digital seperti Genially yang dapat menampilkan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Permatasari et al. (2021) menjelaskan bahwa genially adalah sebuah platform digital yang dirancang untuk membantu pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran, seperti presentasi, poster, infografik, dan berbagai bentuk visual lainnya. Menurut Fadillah & kusdiyanti (2023) genially menyediakan tampilan slide yang dilengkapi beragam fitur menarik dan interaktif, seperti audio, video, animasi, permainan, dan berbagai elemen lainnya. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Dewi asututi et al.

(2022) bahwa seluruh fitur tersebut berperan dalam menunjang kegiatan pembelajaran serta memberikan ruang bagi pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan interaktif bagi peserta didik. Dengan menggunakan teknologi berbantu Genially, media pembelajaran interaktif menjadi media yang menarik dan dinamis.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau Reserch and Development (R&D). Menurut Fayrus & Slamet (2022) penelitian pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang dilakukan untuk menciptakan produk tertentu dengan melakukan uji kelayakan produk. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) akan tetapi dalam pelaksanaannya penelitian ini dibatasi sampai pada tahap *Development*. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran secara bertahap dan berkesinambungan. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantu Genially pada materi norma dalam kehidupan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran digital interaktif yang memadukan teks, gambar, animasi, video pembelajaran, kuis interaktif, tombol navigasi, serta aktivitas *ice breaking* yang dirancang menggunakan platform Genially. Media pembelajaran interaktif berbantu Genially memuat tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi norma dalam kehidupan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 21 Pekanbaru pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta angket respon guru dan peserta didik. Menurut Delma et al (2023) Lembar validasi adalah instrumen berbentuk formulir yang dimanfaatkan untuk memperoleh data serta informasi terkait proses penilaian terhadap suatu produk, metode, maupun instrumen. Lembar validasi

digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan angket respon digunakan untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbantu Genially.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui validasi dan penyebaran angket. Menurut Iba & Wardana (2024) teknik pengumpulan data merujuk pada prosedur atau metode yang diterapkan oleh peneliti untuk memperoleh berbagai informasi yang digunakan oleh peneliti untuk memeperoleh berbagai informasi yang dibutuhkan sebagai dasar dalam pelaksanaan suatu penelitianValidasi dilakukan oleh para ahli untuk menilai aspek isi materi, tampilan media, penggunaan bahasa, dan kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, angket diberikan kepada guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam pembelajaran untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan respon pengguna terhadap media pembelajaran interaktif berbantu Genially.

1. Analisis validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media

Pada tahap analisis validasi, peneliti menyusun lembar validasi berisi pertanyaan dan pernyataan yang kemudian diisi oleh validator dengan memberikan tanda centang (*checklist*) pada kategori yang telah disediakan. Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus validasi ahli sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

P :Persentase

$\sum X$:Jumlah Skor

SM :Skor Minimal Ideal

100% : Bilangan Konstan

Tabel 1. Kriteria Validitas

Interval rata-rata presentase (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Sumber : Alfarida (2024)

2. Analisis Respon Guru dan Siswa

Teknik analisis respon ini digunakan untuk megetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbantu Genially yang dikembangkan, dnegan

menggunakan rumus sebagai berikut :

a. Analisis Respon Guru

$$\mathrm{P} = \frac{\sum X}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

$\sum X$: Jumlah Skor

SMI : Skor Minimal Ideal

100% : Bilangan Konstan

b. Analisis Respon Siswa

$$P = \frac{Skor\ hasil\ pengumpulan\ data}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

Tabel 2. Kriteria Validitas

Interval rata-rata presentase (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Sumber : Hermawan (2021)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Genially Materi Norma dalam Kehidupan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

a. Analisis *(Analysis)*

Tahap analisis dilakukan peneliti melalui beberapa kegiatan untuk memperoleh informasi awal yang dibutuhkan dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbantu Genially. Pertama, pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V dan memperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan penjelasan guru sehingga peserta didik cenderung cepat merasa bosan dan kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Kedua, peneliti melakukan analisis terhadap tujuan pembelajaran dan materi Pendidikan Pancasila pada bab norma dalam kehidupan guna menyesuaikan media yang dikembangkan dengan capaian pembelajaran yang berlaku. Ketiga, dilakukan analisis karakteristik peserta didik yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami materi norma dalam kehidupan karena kurangnya minat belajar, rendahnya partisipasi siswa, serta pembelajaran yang belum memanfaatkan media interaktif secara optimal.

b. Perancangan *(Design)*

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun storyboard media pembelajaran interaktif berbantu Genially. Storyboard dibuat untuk mempermudah pengaturan tampilan, penyusunan materi, serta alur penyajian media pada setiap slide. Pada tahap ini peneliti mulai merancang cover, menu utama, petunjuk penggunaan, peta konsep, materi pembelajaran, video pembelajaran, kuis interaktif, dan tombol navigasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

c. Pengembangan *(Development)*

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai membuat media pembelajaran interaktif berbantu Genially dengan memadukan berbagai elemen seperti gambar, animasi, video pembelajaran, materi, kuis interaktif, serta tombol navigasi sehingga menghasilkan media yang menarik dan interaktif. Media dirancang dengan tampilan visual yang berwarna dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tampilan awal media terdiri atas cover, menu utama, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, serta materi norma dalam kehidupan yang disajikan secara bertahap mulai dari pengertian norma, jenis-jenis norma, hingga penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media pembelajaran interaktif berbantu Genially juga dilengkapi video pembelajaran, video *ice breaking*, ilustrasi gambar, serta fitur interaktif seperti tombol klik dan animasi agar pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton. Pada bagian akhir media disediakan kuis interaktif yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan adanya berbagai fitur tersebut, media pembelajaran interaktif berbantu Genially diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi norma dalam kehidupan dengan lebih mudah.

2. Hasil Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Berbantu Genially Materi Norma Dalm Kehidupan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli media terdiri atas 20 pernyataan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Selanjutnya, validator memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (*checklist*) pada pilihan kategori yang tersedia berdasarkan 4 skala penilaian.

Tabel 3. Hasil Validasi 1 Ahli Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
MN	70	80	87,5%	Sangat Valid
AM	78	80	97,5%	Sangat Valid
Rata-rata			92,5%	Sangat Valid

(Sumber : data olahan peneliti)

Berdasarkan tabel 3 hasil validasi ahli materi, media pembelajaran interaktif berbantu Genially memperoleh persentase sebesar 87,5% dari validator MN dan 96,6% dari validator AM dengan kriteria “Sangat Valid”. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kriteria “Sangat Valid”.Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, dan karakteristik peserta didik sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli media terdiri atas 15 pernyataan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Selanjutnya, validator memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (*checklist*) pada pilihan kategori yang tersedia berdasarkan 4 skala penilaian.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
FD	55	60	91,6%	Sangat Valid
DM	58	60	96,6%	Sangat Valid
Rata-rata			94,1%	Sangat Valid

(Sumber : data olahan peneliti)

Berdasarkan tabel 4 hasil validasi ahli materi, media pembelajaran interaktif berbantu Genially memperoleh persentase sebesar 91,6% dari validator FD

dan 96,6% dari validator DM dengan kriteria "Sangat Valid". Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 94,1% dengan kriteria "Sangat Valid".Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, dan karakteristik peserta didik sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media terdiri atas 15 pernyataan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Selanjutnya, validator memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (*checklist*) pada pilihan kategori yang tersedia berdasarkan 4 skala penilaian.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
AK	61	64	95%	Sangat Valid
AS	63	64	98,4%	Sangat Valid
Rata-rata			96,7%	Sangat Valid

(Sumber : data olahan peneliti

Berdasarkan tabel 5 hasil validasi ahli materi, media pembelajaran interaktif berbantu Genially memperoleh persentase sebesar 95% dari validator AK dan 98,4% dari validator 2 dengan kriteria "Sangat Valid". Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 96,7% dengan kriteria "Sangat Valid".Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, dan karakteristik peserta didik sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Respon Guru dan Siswa Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Genially Materi Norma Dalam Kehidupan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

a. Hasil Respon Guru

Pada tahap respon guru, pengambilan data dilakukan terhadap satu orang guru kelas V sebagai responden. Guru diminta mengisi angket respon yang telah diberikan, yang terdiri atas 16 pernyataan terkait aspek tampilan, kemudahan penggunaan, penyajian materi,

dan kebermanfaatan media pembelajaran interaktif berbantu Genially. Berikut merupakan hasil rekapitulasi angket respon guru :

$$P = \frac{62}{64} \times 100\% = 97\%$$

Pada hasil perhitungan respon guru ini menunjukkan hasil persentase sebesar 97% dengan kategori “Sangat Valid”.

b. Hasil Respon Siswa

Pada hasil respon siswa ini yaitu melakukan pengambilan 10 siswa untuk pengisian terhadap angket respon yang telah diberikan, angket berisi 10 pernyataan yang harus diisi**.** Berikut merupakan hasil rekapitulasi dari angket respon siswa :

$$P = \frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$$

Pada hasil perhitungan respon siswa ini menunjukkan hasil persentase sebesar 100% dengan kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil angket respons guru dan siswa, media pembelajaran interaktif berbantu Genially memperoleh persentase sebesar 97% dari guru dan 100% dari siswa. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 98,5% dengan kriteria “Sangat Valid”.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantu Genially pada materi norma dalam kehidupan untuk siswa sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, dan pengembangan. Media dirancang dengan tampilan menarik serta dilengkapi animasi, ilustrasi, navigasi, dan latihan evaluasi untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan.

Hasil uji respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid. Validasi ahli media memperoleh persentase 92,5%, ahli bahasa 94,1%, dan ahli materi 96,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantu Genially layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada

materi norma dalam kehidupan. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa Genially dapat meningkatkan minat belajar serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan efektif.

Berdasarkan hasil respon pengguna, media memperoleh penilaian sangat baik. Respon guru mencapai 97%, sedangkan respon peserta didik mencapai 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantu Genially mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif berbantu Genially yang dikembangkan pada penelitian ini telah dirancang sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar sehingga dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma dalam kehidupan. Kelayakan media ditunjukkan melalui hasil penilaian para validator yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,25%, validasi ahli bahasa mencapai 94,1%, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 96,7%. Berdasarkan keseluruhan hasil validasi tersebut, media pembelajaran interaktif berbantu Genially berada pada kategori sangat valid, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, kualitas media juga ditinjau dari tanggapan pengguna, yaitu guru dan peserta didik. Hasil angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 97% dengan kategori sangat baik, sedangkan hasil respon siswa memperoleh persentase sebesar 100% yang juga termasuk dalam kategori sangat baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantu Genially mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, mudah digunakan, serta membantu

peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Alfarida, D., & Dafit, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Kemampuan Berbicara Siswa pada Materi Dongeng Kelas I SDN 141 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(1), 1–23. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2773

Artawijaya, I. P. E., & & A. P. P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Materi Teknik Dasar Pencak Silat*. Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJIK/article/view/57869/26703

Dewi asututi, anita, Rahmawati, E., Evitasari, A. D., Utaminingtyas, S., & Musyadad, F. (2022). Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa Smk Muhammadiyah 2 Wates. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(4), 894–901. https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3416

Fadillah, A., & Kusdiyanti, H. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2.52070

Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang Redaksi.

Iba, Z., & Wardhana, A. (2024). Teknik Pengumpulan Data Penelitian. In *Teknik Pengumpulan Data Penelitian* (pp. 241–264). Eureka Media Aksara.

Lailan, A. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. Sentri: Jurnal Riset Ilmiah, 3(7), 3257-326. Https://Doi.Org/10.55681/Sentri.V3i7.3115

MZ,A.F.S.A., Huda, M.M., & Kharisma,A.I. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. Jurnal Basicedu, 5(5), 3(2), 524–532. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Nurrita, T. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah. https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/misykat/article/view/2229/633

Permatasari, gracia, viga, S., Pujayanto, & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis VAK

Learning. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, *0*(0), 96. https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235

Saleh, M. S., Syahruddin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara. https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran