

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENGELOLAAN BISNIS RITEL**

Latifah Cahyani¹, Corry Yohana², Kusworo³

Universitas Negeri Jakarta

¹Latifah_1707622046@mhs.unj.ac.id

² corryyohana@unj.ac.id, ³kusworo@unj.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the feasibility and practicality of developing interactive multimedia for the Retail Business Management subject for Grade XI students. The interactive multimedia was designed using an interactive and contextual approach by integrating multimedia elements such as videos, audio, images, and interactive quizzes to enhance students' active engagement in learning the Retail Business Management subject. This research employed the Research and Development (R&D) method using the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) development model. The study was conducted at SMK Negeri 50 Jakarta with Grade XI Retail Business students. The results of the development indicate that the learning media can improve students' learning motivation. The implementation and testing of the learning media at SMK Negeri 50 Jakarta demonstrated its effectiveness in enhancing students' learning motivation in the Retail Business Management subject. The use of this learning media is expected to address the limited availability of instructional media in schools while also increasing students' engagement in the learning process.

Keywords: *Interactive Learning Media, Vocational High School, Learning Media Development, Retail Business Management*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktikan pada pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel kelas XI. Multimedia interaktif ini dirancang dengan pendekatan interaktif dan kontekstual yang mengintegrasikan elemen multimedia seperti video, audio, gambar serta kuis interaksi untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* di SMK Negeri 50 Jakarta pada kelas XI Bisnis Ritel. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Uji coba media pembelajaran yang dilakukan di SMK Negeri 50 Jakarta memperlihatkan efektifitas

dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran pengelolaan bisnis retail. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi atas kurangnya media pembelajaran di sekolah serta membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, SMK, Pengembangan Media Pembelajaran, Pengelolaan Bisnis Retail

A. Pendahuluan

Pendidikan saat ini tidak terhindar dari dampak revolusi digital yang telah mempengaruhi ke setiap aspek kehidupan termasuk pendidikan. Teknologi telah membuka peluang baru bagi akses dan kualitas pendidikan (Harahap & Napitupulu, 2023). Bagi seorang pendidik, Teknologi dapat membantu pendidik dalam memberikan pembelajaran serta diharapkan dapat menghargai potensi kemajuan pendidikan secara maksimal. Bagi peserta didik, teknologi dapat digunakan sebagai sumber bahan ajaran tambahan untuk belajar secara individu di rumah.

Kunci kesuksesan belajar terdapat pada motivasi belajar yang tercipta dari peserta didik itu sendiri (Casfian et al., 2024). Maka dari itu, agar berbagai kemampuan peserta didik dapat dikembangkan secara maksimal, pendidik harus bisa merancang program pembelajaran dan menciptakan proses belajar dengan memperhatikan prinsip-

prinsip pembelajaran yang sudah diuji keunggulannya sebelumnya.

Media pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi peserta didik serta membuat belajar menjadi lebih menyenangkan yaitu media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai (Syarah et al., 2025).

Berdasarkan observasi serta wawancara dengan peserta didik dan pendidik, ditemukan permasalahan yaitu kurangnya media pembelajaran yang terdapat di SMK 50 Negeri Jakarta dan kurangnya motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penting untuk dilakukan penelitian ini dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel.

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid dan layak digunakan.

Dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif ini, diharapkan produk yang telah dihasilkan dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran di kelas dan dapat digunakan oleh peserta didik untuk pembelajaran mandiri di rumah. Dengan media pembelajaran interaktif ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran pengelolaan bisnis retail.

B. Metode Penelitian

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengembangan difokuskan pada pembuatan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel untuk peserta didik kelas XI Bisnis Ritel di SMK Negeri 50 Jakarta.

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini terdiri dari data kuantitatif dengan menggunakan Angket. Angket merupakan teknik

pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013).

Skala Likert merupakan skala yang dikembangkan oleh Likert pada tahun 1932. Skala inidimulai dengan serangkaian pernyataan, yang masing-masing pernyataan menjelaskan sikap yang baik atau kurang baik (Widyastuti, 2022) Skala likert memiliki lima kategori respons sebagai berikut :

Tabel 1 Skala Likert
SKOR KETERANGAN

1	Sangat Kurang Setuju
2	Kurang Setuju
3	Cukup Setuju
4	Tidak Setuju
5	Sangat Tidak Setuju

Sumber : (Widyastuti, 2022)

Penilaian presentase hasil yang diperoleh pada validasi oleh ahli media dan ahli materi diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P \text{ (Presentase)} = \frac{\text{nilai yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Nilai Maksimum ideal}}$$

Setelah seluruh nilai presentase diperoleh, data kuantitatif kemudian akan ditransformasikan menjadi data

kualitatif untuk menentukan kriteria kelayakan multimedia interaktif. Berikut interpretasi data kualitatif kelayakan media.

Tabel 2 Interpretasi Data Kualitatif Kelayakan Media

Ketentuan Presentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Binthariningrum Hanatan et al., 2023)

Agar mendapatkan data yang kuat, alat yang digunakan harus memenuhi dua syarat yaitu valid dan reliabel. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dan Reliabel berarti apabila instrumen tersebut digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2013).

a. Uji Validitas

Uji Validitas dihitung menggunakan r table dengan tingkat signifikansi 5% (0,05) dari *degree of freedom* (df) = n -2. Jika r hitung > r table maka pernyataan dapat dikatakan valid (Mustopa et al., 2022).

Adapun hasil perhitungan angket uji coba untuk setiap butir pernyataan adalah sebagai berikut :

Tabel 3 Hasil analisis Validitas Angket Motivasi Belajar

No.	Kriteria	Nomor Butir Angket	Jumlah
1.	Valid	1,2,4,5,6,7,8,9,10,11,13,16,17	14
2.	Tidak Valid	3,5,12,14,15,18	6

Sumber : data diolah oleh penulis

Berdasarkan tabel diatas dapat dinyatakan bahwa terdapat 14 butir pernyataan yang dinyatakan valid dan 6 butir perntaraan dinyatakan tidak valid.

b. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas akan diuji menggunakan Stativ Cronbach's alpha. suatu konstruk dapat dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach"s alpha > 0,70 (Mustopa et al., 2022).

hasil uji reliabilitas angket motivasi belajar peserta didik sebesar 0,76. Instrumen penelitian memilii reliabilitas tinggi apabila nilai koefisien (Cronbach's Alpha) > 0,70. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil uji

reliabilitas instrumen tersebut reliabel dan memiliki reliabilitas tinggi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Uji Penilaian

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran pengelolaan bisnis retail di SMK Negeri 50 Jakarta. Tujuan dari uji kelayakan oleh ahli materi ini adalah untuk melihat kesesuaian materi pengelolaan bisnis retail dalam media pembelajaran interaktif berbasis website.

Hasil Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan skor sebesar **86,6%**. Berdasarkan hasil tersebut, Media pembelajaran interaktif berbasis website dinyatakan dalam kategori **Sangat Layak** untuk digunakan.

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Bisnis. Tujuan dari uji ahli media ini yaitu untuk mengetahui kesesuaian media pada media pembelajaran interaktif berbasis website.

Hasil Penilaian yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan skor sebesar **96,2%**. Berdasarkan hasil

tersebut, Media pembelajaran interaktif berbasis website dinyatakan dalam kategori **Sangat Layak** untuk digunakan. Demikian, revisi diperlukan untuk memperbaiki sistem website agar media pembelajaran dapat digunakan secara lancar.

Ahli media juga menyarankan untuk mengubah kata menu pada halaman landing page menjadi kata mulai. Selain itu, terdapat beberapa kesalahan teknis yaitu link error dan akses materi tidak dapat dibuka sehingga diperlukan perbaikan lanjutan. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan fleksibilitas media pembelajaran interaktif berbasis website. Berikut adalah hasil perbaikan yang diberikan :



Gambar 1 Hasil Revisi Bagian Landing Page

Ahli media juga menyarankan untuk menambahkan informasi pada petunjuk belajar bahwa akan terdapat iklan pada saat sebelum menonton video pembelajaran. berikut adalah hasil perbaikan yang diberikan :



Gambar 1 Hasil Revisi Bagian Petunjuk Belajar

Validasi ahli Desain Pembelajaran dilakukan oleh dosen Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta. Tujuan uji ahli desain pembelajaran ini untuk menilai kesesuaian desain pembelajaran pada media pembelajaran interaktif berbasis website.

Hasil Penilaian yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran menunjukkan skor sebesar **83,3%**. Berdasarkan hasil tersebut, Media pembelajaran interaktif berbasis website dinyatakan dalam kategori **Sangat Layak** untuk digunakan. Demikian, revisi diperlukan untuk memperbaiki alur pembelajaran.

Revisi dilakukan dengan menyesuaikan seluruh saran perbaikan dari uji ahli desain pembelajaran dengan memberikan nomor pada setiap nomor dan mengurutkan kembali menu, dan menambahkan latihan essay sebagai tambahan untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Berikut hasil perbaikan dari saran uji ahli desain pembelajaran

:



Gambar 3 Hasil Revisi Bagian Menu



Gambar 4 Hasil Revisi Bagian Latihan

a. Uji Coba Perorangan

Pengujian perorangan diberikan kepada 3 peserta didik kelas XI Bisnis Retail 1 dengan meminta peserta didik mempelajari media pembelajaran interaktif sebagai respon terhadap tanggapan peserta didik melalui angket.

Dari hasil uji coba perorangan mendapatkan hasil sebesar **92,3%** sehingga dapat dikatakan respon peserta didik terhadap media pembelajaran sangat baik. Apabila dilihat dari tabel interpretasi kelayakan media termasuk kategori

sangat layak sehingga bisa diuji coba ke tahap selanjutnya.

b. Uji Coba Kelas Kecil

Setelah uji coba perorangan, maka selanjutnya dilakukan uji kelompok kecil. Uji coba ini menggunakan 9 Peserta didik kelas XI Bisnis Retail. Setiap peserta didik mengeksplor dan mempelajari materi pengelolaan bisnis retail menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis website.

Hasil uji kelompok kecil meraih presentase sebesar **95,9%** sehingga dapat dikatakan respon peserta didik baik pada media pembelajaran interaktif berbasis website. Apabila dilihat dari tabel interpretasi kelayakan masuk ke kategori **sangat layak** dan dapat lanjut ke tahap selanjutnya.

c. Uji Lapangan Besar

Setelah melakukan Uji Coba perorangan, maka selanjutnya dilakukan uji coba kelas besar dengan total 34 Peserta didik Fase F kelas XI Bisnis Retail 2

SMK Negeri 50 Jakarta. Dilakukan dua kali pertemuan untuk mengeksplor media pembelajaran interaktif berbasis website.

Hasil uji kelas besar meraih presentase sebesar **86,3%** sehingga dapat dikatakan respon peserta didik baik pada media pembelajaran interaktif berbasis website. Apabila dilihat dari tabel interpretasi kelayakan masuk ke kategori **sangat layak**. Dengan demikian, revisi tidak perlu dilakukan, meskipun penambahan masukan peserta didik dapat dipertimbangkan apabila diperlukan.

2. Uji Keefektifan

Untuk mendapatkan data motivasi belajar peneliti menggunakan angket jenis skala Likert dengan mencantumkan 14 butir pernyataan.

Perhitungan keefektifan menggunakan n-gain score dilakukan menggunakan rumus berikut :

N - Gain =

$$\frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil dari nilai N-Gain yang diperoleh akan dikategorisasikan sebagai berikut :

Tabel 4 N-gain score

Nilai N-Gain	Kategori
N-Gain > 0,7	Tinggi
$0,3 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$	Sedang
N-Gain < 0,3	Rendah

Sumber : (Dewi Mariani et al., 2022)

Berdasarkan hasil pengujian N-Gain score diatas, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik rata-rata mengalami peningkatan dengan klasifikasi sedang.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis website pada mata pelajaran pengelolaan bisnis retail memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, ditandai dengan meningkatnya motivasi belajar, ketertarikan, keterlibatan peserta didik terhadap materi belajar. Ditinjau dari model ARCS, media ini berhasil menarik perhatian melalui elemen multimedia, memberikan relevansi

karena materi disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, meningkatkan rasa percaya diri peserta didik melalui kemudahan penggunaan, serta menghasilkan kepuasan belajar yang tinggi. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Yarfika Halawa dkk., 2025) dan (Siti Marwah dkk., 2025) yang juga mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Keterbatasan penelitian meliputi waktu pengumpulan data yang singkat dan anggaran pengembangan yang terbatas, sehingga penelitian lanjutan disarankan dengan durasi dan anggaran yang lebih memadai. Media ini unggul dari segi desain multimedia berbasis teori Mayer, namun masih memiliki kekurangan seperti ketergantungan pada koneksi internet, variasi evaluasi yang terbatas pada esai dan pilihan ganda, serta cakupan materi yang belum mencakup jurusan lain. Secara keseluruhan, media ini mendukung pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang berpusat pada peserta didik dan berkontribusi meningkatkan fasilitas

pembelajaran, baik bagi peserta didik maupun guru.

D. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis website pada mata pelajaran pengelolaan bisnis retail. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website pada mata pelajaran pengelolaan bisnis retail terbukti efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, menarik perhatian peserta didik, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Ditinjau dari model ARCS dan TAM, media pengembangan ini berhasil memenuhi aspek perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar, sekaligus menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi dari peserta didik terhadap teknologi pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran ini dirancang dengan mengintegrasikan elemen multimedia berdasarkan teori Mayer, sehingga sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, media ini masih

memiliki keterbatasan, antara lain ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, variasi evaluasi yang masih terbatas pada esai dan pilihan ganda, serta cakupan materi yang belum mengakomodasi peserta didik dari jurusan lain.

Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya dilakukan dengan waktu pengumpulan data yang lebih panjang, anggaran pengembangan yang lebih memadai, penambahan variasi bentuk evaluasi, serta perluasan cakupan materi agar media pembelajaran ini dapat diterapkan secara lebih luas pada berbagai kompetensi keahlian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abomah, P. W., Bruce, D., & Mensima Sey, A. (2023). Emotional Experiences of Contesting Parties of Probate of Will in Accra, Ghana. *International Journal of Innovative Research in Multidisciplinary Education*, 02(07).
<https://doi.org/10.58806/ijirme.2023.v2i7n01>
- Adhari, P. A., Saskia Permana, B., Aditia, I. M., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Penerapan Metode Enjoyable Learning pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4321–4325.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3536>
- Alhayat, A., Utami, T., & Yustikarini, R. (2023). DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik The Relevance of the Project-Based Learning (PjBL) Learning Model with Kurikulum Merdeka Belajar. *DWIJA CENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik*, 7 (1). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.69363>
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Anindya, A. D., & Purba, F. A. (2025). Peran Media Digital terhadap Dinamika Proses Interaksi Belajar Mengajar. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(4), 287–299. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i4.2498>
- Ardana Yasa, I. K. D., Agung Gede Agung, A., & Hamonangan Simamora, A. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>
- Barlian, R. A., Izazi, R. R., Tonanda, S. T., An Nafiah, S., Kurniawan, R., Rafif, R. F. A., & Rijanto, T. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PENDEKATAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH 1 SURABAYA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 2477–2143. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24691>
- Binhariningrum Hanatan, R., Yuniastuti, E., & Adi Prayitno, B. (2023). Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Developing Discovery Learning-based Interactive Digital Modules to Increase Students' Learning Interest. *Jurnal TEKNODIK*, 27.
- Bitu, Y. S., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Elyakim, N. S. P. (2024). PEMBELAJARAN INTERAKTIF: MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, Vol. 5 No. 2.
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, M. (2024). EFEKTIVITAS

- PEMBELAJARAN BERBASIS TEORI KONTRUKTIVISME MELALUI MEDIA E-LEARNING. *Pediaqu:Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2, 636–648.
- Deibl, I., Zeitlhofer, I., Geroldinger, A., & Zumbach, J. (2024). Overcoming the Myths: Interactive Learning Environments as Myth Busters in Teaching and Learning. *Psychology Learning and Teaching*, 23(3), 346–365. <https://doi.org/10.1177/14757257241261351>
- Dewi Mariani, S., Ayu Larasati, D., Perdana Prasetya, S., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/penips.v2i2.48607>
- Dwi Surjono, H. (2017). *MULTIMEDIA EMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan*.
- Ethika Juanda, S., Nurrochmah, S., & Kurniawan, A. W. (2026). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis canva site pada materi lompat jauh siswa smp kelas viii di kabupaten dan kota malang. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 25(1), 155–175.
- <https://doi.org/10.20527/multilateral.v25i1.25329>
- Fahrurrazi, F., & Jayawardaya, S. S. P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Farhan, M., & Hadi Utama, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif: Integrasi Short Video Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *JRIP:JurnalRisetdanInovasiPembelajaran*, 4(2), 907–917.
- Handayani, V. A., Yuniarti, R., & Rambega, U. L. (2025). *STATISTIK DASAR PENGUKURAN, ANALISIS, DAN INTERPRETASI DATA*. PT Media Penerbit Indonesia.
- Harahap, S., & Napitupulu, Z. (2023). PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN DI INDONESIA: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Rekognisi: Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan*, 8(2), 287–299. <https://jurnal.unusu.ac.id/index.php/rekognisi/article/view/162>
- Haris Diandaru, B. (2023). MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MTs NEGERI 2 KOTA SEMARANG. *Jurnal Pendidikan Widya Tama*, 20(2).

- Hayya, L. 'Adilah. (2023). DAMPAK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENDIDIKAN. *Jurnal Eksponen*, (2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.47637/eksponen.v13i2.788>
- Indahsari, L., & Sumirat. (2023). Implementation of Augmented Reality Technology in Interactive Learning: A Comprehensive Journal Article. *Cognoscere : Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*.
<https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Khairanis, R., Aldi, M., & Maulana Malik Ibrahim Malang, U. (2024). *Relevansi Filsafat Ilmu di Era Revolusi Industri 5.0: Sebuah Analisis Fenomenologis*. 1(2), 87–97.
<https://doi.org/10.62710/10mydj66>
- Khoiruddin, M. A., & IskandaR, R. (2024). PENGEMBANGAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATERI SISTEM AC. *Urnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 7(1), 194–214.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpvo.v7i1.78689>
- Kholifah, S., & Koerniawan, I. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Akuntansi Keuangan di SMK Universitas STEKOM Semarang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 7(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.26877/ep.v7i2.13682>
- Krieglstein, F., Beege, M., Rey, G. D., Ginns, P., Krell, M., & Schneider, S. (2022). A Systematic Meta-analysis of the Reliability and Validity of Subjective Cognitive Load Questionnaires in Experimental Multimedia Learning Research. *Educational Psychology Review*, 34(4), 2485–2541.
<https://doi.org/10.1007/s10648-022-09683-4>
- Lindner, M. A., Eitel, A., Barenthien, J., & Köller, O. (2021). An integrative study on learning and testing with multimedia: Effects on students' performance and metacognition. *Learning and Instruction*, 71, 101100.
<https://doi.org/10.1016/J.LEARNINSTRUC.2018.01.002>
- Lin, L. W., Wei, S. Y., Lu, K. L., Wang, S., & Yan, T. G. (2025). The influence of interactive learning, learning motivation, immersion learning and cognitive learning on learning performance. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1).
<https://doi.org/10.1057/s41599-025-05303-y>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1).

- <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mazna, U., Nazirah, F., Farhana, I., & Marsitah, I. (2024). Perencanaan Pembelajaran Yang Interaktif Dalam Menumbuhkan Critical Thinking Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.793>
- Molina, J. K. F., & Ramirez, I. A. L. (2025). Attention-Relevance-Confidence-Satisfaction (ARCS) Instructional Model on Learners' Academic Performance and Motivation in Grade 10 Science. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 297–309. <https://doi.org/10.38124/ijisrt/25may074>
- Muir, T., Wang, I., Trimble, A., Mainsbridge, C., & Douglas, T. (2022). Using Interactive Online Pedagogical Approaches to Promote Student Engagement. *Education Sciences*, 12(6). <https://doi.org/10.3390/educsci12060415>
- Munir, N. S., Deviv, S., Nurhasana, N., & Sarianti, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Inovatif Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2167–2177. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2130>
- Mustopa, Y., Astuti H, M., & Sukmasari, D. (2022). PENGARUH PENGENDALIAN INTERNAL DAN TUNJANGAN TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA PENGADILAN TATA USAHA NEGARA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 27(1), 47–54. <https://doi.org/10.23960/jak.v27i1.299>
- Natasia, S. R., Wiranti, Y. T., & Parastika, A. (2021). Acceptance analysis of NUADU as e-learning platform using the Technology Acceptance Model (TAM) approach. *Procedia Computer Science*, 197, 512–520. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.168>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *DASAR-DASAR STATISTIK PENELITIAN* (1st ed.). SIBUKU MEDIA. www.sibuku.com
- Octaria, F. (2024). *Arabic Language Learning Design ARCS Model (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) John Keller's Perspective*. 4(1), 113–122. <https://doi.org/10.31869/afl.v4i1.5947>
- Pratiwi, S. Y. (2020). Penerapan Model Pembelajaran ARCS untuk Mengembangkan Kecerdasan Verbal Linguistik Peserta Didik di MI Nurul Hidayah Bondowoso. *Indonesian Journal of Islamic Teaching*, 5(1), 116–123.

- Putra, F. P., Ariana, R. D., Masruhim, Muh. A., & Najmiah, S. (2024). Penggunaan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 1(1), 21–27.
<https://doi.org/10.30872/jirpg.v1i1.3322>
- Putri, A. A. L., & Lestari, A. (2025). Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia Mayer. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 2025.
<https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi>
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71.
<https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Safitri, J., Yenti, I. N., Herlina, E., Nari, N., & Yunus Batusangkar, M. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 1 Pariangan. *Lattice Journal: Journal of Mathematics Education and Applied*, 5(1), 104–118.
<https://doi.org/10.30983/lattice.v5i1.9238>
- Saleh, S. S., Nat, M., & Aqel, M. (2022). Sustainable Adoption of E-Learning from the TAM Perspective. *Sustainability (Switzerland)*, 14(6).
<https://doi.org/10.3390/su14063690>
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, S., & Khairunnisa, K. (2024). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398–2409.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>
- Siti Marwah, S., Siti Anisah, A., Handayani, S., & Nabila, Z. N. (2025). Pengembangan Media Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II MI. *Development of Wordwall-Based Learning Media to Enhance Indonesian Language Learning Motivation of Grade II Madrasah Ibtidaiyah Students*. 17(02), 2623–2685.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32678/primary.v17i2.11829>
- Sugiyono, Prof. D. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. PENERBIT ALFABETA BANDUNG.
- Surjono, H. D. (2017). *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN NTERAKTIF Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.

- Syafei, I. (2025). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN* (N. S. Wahyuni, Ed.). WIDINA MEDIA UTAMA. <https://doi.org/https://doi.org/10.52188/ja.v3i02.393>
- Syarah, M., Indriani, L., & Oktari, S. W. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi teks eksplanasi. *Didaktika Dwija Indria*, 13(4).
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Junwinanto, Ed.; 1st ed.). PT Aksara Bumi .
- Walker, D. F., & Hess, R. D. (1984). *Instructional Software: Principles and Perspectives for Design and Use*. Wadsworth Publishing Company. <https://archive.org/details/instructionalsof00walk/page/n7/mode/2up>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widyastuti, S. R. (2022). PENGEMBANGAN SKALA LIKERT UNTUK MENGUKUR SIKAP TERHADAP PENERAPAN PENILAIAN AUTENTIK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *Jurnal Jembatan Efektivitas Ilmu Dan Akhlak Ahlussunah Wal Jama'ah*, 3(2), 67–75.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Yarfika Halawa, M. Abdul Roziq Asrori, & Yepi Sedy Purwananti. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Menggunakan Metode Pembelajaran Peer Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 316–332. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2618>