

## MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA DI SEKOLAH SMK PEMBANGUNAN

Rizal Faturrokhman

Pendidikan Teknik Bangunan - Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: [rizalfaturnrahmanvx28@gmail.com](mailto:rizalfaturnrahmanvx28@gmail.com)

### Abstract

The use of interactive learning media in Vocational High Schools (SMK) plays an important role in increasing student engagement and their understanding of the material. These media, such as videos, simulations, and educational games, allow direct interaction with the material. However, implementation at Development Vocational Schools requires a mature strategy to overcome the challenges of technology, resources and teacher training. With training, technology-integrated curriculum development, increased internet access, and external collaboration, the use of interactive learning media can be optimized. Collaboration between stakeholders is the key to success. Through active participation and open communication, interactive learning media can be an effective solution in improving the quality of education at Development Vocational Schools, preparing students for the digital world of work.

**Keywords:** Learning Media, Interactive, Development Vocational School

### Abstrak

Penggunaan media pembelajaran interaktif di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi. Media tersebut, seperti video, simulasi, dan permainan edukatif, memungkinkan interaksi langsung dengan materi. Namun, implementasi di SMK Pembangunan membutuhkan strategi matang untuk mengatasi tantangan teknologi, sumber daya, dan pelatihan guru. Dengan pelatihan, pengembangan kurikulum terintegrasi teknologi, peningkatan akses internet, dan kerjasama eksternal, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat dioptimalkan. Kerjasama antara stakeholder menjadi kunci suksesnya. Melalui partisipasi aktif dan komunikasi terbuka, media pembelajaran interaktif bisa menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMK Pembangunan, mempersiapkan siswa untuk dunia kerja digital.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Interaktif, SMK Pembangunan

### PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memainkan peran penting dalam membentuk dan mempersiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja. Oleh karenanya, penting bagi sekolah untuk memastikan bahwa siswa mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan industri dan masyarakat modern. Dalam rangka mencapai tujuan ini, sekolah perlu menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif

untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk video, animasi, simulasi, serta permainan edukatif. Media pembelajaran interaktif memberikan keuntungan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang topik pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dalam arti mereka berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di SMK Pembangunan berpotensi guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang diajarkan. SMK Pembangunan sebagai institusi pendidikan yang fokus pada penyiapan siswa untuk memasuki dunia kerja, perlu menggunakan media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kondisi industri. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan di berbagai bidang keahlian seperti teknik, pemrograman, desain grafis, serta berbagai bidang keahlian lainnya di SMK Pembangunan. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu guru dalam memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang diajarkan.

Namun, pemanfaatan media pembelajaran interaktif tidak boleh hanya dijadikan sebagai alat bantu yang menarik perhatian siswa, tetapi juga harus dikembangkan secara sistematis dan efektif dalam proses pembelajaran. Strategi pengembangan yang memadai perlu diterapkan untuk memastikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif di SMK Pembangunan benar-benar efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah pengembangan kurikulum yang memadai, yang mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam konteks pembelajaran yang tepat dan relevan. Selain itu, pengembangan keahlian guru juga menjadi hal yang penting guna meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pengajaran.

## METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode kajian literatur untuk menginvestigasi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di sekolah SMK Pembangunan. Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam fenomena yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan SMK Pembangunan. Metode ini memungkinkan untuk menggambarkan secara rinci karakteristik, manfaat, dan tantangan dalam penerapan media pembelajaran interaktif. Selain itu, dengan menggunakan metode

kajian literatur, penelitian ini akan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber informasi yang relevan seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, dan dokumen resmi terkait. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menyajikan pemahaman yang komprehensif tentang efektivitas dan implikasi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan SMK Pembangunan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konsep Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah konsep penggunaan teknologi dalam pendidikan yang memungkinkan interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi dan semakin luasnya akses terhadap perangkat digital, media pembelajaran interaktif menjadi semakin populer dalam dunia pendidikan, termasuk di SMK Pembangunan. Konsep ini memanfaatkan berbagai jenis media interaktif, seperti video interaktif, simulasi, permainan edukatif, dan berbagai aplikasi digital lainnya, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan juga efektif bagi siswa (Hendra et al., 2020).

Jenis-jenis media pembelajaran interaktif dapat bervariasi tergantung pada tujuan pembelajaran serta materi yang ingin disampaikan. Salah satu jenis media pembelajaran interaktif yang sering digunakan adalah video interaktif. Video interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar dengan memilih rute cerita atau menjawab pilihan-pilihan tertentu yang muncul dalam video. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan memungkinkan siswa untuk lebih mendalami materi pembelajaran (Neliati, 2022).

Selain video interaktif, simulasi juga merupakan jenis media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam SMK Pembangunan. Simulasi memungkinkan siswa untuk mengalami situasi-situasi nyata secara virtual, sehingga mereka dapat menguji pengetahuan dan keterampilan mereka dalam lingkungan yang aman. Misalnya, dalam bidang konstruksi, siswa dapat menggunakan simulasi untuk mempraktikkan teknik-teknik konstruksi secara virtual sebelum mereka benar-benar melakukannya di lapangan. Hal ini dapat meminimalkan risiko dan memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang proses konstruksi.

Selain itu, permainan edukatif juga termasuk dalam jenis media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan dalam SMK Pembangunan. Permainan edukatif memanfaatkan mekanisme permainan untuk memotivasi serta melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui permainan, siswa dapat menguji pengetahuan mereka secara menyenangkan dan mendapatkan umpan balik yang langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif (Somantri et al., 2019).

Perbedaan utama antara media pembelajaran interaktif dengan media pembelajaran konvensional terletak pada tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam media pembelajaran konvensional, siswa cenderung menjadi

pendengar passif yang menyerap informasi dari guru ataupun materi yang disajikan tanpa banyak interaksi. Sementara itu, dengan media pembelajaran interaktif, siswa memiliki kesempatan untuk menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Mereka dapat berpartisipasi dalam aktivitas-aktivitas interaktif, menjawab pertanyaan, melakukan eksperimen virtual, atau bahkan berkolaborasi dengan sesama siswa dalam menjalankan proyek-proyek digital.

Dengan adanya interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk lebih fokus dan tertarik terhadap materi yang disajikan. Interaksi dua arah juga memungkinkan siswa guna memperoleh umpan balik langsung terhadap kemajuan belajar mereka, sehingga mereka dapat mengevaluasi pemahaman mereka dengan lebih baik. Media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, karena mereka memiliki kontrol yang lebih besar terhadap pengalaman belajar mereka (Dwi, 2020).

Dalam konteks SMK Pembangunan, penerapan media pembelajaran interaktif dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi proses pembelajaran. Sebagai lembaga pendidikan yang fokus pada pengembangan keterampilan teknis dan praktis, media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran keterampilan-keterampilan tersebut. Dengan adanya simulasi serta permainan edukatif, siswa dapat mengasah keterampilan teknis mereka secara virtual sebelum mereka mengaplikasikannya dalam dunia nyata. Hal ini dapat membantu mereka untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan mengurangi risiko kesalahan yang dapat terjadi saat mereka melakukan praktik langsung (Sulistiani et al., 2020).

Disamping itu, media pembelajaran interaktif juga dapat membantu dalam mempersiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja yang semakin terdigitalisasi. Dengan terbiasa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, siswa dapat memperoleh keterampilan teknologi yang diperlukan dalam dunia kerja. Mereka juga dapat belajar untuk bekerja secara kolaboratif dan memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai aplikasi dan tools digital. Hal ini akan membantu siswa untuk menjadi lebih siap dalam menghadapi tuntutan dunia kerja yang terus berkembang dan semakin terhubung secara digital.

Selain manfaat bagi siswa, media pembelajaran interaktif juga dapat memberikan manfaat bagi para pendidik. Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Mereka dapat memanfaatkan berbagai aplikasi dan tools digital untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan personal bagi siswa. Selain itu, dengan adanya data interaksi yang dihasilkan dari media pembelajaran

interaktif, guru dapat memantau kemajuan belajar siswa dengan lebih baik serta memberikan bantuan tambahan jika diperlukan.

Dalam penerapan media pembelajaran interaktif, peran guru juga tetap sangat penting. Meskipun media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, guru tetap memegang peran sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses pembelajaran. Mereka bisa membimbing siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dengan bijak, dan membantu mereka untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran. Guru juga dapat memanfaatkan interaksi dua arah yang terjadi dalam media pembelajaran interaktif untuk memperoleh wawasan tentang kebutuhan belajar siswa yang lebih spesifik, sehingga mereka dapat menyusun strategi pembelajaran yang lebih tepat (Hanum, 2013).

### **Tantangan dan Kendala**

Menerapkan media pembelajaran interaktif di lingkungan sekolah SMK Pembangunan dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa dan para pendidik. Namun, terdapat beberapa tantangan dan kendala yang mungkin dihadapi dalam proses implementasinya. Salah satu tantangan yang mungkin muncul adalah terkait dengan infrastruktur teknologi yang memadai. Untuk menerapkan media pembelajaran interaktif, sekolah perlu memiliki akses internet yang cepat dan stabil, serta perangkat komputer atau tablet yang memadai untuk siswa dan guru. Belum semua sekolah memiliki infrastruktur teknologi ini, terutama di daerah-daerah pedesaan atau terpencil. Selain itu, pemeliharaan perangkat dan jaringan juga merupakan aspek penting yang harus diperhatikan agar media pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan lancar (Moelyani et al., 2021).

Keterbatasan sumber daya juga menjadi kendala yang mungkin dihadapi dalam menerapkan media pembelajaran interaktif. Penerapan media ini membutuhkan investasi yang cukup besar, baik untuk membeli perangkat keras dan lunak yang diperlukan, mengembangkan konten interaktif yang relevan, maupun memperbarui dan memelihara perangkat tersebut. Sekolah mungkin perlu mengalokasikan anggaran tambahan atau mencari sponsor agar dapat mengatasi keterbatasan sumber daya yang ada. Selain itu, ketersediaan konten interaktif yang sesuai dengan kurikulum sekolah juga menjadi perhatian. Konten interaktif harus relevan dengan materi pembelajaran yang diajarkan, serta harus disesuaikan dengan level pemahaman siswa. Oleh karena itu, guru perlu mendapatkan pelatihan serta dukungan yang memadai dalam mengembangkan konten interaktif yang tepat.

Kendala lain yang mungkin dihadapi adalah kebutuhan akan pelatihan serta pengembangan kompetensi bagi guru. Penggunaan media pembelajaran interaktif membutuhkan pengetahuan dan keterampilan teknologi yang memadai dari para guru. Guru perlu bisa menggunakan perangkat lunak dan aplikasi yang diperlukan, mengelola

konten interaktif, serta memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antara siswa. Untuk mengatasi kendala ini, sekolah harus menyediakan pelatihan yang tepat bagi para guru agar mereka dapat menggunakan media pembelajaran interaktif dengan baik. Pelatihan ini dapat mencakup penggunaan teknologi, pengembangan konten interaktif, serta strategi pengajaran yang sesuai dengan media pembelajaran interaktif.

Selain kendala teknis, ada juga tantangan yang berkaitan dengan kesiapan dan motivasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Tidak semua siswa memiliki akses dan pengalaman yang sama terhadap teknologi. Beberapa siswa mungkin belum terbiasa menggunakan perangkat digital atau perangkat lunak tertentu. Hal ini dapat menjadi kendala dalam mengadopsi media pembelajaran interaktif. Selain itu, motivasi siswa juga dapat menjadi faktor penentu dalam efektivitas penggunaan media ini. Meskipun media pembelajaran interaktif bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, siswa yang kurang termotivasi mungkin lebih sulit terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana yang positif dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.

Tantangan lain yang mungkin muncul adalah integrasi media pembelajaran interaktif dengan kurikulum sekolah yang ada. Meskipun media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk menjelaskan dan menggali materi pembelajaran, guru harus tetap memastikan bahwa konten yang disampaikan sesuai dengan kurikulum yang ada. Hal ini membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang kurikulum dan kemampuan untuk mengaitkan konten interaktif dengan kompetensi yang harus diajarkan. Selain itu, guru juga harus memastikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif tidak melebihi waktu yang telah ditentukan dalam jadwal pelajaran. Hal ini membutuhkan perencanaan dan pengaturan yang matang agar pembelajaran tetap terstruktur dan efektif (Mustofa et al., 2023).

Selain tantangan dan kendala yang telah disebutkan, ada juga faktor lain seperti kebiasaan dan budaya sekolah yang perlu dipertimbangkan dalam penerapan media pembelajaran interaktif. Terkadang, ada resistensi atau ketidakpercayaan terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini dapat berasal dari tradisi pengajaran yang sudah mapan atau kekhawatiran akan dampak negatif dari penggunaan teknologi. Dalam hal ini, pendekatan yang berfokus pada manfaat serta bukti efektivitas media pembelajaran interaktif, serta komunikasi yang terbuka antara guru, siswa, dan orang tua, dapat membantu mengatasi resistensi ini dan membangun kepercayaan terhadap penggunaan media ini.

## **Strategi Implementasi**

Implementasi media pembelajaran interaktif di sekolah SMK Pembangunan membutuhkan strategi yang efektif agar dapat berjalan dengan baik. Salah satu strategi utama adalah memberikan pelatihan kepada para guru. Guru perlu diberikan pelatihan

dan pengembangan kompetensi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Pelatihan ini dapat mencakup penggunaan perangkat lunak dan aplikasi yang diperlukan, pengelolaan konten interaktif, dan strategi pengajaran yang tepat dengan media tersebut. Guru juga perlu mempelajari cara mengintegrasikan media pembelajaran interaktif ke dalam kurikulum yang ada. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pelatihan dalam bentuk workshop atau pelatihan online yang melibatkan ahli dalam bidang tersebut. Selain itu, guru juga dapat saling berbagi pengalaman dan best practice melalui kolaborasi serta pertemuan antar guru di sekolah.

Selain pelatihan bagi guru, pengembangan kurikulum yang terintegrasi dengan teknologi juga menjadi strategi penting dalam implementasi media pembelajaran interaktif. Kurikulum yang terintegrasi dengan teknologi akan memfasilitasi penggunaan media pembelajaran interaktif secara sistematis dan terstruktur. Guru perlu memahami secara mendalam tentang kurikulum yang ada serta kemampuan untuk mengaitkan konten interaktif dengan kompetensi yang harus diajarkan. Pengembangan kurikulum ini dapat melibatkan kolaborasi antara guru, manajemen sekolah, dan pihak eksternal seperti pakar teknologi pendidikan atau perwakilan dari industri terkait. Dalam pengembangan kurikulum, penting untuk mempertimbangkan kebutuhan individu siswa, mempertahankan keluwesan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, dan memastikan kesesuaian dengan standar pendidikan yang berlaku (Ardianto et al., 2020).

Selanjutnya, peningkatan akses terhadap perangkat serta koneksi internet juga menjadi strategi yang perlu diperhatikan. Untuk menggunakan media pembelajaran interaktif, sekolah perlu memiliki akses internet yang cepat dan stabil serta perangkat komputer atau tablet yang memadai bagi siswa dan guru. Dalam hal ini, sekolah dapat mencari solusi seperti mengadakan kerjasama dengan penyedia layanan internet lokal, memanfaatkan program pemerintah yang menyediakan akses internet di sekolah, atau mencari sponsor untuk mendukung pengadaan perangkat keras. Selain itu, pemeliharaan perangkat dan jaringan juga harus dilakukan secara teratur untuk memastikan ketersediaan yang optimal.

Kerjasama dengan pihak eksternal seperti industri serta lembaga pendukung pendidikan juga menjadi strategi yang dapat diterapkan dalam implementasi media pembelajaran interaktif. Industri dan lembaga pendukung pendidikan dapat berperan sebagai partner dalam menyediakan perangkat dan komponen teknologi, memberikan pelatihan tambahan bagi guru, serta menyediakan akses ke konten interaktif yang berkualitas. Sekolah dapat menjalin kerjasama dengan industri terkait yang memiliki keahlian dalam bidang teknologi pendidikan atau dengan lembaga pendukung pendidikan seperti universitas atau lembaga pelatihan. Kerjasama juga dapat membuka peluang untuk mengadakan program magang atau kunjungan industri bagi siswa sehingga mereka dapat melihat bagaimana teknologi diterapkan dalam dunia kerja nyata (Moelyani et al., 2021).

Selain strategi strategi di atas, penting untuk melibatkan semua stakeholder yang terkait dalam proses implementasi media pembelajaran interaktif. Hal ini meliputi guru, siswa, orang tua, manajemen sekolah, dan pihak eksternal seperti dinas pendidikan dan komunitas lokal. Melalui partisipasi dan partisipasi aktif dari semua pihak, implementasi media pembelajaran interaktif dapat menjadi lebih efektif. Stakeholder tersebut perlu dilibatkan dalam tahap perencanaan, pengembangan kurikulum, pemilihan perangkat dan konten interaktif, serta evaluasi dan peningkatan sistem. Selain itu, adanya komunikasi terbuka antara semua pihak juga menjadi kunci keberhasilan implementasi. Dengan memperhatikan masukan dan umpan balik dari semua pihak, sekolah dapat menyesuaikan serta mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan dan tantangan yang ada.

## KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif di SMK Pembangunan memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran interaktif, seperti video interaktif, simulasi, serta permainan edukatif, memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar dan memperoleh pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Meskipun demikian, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti infrastruktur teknologi yang memadai, keterbatasan sumber daya, dan kebutuhan akan pelatihan serta pengembangan kompetensi bagi guru. Strategi implementasi yang efektif, termasuk pelatihan bagi guru, pengembangan kurikulum yang terintegrasi dengan teknologi, peningkatan akses terhadap perangkat dan koneksi internet, kerjasama dengan pihak eksternal, dan melibatkan semua stakeholder yang terkait, sangat diperlukan untuk memastikan kesuksesan penerapan media pembelajaran interaktif di SMK Pembangunan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, D. T., Herlambang, R. W., & Widodo, A. S. (2020). PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PEMA\_HAMAN TEKNIK SINEMATOGRAFI VIDEO SISWA SMK PEMBANGUNAN NASIONAL SUKOHARJO. 289–292.
- Dwi, M. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 14. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz/article/view/2082>
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Hendra, R. J., Yusputa, Y. E., Darmawati, G., & Annas, F. (2020). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI JARINGAN KABEL DAN NIRKABEL BERBASIS ANIMASI MENGGUNAKAN KINEMASTER. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Moelyani, I. A., Amelia, F., Haqi S, F. T., & Nagari, P. M. (2021). WORSILEAR (Word Square

- Interactive Learning): Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Aplikasi Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(3), 312–322. <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n3.p312-322>
- Mustofa, R. H., Narimo, S., Dzikra, N. S. M., Istiqomah, N., Noor, A. F., Niam, M., & Ifani, M. Z. (2023). Media Belajar Ekonomi Berbasis Cuplikan Film sebagai Media Pembelajaran Inovatif dan Holistik. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(2), 125–136. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v5i2.23147>
- Neliati, R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Siswa Kelas X AKL 1 SMKN 1 Kandangan Tahun 2021/2022. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 200–206.
- Somantri, O., Apriliani, D., Muhamad, A. W., & Nishom, M. (2019). Pembangunan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Di SMA NU Ma ' Arif CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pembangunan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Di SMA NU Ma ' Arif Jatinegara Tegal. January. <https://doi.org/10.31960/caradde.v1i2.78>
- Sulistiani, H., Rahmanto, Y., Dwi Putra, A., & Bagus Fahrizqi, E. (2020). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Dalam Menghasilkan Siswa 4.0. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 178–183. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoabdimas>