

**PENGEMBANGAN VIDEO *POWTOON* DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATA PELAJARAN FIQIH PADA KELAS 7 DI SMP ISLAM RAUDLATUL ULUM**

Qilmi Nur Laili, Hidayatur Rohmah, Ulfa Wulan Agustina
Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah,
Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas KH.A. Wahab Hasbullah
*Email: laili190303@gmail.com, hidayaturohmah@unwaha.ac.id,
ulfa.wulanagustina@unwaha.ac.id

Abstract

This study aims to develop video-based learning media using Powtoon to improve students' understanding in learning. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of the study were 7th grade students of SMP Islam Raudlatul Ulum. Data were collected through observation, and validation questionnaires from media and material experts. The results of the study showed that the Powtoon video-based media developed met the criteria of being valid, practical, and effective in improving students' understanding. With the results of media expert validation of 82% and material experts of 83% and student responses of 82%. By obtaining a high average score, it shows the feasibility of the media for use in learning. Thus, this Powtoon video-based learning media can be an innovative alternative in the learning process.

Keywords: Learning Media, Powtoon, Educational Videos, Media Development.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video menggunakan Powtoon untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Subjek penelitian adalah siswa kelas 7 SMP Islam Raudlatul Ulum. Data dikumpulkan melalui observasi, dan angket validasi dari ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis video Powtoon yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan hasil validasi ahli media sebesar 82%, ahli materi sebesar 83%, dan respons siswa sebesar 82%. Dengan perolehan skor rata-rata yang tinggi, hal ini menunjukkan kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video Powtoon ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Powtoon, Video Edukasi, Pengembangan Media.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktivitas yang melibatkan individu dalam usaha memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Dalam proses pembelajaran, terdapat dua pihak yang terlibat, yaitu peserta didik sebagai subjek pembelajaran dan guru sebagai fasilitator. Terjadinya proses belajar di antara keduanya merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari beberapa karakteristik, seperti kesadaran peserta didik dalam belajar, motivasi untuk mendapatkan pengetahuan yang diinginkan, dan melalui tahapan-tahapan belajar yang berurutan untuk memahami dan menguasai pengetahuan tersebut.

Sedangkan yang dimaksud dengan pembelajaran interaktif adalah metode pengajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam proses belajar. Siswa diharuskan berperan aktif dalam proses belajar dan guru sebagai fasilitator perlu strategi yang tepat untuk pengondisian kelas agar tetap efektif. Proses pembelajaran yang dinamis dan efektif sulit dicapai jika guru hanya mengandalkan kemampuan berbicara tanpa memperhatikan aspek strategis lainnya. Materi pembelajaran akan sulit diterima jika hanya disampaikan secara abstrak tanpa pengalaman konkret. Dalam mengatasi tantangan dalam proses belajar dan mengajar, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang efektif.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama di bidang komunikasi elektronik, memiliki pengaruh yang signifikan dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran yang beragam, khususnya yang menggunakan perangkat elektronik, memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah sebuah sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Pesan tersebut harus dapat diterima oleh peserta didik melalui berbagai indera peserta didik. Penggunaan media, salah-satunya seperti media berbasis video, dapat meningkatkan mutu pendidikan dan memperkaya proses pembelajaran di kelas.

Video sebagai media pembelajaran dapat menyajikan pesan informatif, edukatif, dan instruksional dalam bentuk fakta atau fiksi. Penggunaan media video memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran, termasuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video memberikan fleksibilitas dalam menyesuaikan kecepatan atau kelambatan gerakan dalam suatu proses pembelajaran. Hal ini memudahkan peserta didik dalam mengamati urutan peristiwa yang disajikan. Media video

juga membantu guru ketika peserta didik ingin mengulang kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan di kelas, serta dapat berfungsi sebagai alat untuk menyimpan informasi penting yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik dan dapat diputar ulang oleh guru kapan pun saat diperlukan.

Fiqih didefinisikan menjadi dua, secara etimologi berarti pemahaman yang mendalam dan membutuhkan penerahan potensi akal. Sedangkan secara terminologi fiqih merupakan bagian dari syari'ah Islamiyah, yaitu pengetahuan tentang hukum syari'ah Islamiyah yang berkaitan dengan perbuatan manusia yang telah dewasa dan berakal sehat (mukallaf). Dengan mengambil salah-satu materi mata pelajaran fiqih dikelas 7 SMP Islam Raudlatul Ulum di Desa Brangkal Kecamatan Bandarkedungmulyo, yaitu materi tentang sholat dalam keadaan sakit. Mengenai materi sholat dalam keadaan sakit yang seharusnya mereka ketahui secara aplikatif karena mungkin saja sewaktu-waktu mereka mengalami permasalahan yang serupa, mereka tidak dapat memahami jika hanya menggunakan penjelasan secara verbal saja, karena perihal ibadah tidak dapat dibayangkan saja, harus ada contoh yang benar-benar dapat memberikan peserta didik gambaran sebagai bayangan atau pedoman dalam praktiknya suatu saat.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka peneliti ingin mengambil judul **“Pengembangan Video Powtoon dalam Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Fiqih pada Kelas 7 di SMP Islam Raudlatul Ulum”** di Desa Brangkal Kecamatan Bandarkedungmulyo. Powtoon adalah aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan memanipulasi gambar, barang impor, menyediakan musik dan pengguna menggunakan suara overs. Manfaat penelitian ditinjau secara teoretik dan secara praktis. Yang diharapkan mampu mengarahkan peserta didik tidak hanya memahami pembelajaran secara teoritis tetapi juga mampu secara aplikatif terhadap perubahan dan permasalahan yang ada dilingkungan sekitar mereka. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui keefektifan video Powtoon dalam pembelajaran mata Pelajaran Fiqih kelas 7 di SMP Islam Radlatul Ulum di Desa Brangkal Kecamatan Bandarkedungmulyo.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian Desain dan Pengembangan (*Desaign and Development Research*) digunakan sebagai pendekatan penelitian yang dipilih berdasarkan kecocokannya dengan sistem yang akan dikembangkan. Metode ini fokus pada pengembangan produk atau teknologi

baru dengan memperhatikan kebutuhan pengguna dan aspek desain, serta melibatkan proses iteratif untuk menghasilkan solusi yang efektif dan dapat diterima oleh tenaga pendidik juga peserta didik. Metode ini menggabungkan elemen-elemen penelitian dan pengembangan untuk menciptakan inovasi yang relevan dan berdaya saing.

Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*), adalah salah satu macam penelitian yang sering digunakan pada pendidikan. Penelitian dan pengembangan adalah langkah ilmiah guna mendapatkan data sehingga dapat memudahkan peneliti untuk menghasilkan, mengembangkan, mengesahkan produk.¹

Menurut Van Den Akker dan Plomp (dalam Agus Rustamana, 2024) berpendapat bahwa terdapat dua aspek dasar mengenai tujuan penelitian pengembangan : 1. pengembangan model, dan 2. penyusunan saran-saran metodologi guna merancang dan mengevaluasi model. Penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang biasa digunakan guna menghasilkan suatu produk dengan menguji kelayakan produk tersebut. *Research and Development* yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan secara terstruktur guna menyempurnakan produk yang telah ada ataupun mengembangkan suatu produk baru melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Akker tujuan penelitian pengembangan ada empat, diantaranya yaitu: 1). unsur kurikulum, 2). unsur teknologi dan media, 3). unsur pendidikan guru dan didaktis. Sedangkan menurut Punaji Setyosari tujuan penelitian dan pengembangan Rnd yaitu guna menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.²

Berikut ini merupakan Langkah-langkah dalam Teknik analisis data :

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah merangkum data pada hal-hal yang penting. Dicari pokok yang penting dan membuang yang tidak perlu. Data-data yang telah berkumpul menggunakan instrument pedoman wawancara, saran, dan kritik dari angket direduksi.

¹ Agus Rustamana et al., "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan," *Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development) Dalam Pendidikan*, 2024, 60–69

² Agus Rustamana et al., "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan," *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 3 (2024): 60–69.

b. Penyajian Data

Data disajikan dalam bentuk penjelasan deskriptif. Penyajian data mendeskripsikan tentang penggunaan media pembelajaran video animasi, faktor pendukung, penghambat, kesulitan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Kesimpulan

pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari data yang diperoleh. Kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini.

HASIL PENELITIAN

Menurut Akker langkah-langkah pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE yaitu : (*Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*).³

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis masalah apa yang melatarbelakangi munculnya pengembangan media pembelajaran ini. Peneliti melakukan observasi kepada peserta didik kelas 7 di SMP Islam Raudlatul Ulum pada mata pelajaran Fiqih. Dari observasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa guru mata pelajaran Fiqih kurang memanfaatkan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga guru mata Pelajaran Fiqih terlalu sering berpacu dengan media yang bersifat konvensional seperti buku paket, papan tulis, dan lain sebagainya yang membuat siswa merasa cepat bosan. Dari hasil observasi tersebut, diperoleh data bahwa perlu dikembangkannya suatu inovasi media pembelajaran yang menyenangkan kegiatan pembelajaran lebih efektif, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi Powtoon dalam materi sholat bagi orang sakit.

2. *Design* (Perencanaan)

Setelah melakukan observasi, tahap selanjutnya adalah tahap desain atau perancangan produk yang meliputi penentuan fitur-fitur yang digunakan untuk membuat media video animasi, format/ isi produk, dan pembuatan produk. Pada tahap ini juga peneliti menyusun instrument yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Instrument disusun dengan memperhatikan beberapa aspek penilaian dan indikator.

³ Rustamana et al.

Selanjutnya peneliti membuat rubrik penilaian sehingga validator dapat menilai media pembelajaran yang dikembangkan dengan mudah.

3. Development (Pengembangan)

- a. Produksi media video animasi berbasis Powtoon
- b. Uji validitas media pembelajaran

Setelah tahap pembuatan media selesai tahap selanjutnya adalah tahap validasi media pembelajaran. Pada tahap ini, produk yang telah dibuat akan divalidasi oleh dua orang ahli materi dan dua orang ahli media. Uji validitas dilakukan untuk menguji layak atau tidaknya aplikasi sebagai media pembelajaran. Uji validitas dilakukan dengan memberikan angket validasi kepada validator.

- c. Revisi hasil uji coba validitas

Setelah mendapat nilai dari tim penilai, proses yang dilakukan selanjutnya adalah merevisi produk media yang dikembangkan. Revisi produk media ini dilakukan setelah mendapat kritik dan saran dari tim validator.

4. Implementation (Penerapan)

Implementasi dilakukan dengan memperlihatkan media kepada siswa kelas 7 SMP Islam Raudlatul Ulum Brangkal sebanyak 30 siswa. Setelah itu peneliti memberikan angket untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran tersebut.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah evaluasi. Evaluasi merupakan proses untuk menentukan media yang dibuat layak digunakan atau tidak. Apabila media yang dibuat sudah tidak ada revisi, maka media tersebut layak untuk digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PENGEMBANGAN VIDEO *POWTOON* DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FIQIH PADA KELAS 7 DI SMP ISLAM RAUDLATUL ULUM

Pembelajaran merupakan aktivitas yang melibatkan individu dalam usaha memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Dalam proses pembelajaran, terdapat dua pihak yang terlibat, yaitu peserta didik sebagai subjek pembelajaran dan guru sebagai fasilitator. Terjadinya proses belajar di antara keduanya merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari beberapa karakteristik, seperti kesadaran peserta didik dalam belajar,

motivasi untuk mendapatkan pengetahuan yang diinginkan, dan melalui tahapan-tahapan belajar yang berurutan untuk memahami dan menguasai pengetahuan tersebut.

Sedangkan yang dimaksud dengan pembelajaran interaktif adalah metode pengajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam proses belajar. Siswa diharuskan berperan aktif dalam proses belajar dan guru sebagai fasilitator perlu strategi yang tepat untuk pengondisian kelas agar tetap efektif. Proses pembelajaran yang dinamis dan efektif sulit dicapai jika guru hanya mengandalkan kemampuan berbicara tanpa memperhatikan aspek strategis lainnya. Materi pembelajaran akan sulit diterima jika hanya disampaikan secara abstrak tanpa pengalaman konkret. Dalam mengatasi tantangan dalam proses belajar dan mengajar, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang efektif.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama di bidang komunikasi elektronik, memiliki pengaruh yang signifikan dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran yang beragam, khususnya yang menggunakan perangkat elektronik, memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah sebuah sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Pesan tersebut harus dapat diterima oleh peserta didik melalui berbagai indera peserta didik. Penggunaan media, salah-satunya seperti media berbasis video, dapat meningkatkan mutu pendidikan dan memperkaya proses pembelajaran di kelas.

Video sebagai media pembelajaran dapat menyajikan pesan informatif, edukatif, dan instruksional dalam bentuk fakta atau fiksi. Penggunaan media video memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran, termasuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video memberikan fleksibilitas dalam menyesuaikan kecepatan atau kelambatan gerakan dalam suatu proses pembelajaran. Hal ini memudahkan peserta didik dalam mengamati urutan peristiwa yang disajikan. Media video juga membantu guru ketika peserta didik ingin mengulang kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan di kelas, serta dapat berfungsi sebagai alat untuk menyimpan informasi penting yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik dan dapat diputar ulang oleh guru kapan pun saat diperlukan.

Fiqh didefinisikan menjadi dua, secara etimologi berarti pemahaman yang mendalam dan membutuhkan penerahan potensi akal. Sedangkan secara terminologi fiqh merupakan bagian dari syari'ah Islamiyah, yaitu pengetahuan tentang hukum syari'ah Islamiyah yang

berkaitan dengan perbuatan manusia yang telah dewasa dan berakal sehat (mukallaf). Dengan mengambil salah-satu materi mata pelajaran fiqh dikelas 7 SMP Islam Raudlatul Ulum di Desa Brangkal Kecamatan Bandarkedungmulyo, yaitu materi tentang sholat dalam keadaan sakit. Mengenai materi sholat dalam keadaan sakit yang seharusnya mereka ketahui secara aplikatif karena mungkin saja sewaktu-waktu mereka mengalami permasalahan yang serupa, mereka tidak dapat memahami jika hanya menggunakan penjelasan secara verbal saja, karena perihal ibadah tidak dapat dibayangkan saja, harus ada contoh yang benar-benar dapat memberikan peserta didik gambaran sebagai bayangan atau pedoman dalam praktiknya suatu saat.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka peneliti ingin mengambil judul **“Pengembangan Video *Powtoon* dalam Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Fiqih pada Kelas 7 di SMP Islam Raudlatul Ulum”** di Desa Brangkal Kecamatan Bandarkedungmulyo. *Powtoon* adalah aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan memanipulasi gambar, barang impor, menyediakan musik dan pengguna menggunakan suara overs. Manfaat penelitian ditinjau secara teoretik dan secara praktis. Yang diharapkan mampu mengarahkan peserta didik tidak hanya memahami pembelajaran secara teoritis tetapi juga mampu secara aplikatif terhadap perubahan dan permasalahan yang ada dilingkungan sekitar mereka. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui keefektifan video *Powtoon* dalam pembelajaran mata Pelajaran Fiqih kelas 7 di SMP Islam Radlatul Ulum di Desa Brangkal Kecamatan Bandarkedungmulyo.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu Qilmi Nur Laili dengan judul **“Pengembangan Video *Powtoon* Dalam Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Fiqih Pada Kelas 7 di SMP Islam Raudlatul Ulum”**. Memiliki kesimpulan yaitu;

1. Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menyelesaikan pengembangan media pembelajaran berbasis video *Powtoon* untuk siswa kelas 7 di SMP Islam Raudlatul Ulum. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media belajar untuk mata Pelajaran Fiqih.
2. Hasil validasi media 1 oleh Bapak Agus Sholihuddin,S.Kom yaitu 84% dalam kategori sangat baik.

3. Hasil validasi media 2 oleh Bapak Wahyu Adi Prakasa,S.Kom yaitu 80% dalam kategori baik.
4. Hasil validasi materi 1 oleh Ibu Siti Aminah, S.Pd yaitu 84% dalam kategori sangat baik.
5. Hasil validasi materi 2 oleh Ibu Halimatus Sakdiyah,S.Pd yaitu 82% dalam kategori sangat baik.
6. Hasil angket respon siswa sebesar 82% dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil diatas, peneliti menyimpulkan bahwa siswa setuju dalam belajar mata Pelajaran Fiqih menggunakan Powtoon sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Harun. "Fiqh, Syari'ah, Dan Perbedaannya." *Fiqh, Syari'ah Dan Perbedaannya*, no. 2 (2022): 109–17.
- Ali, Muhamad. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik." *Jurnal Edukasi Elektro* 5, no. 1 (2009): 11–18.
- Cahyadi, universitas buddhi dharma. "Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Baja Ringan Di Pt Arthanindo Cemerlang." *Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga*, 2022, 60–73.
- Hermanto, Widia Astutik Sutarsih dan. "PENGEMBANGAN RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON PADA MATERI TEKS PROSEDUR KELAS VII DI SMP NEGERI 3." *Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon*, 2019.
- Ibrahim, Mochamad Arsad. "Pengertian Media Pembelajaran Dan Jenisnya." *Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran*, 2022, 356–63.
- Jatiningtias, Niken Henu. "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15." *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang*, 2019, 76.
- Maryanti, Windi, Nisrokha, and Wahyudin. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Materi Wudhu Di MTs Nurul Ulum Warureja Tegal." *Jurnal Al-Miskawaih* 1, no. 1 (2020): 43–63.
- Miftah, M. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, 2013, 95.
- Rustamana, Agus, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, Ahmad Hisyam, Syauqi Solihin, Universitas Sultan, Ageng Tirtayasa, Jl Raya, Ciwaru No, and Serang Banten. "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan." *Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development) Dalam Pendidikan*, 2024, 60–69.

- Soraya, Siti Zazak, and Yuyun Sukmawati. "Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Di SMPN 1 Balong Ponorogo." *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2023): 34–42.
- Tri Prastawati, Titik, and Rahmat Mulyono. "Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 1 (2023): 378–92.
- Walida, Mitra. "PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FISIKA KELAS XI SMA 1 SENDANA." *Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar*, 2018, 98.
- Widiyanto, Bayu. "Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Dengan Media Miniatur Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar." *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, no. 1 (2020): 47.
- Yunia Rahmawati, Amalia. "Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Norma-Norma Yang Berlaku Dalam Kehidupan Bermasyarakat Yang Layak Dan Efektif," no. July (2020): 44–60.