

PEMBELAJARAN DENGAN MULTI MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PERKEMBANGAN SEJARAH HINDU

Ni Nengah Mega Purnama Dewi
SMPN 03 Mesuji

Email: ninengahmegapurnamadewi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran Agama Hindu, khususnya pada materi Sejarah Perkembangan Hindu. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 03 Mesuji melalui penerapan multimedia interaktif. Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki peran yang signifikan, sehingga pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat diterapkan pada berbagai materi, termasuk pembelajaran Agama Hindu. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif berorientasi pada siswa (*student-oriented*), di mana peserta didik secara mandiri mengeksplorasi materi dan membangun pemahamannya melalui media yang tersedia. Penelitian ini berfokus pada analisis potensi dan kondisi awal, proses pengembangan, karakteristik, serta efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kepemimpinan dalam Agama Hindu. Menggunakan pendekatan penelitian pengembangan, teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara tidak terstruktur, penyebaran angket, serta pemberian instrumen tes. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa beragama Hindu di SMPN 03 Mesuji. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kebutuhan terhadap pengembangan multimedia interaktif sangat tinggi, mengingat proses pembelajaran cenderung monoton akibat keterbatasan sumber dan media pembelajaran dalam pendidikan Agama Hindu; (2) proses pengembangan multimedia interaktif melibatkan para ahli, seperti ahli materi, ahli media, dan ahli desain, serta melalui uji coba kelompok kecil, yang menghasilkan nilai rekapitulasi sebesar 88,7% dengan kategori "Sangat Layak"; (3) multimedia interaktif ini memiliki karakteristik berupa penyertaan video ilustratif mengenai kepemimpinan dalam Agama Hindu, di mana peserta didik menganalisis dan mengembangkan pemahamannya melalui pertanyaan-pertanyaan yang muncul serta mengilustrasikan konsep-konsep kepemimpinan secara langsung; selain itu, media ini berbasis jaringan internet sehingga dapat diakses secara daring; (4) efektivitas multimedia interaktif terbukti dengan peningkatan hasil belajar sebesar 83,3%, dengan signifikansi pengaruh sebesar 0,000 dan nilai t-hitung 91,414, menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berdampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam materi kepemimpinan Agama Hindu di kelas VIII SMPN 03 Mesuji.

Kata Kunci: Pembelajaran, Multimedia, Interaktif

ABSTRACT

This research stems from the low understanding of students regarding Hindu religious education, particularly on the topic of the History of Hindu Development. To address this issue, the study aims to improve the learning outcomes of eighth-grade students at SMPN 03 Mesuji through the implementation of interactive multimedia. In the field of education, technology plays a significant role, making multimedia utilization applicable to various subjects, including Hindu religious studies. Interactive multimedia-based learning is student-oriented, where learners independently explore the material and construct their understanding through the available media. This study focuses on analyzing the potential and initial conditions, development process, characteristics, and effectiveness of interactive multimedia in enhancing students' comprehension of leadership in Hinduism. Using a development research approach, data

collection techniques included observation, unstructured interviews, questionnaires, and test instruments. The research sample consisted of 30 Hindu students at SMPN 03 Mesuji. The results of the study indicate that: (1) there is a high demand for interactive multimedia development, as the learning process tends to be monotonous due to the limitations of resources and learning media in Hindu religious education; (2) the development process of interactive multimedia involves experts, including subject matter experts, media experts, and design experts, as well as small group trials, yielding a recapitulation score of 88.7% in the "Highly Feasible" category; (3) this interactive multimedia is characterized by the inclusion of illustrative videos on Hindu leadership, where students analyze and develop their understanding through emerging questions and directly illustrate leadership concepts; additionally, this multimedia is internet-based and accessible online; (4) the effectiveness of interactive multimedia is demonstrated by an 83.3% improvement in learning outcomes, with a significance level of 0.000 and a t-score of 91.414, indicating that the use of interactive multimedia positively impacts students' learning outcomes in Hindu leadership material in the eighth grade at SMPN 03 Mesuji.

Keywords: Learning, Multimedia, Interactive

PENDAHULUAN

Pendidikan agama memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena merupakan salah satu faktor utama dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, khususnya dalam Pasal 1, pendidikan agama didefinisikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan serta membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama mereka. Pendidikan agama di Indonesia diwajibkan dalam kurikulum nasional, yang harus diikuti oleh seluruh peserta didik dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Tujuan utama dari pendidikan agama adalah membentuk individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, memiliki ilmu pengetahuan, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab dalam kehidupannya.

Perkembangan teknologi saat ini memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran. Berbagai perangkat teknologi, seperti komputer dan ponsel, telah menjadi bagian dari media pembelajaran yang banyak digunakan. Dalam proses pendidikan, diperlukan strategi pembelajaran yang efektif dengan memperhatikan berbagai komponen, seperti materi, metode, sarana dan prasarana, serta evaluasi pembelajaran. Salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media memiliki peran krusial dalam menyampaikan pesan secara efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Proses pembelajaran sejatinya adalah suatu komunikasi yang melibatkan pengiriman dan penerimaan pesan antara pengajar dan peserta didik.

Media pembelajaran dapat berbentuk komunikasi cetak, audio, audiovisual, serta multimedia yang mampu memengaruhi indra pendengaran dan penglihatan. Media yang baik seharusnya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca, sehingga mampu menarik minat serta meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu, media juga berperan dalam merangsang pemikiran, perasaan, serta perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Semakin banyak indra yang digunakan dalam merespons media pembelajaran, semakin besar kemungkinan peserta didik untuk memahami materi dengan lebih baik.

Menurut Degeng (2018:162), media pembelajaran merupakan bagian dari strategi penyampaian yang memungkinkan suatu pesan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, baik melalui orang, alat, maupun bahan ajar tertentu. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar-mengajar. Sebagai saluran komunikasi, media berfungsi dalam membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Penerapan multimedia dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk dalam pembelajaran Sejarah Perkembangan Agama Hindu. Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan metode yang lebih menarik, salah satunya melalui penggunaan multimedia interaktif. Mata pelajaran Agama Hindu menjadi dasar bagi pembentukan perilaku siswa, di mana mereka diajarkan nilai-nilai kebaikan yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman ajaran agama Hindu di kalangan siswa harus didukung dengan contoh nyata dari lingkungan sekitar, sehingga mereka dapat melihat bagaimana ajaran agama diterapkan dalam kehidupan nyata.

Namun, kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum memahami ajaran agama dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari berbagai perilaku menyimpang yang kerap muncul di kalangan siswa dan generasi muda saat ini. Dalam praktiknya, proses pembelajaran di sekolah masih banyak mengandalkan buku sebagai sumber utama dalam belajar, sehingga interaksi antara peserta didik dan pendidik menjadi terbatas. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 03 Mesuji, ditemukan bahwa proses pembelajaran Agama Hindu, khususnya di kelas VIII, masih belum optimal. Beberapa faktor penyebabnya antara lain keterbatasan sarana dan prasarana, serta kurangnya suasana pembelajaran yang interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif. Akibatnya, kelas menjadi kurang kondusif dan pembelajaran berjalan secara monoton.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan kehadiran media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Menurut Mallikharjuna dalam Helmi (2021), penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu mengatasi berbagai kendala yang dihadapi guru di kelas. Selain itu, menurut Ekiz dan Zahicjan dalam Riswandi (2021), media pembelajaran juga berfungsi untuk membangkitkan minat dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi Agama Hindu dengan lebih baik. Kehadiran media ini akan menjadi solusi yang efektif dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran pendidikan Agama Hindu di sekolah.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan media berbasis teknologi atau yang dikenal dengan *development research*. Proses pengembangan ini bertujuan untuk merancang dan memvalidasi pembelajaran interaktif yang lebih efektif. Pemilihan model ini didasarkan pada langkah-langkah yang ringkas serta berfokus langsung pada permasalahan utama, sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik. Produk akhir dari penelitian ini adalah

pengembangan multimedia interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah perkembangan agama Hindu di SMPN 03 Mesuji.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan campuran (*mixed method*), yang bertujuan untuk menganalisis beberapa aspek utama, yaitu:

1. Potensi dan kondisi yang mendukung pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan agama Hindu, khususnya pada materi kepemimpinan di SMPN 03 Mesuji.
2. Proses pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan agama Hindu pada materi kepemimpinan di SMPN 03 Mesuji.
3. Karakteristik multimedia pembelajaran pendidikan agama Hindu pada materi kepemimpinan di SMPN 03 Mesuji.
4. Efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran pendidikan agama Hindu pada materi kepemimpinan di SMPN 03 Mesuji.

Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan yang mendasari perlunya pengembangan multimedia dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini mencakup:

1. Analisis Kebutuhan
Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Dalam implementasinya, kompetensi ini direalisasikan melalui Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Analisis mencakup:
 - o Karakteristik peserta didik, meliputi tingkat pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang telah dimiliki.
 - o Kesesuaian materi ajar dengan kebutuhan dan minat peserta didik.

Untuk memperoleh data yang lebih komprehensif, digunakan beberapa metode pengumpulan data, seperti wawancara, observasi, serta analisis konten terhadap CP, modul ajar, dan bahan ajar yang tersedia. Wawancara dilakukan terhadap peserta didik untuk mengetahui pengalaman mereka dalam mempelajari pendidikan agama Hindu serta kendala yang dihadapi. Selain itu, wawancara juga dilakukan terhadap guru agama Hindu guna memahami kebutuhan mereka dalam proses pembelajaran.

2. Pengembangan
Tahap pengembangan melibatkan perancangan serta uji coba media pembelajaran yang telah dibuat. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini mencakup:
 - o Perancangan dan modifikasi media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya.
 - o Penyusunan kerangka konseptual yang menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran.
 - o Pembuatan prototipe awal media pembelajaran.

Setelah produk awal multimedia interaktif dikembangkan, dilakukan uji coba dalam skala kecil sebelum diterapkan dalam skala yang lebih luas. Uji coba kelompok kecil melibatkan peserta didik kelas VIII SMPN 03 Mesuji sebagai calon pengguna media pembelajaran. Hasil dari uji coba ini digunakan untuk melakukan revisi dan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Proses uji coba dan revisi dilakukan secara berulang hingga diperoleh produk yang optimal sebelum memasuki tahap implementasi.

3. Implementasi
Tahap implementasi merupakan proses penerapan media pembelajaran yang telah

dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Multimedia interaktif yang telah direvisi diterapkan dalam pembelajaran di kelas VIII SMPN 03 Mesuji sebagai bagian dari uji coba kelompok besar. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi awal untuk mengumpulkan umpan balik mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kepemimpinan dalam agama Hindu.

Uji coba kelompok besar bertujuan untuk mengukur efektivitas pengembangan multimedia pembelajaran. Peserta didik dalam kelompok eksperimen diberikan media pembelajaran yang telah dikembangkan, dan hasil belajar mereka dianalisis guna menilai sejauh mana media tersebut memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Data yang diperoleh dalam tahap ini menjadi dasar untuk menyimpulkan apakah produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran agama Hindu di SMPN 03 Mesuji.

PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran, peneliti mengembangkan multimedia interaktif sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 03 Mesuji. Pengembangan ini diterapkan dalam materi perkembangan sejarah agama Hindu, dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Sebagai fasilitator dalam pembelajaran, guru di SMPN 03 Mesuji berupaya menerapkan multimedia interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Multimedia interaktif dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu dikembangkan dengan mempertimbangkan potensi serta kondisi peserta didik. SMPN 03 Mesuji, yang berlokasi di Jl. Gajah Mada, Buko Poso, Kecamatan Way Serdang, Kabupaten Mesuji, Provinsi Lampung, merupakan salah satu sekolah negeri yang menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Hindu. Dalam praktiknya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar, terutama di kelas VIII. Penurunan hasil belajar ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal.

Sebagai langkah awal, guru melakukan analisis terhadap faktor-faktor yang menyebabkan kendala dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor utama yang teridentifikasi adalah metode pengajaran yang masih bergantung pada bahan ajar konvensional, seperti modul atau buku cetak. Karakteristik bahan ajar tersebut cenderung kurang menarik bagi siswa, sehingga menurunkan minat mereka dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penyampaian materi melalui penggunaan multimedia interaktif agar proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan mampu meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil Uji Coba Terbatas

No	Item Pertanyaan	Responden				
		Res1	Res2	Res3	Res4	Res5
1	Item Pertanyaan 1	5	5	5	4	5
2	Item Pertanyaan 2	4	5	4	5	4
3	Item Pertanyaan 3	4	4	4	4	4
4	Item Pertanyaan 4	4	4	5	4	5
5	Item Pertanyaan 5	5	5	5	4	4
6	Item Pertanyaan 6	4	5	4	4	5
No	Item Pertanyaan	Responden				
		Res1	Res2	Res3	Res4	Res5

7	Item Pertanyaan 7	4	4	4	5	5
8	Item Pertanyaan 8	5	5	4	4	5
9	Item Pertanyaan 9	5	5	4	4	5
10	Item Pertanyaan 10	5	4	4	4	5
Jumlah		45	46	43	42	47
Total		90	92	86	84	94
Persentase		89,2				

Sumber: data diolah (terlampir)

Efektivitas penggunaan produk multimedia interaktif pada materi Perkembangan Agama Hindu dalam agama Hindu yang diterapkan pada multimedia pada peserta didik kelas Adapun hasil efektivitas pengembangan *multimedia* interaktif yang peneliti lakukan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik kelas VII

No	Responden	Pretest	Posttest
1	Responden 1	45	85
2	Responden 2	55	90
3	Responden 3	30	95
4	Responden 4	55	85
5	Responden 5	60	90
6	Responden 6	40	85
7	Responden 7	30	80
8	Responden 8	65	85
9	Responden 9	40	85
10	Responden 10	40	95
11	Responden 11	40	80
12	Responden 12	45	80
13	Responden 13	50	85
14	Responden 14	45	90
42,3		86,0	

Sumber: dokumen hasil belajar.

Media pembelajaran merupakan teknologi yang berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan media ini memiliki berbagai manfaat, di antaranya membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Selain itu, media pembelajaran berperan sebagai alat komunikasi yang menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan realitas yang lebih konkret. Salah satu bentuk media yang memiliki keunggulan dibandingkan media lainnya adalah multimedia berbasis komputer, karena mampu menyajikan informasi dalam berbagai format seperti teks, audio, dan gambar secara bersamaan.

Penelitian yang dilakukan oleh Endang Sri Mureiningsih pada tahun 2014 menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut mencatat adanya peningkatan motivasi belajar dari kategori

rendah menjadi cukup tinggi, serta peningkatan hasil belajar sebesar 47,43%. Rata-rata nilai tes sebelum penerapan multimedia adalah 66,05 dengan tingkat ketuntasan 47,37%. Setelah dilakukan intervensi pada siklus pertama, nilai rata-rata meningkat menjadi 72,36 dengan ketuntasan 78,95%. Pada siklus kedua, nilai rata-rata meningkat lebih lanjut menjadi 81,08 dengan ketuntasan 94,74%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Mureiningsih, 2014). Sebagai fasilitator dalam pembelajaran, pendidik memiliki peran untuk merancang skenario pembelajaran yang memungkinkan siswa menemukan konsep dan makna dari materi yang dipelajari secara mandiri. Guru bertugas memberikan permasalahan atau contoh dalam ruang lingkup pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menggali pemahaman mereka sendiri terhadap konsep yang diajarkan (John, 2014: 132).

SIMPULAN

Kesimpulan dari pengembangan multimedia interaktif menunjukkan bahwa penurunan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN 03 Mesuji pada materi Perkembangan Sejarah Hindu menjadi latar belakang utama perlunya inovasi dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan, kondisi pembelajaran di sekolah masih bersifat satu arah, dengan keterbatasan bahan ajar serta sarana dan prasarana yang kurang mendukung. Selain itu, interaksi peserta didik dalam pembelajaran masih rendah. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif menjadi solusi yang sangat dibutuhkan, terutama bagi peserta didik beragama Hindu. SMPN 03 Mesuji merupakan sekolah dengan jumlah siswa beragama Hindu terbanyak di Kecamatan Way Serdang, Kabupaten Mesuji. Diharapkan dengan adanya multimedia interaktif, peserta didik dapat lebih terbantu dalam memahami materi sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat secara signifikan.

Proses pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model yang diawali dengan analisis kondisi awal berdasarkan hasil penilaian belajar siswa yang masih rendah. Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan multimedia interaktif pembelajaran dengan tujuan utama mengembangkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan melalui uji validasi produk yang melibatkan ahli serta uji coba kelompok kecil. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 88,7%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Layak".

Tahap implementasi dilakukan dengan menguji multimedia interaktif dalam pembelajaran di kelas VIII SMPN 03 Mesuji, yang melibatkan 15 peserta didik beragama Hindu. Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, di mana nilai rata-rata pre-test peserta didik adalah 57,35, sementara nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 80,58. Nilai terendah yang diperoleh peserta didik setelah penerapan multimedia interaktif adalah 70, sedangkan nilai tertinggi mencapai 95.

Tahap evaluasi menjadi bagian akhir dari proses pengembangan multimedia interaktif. Pada tahap ini, dilakukan analisis lebih lanjut untuk mengidentifikasi kekurangan yang masih terdapat dalam produk, sehingga dapat dilakukan perbaikan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono (2011). *Cooperative Learning: Teori Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anak Agung Gede Oka Netra (1997), *Tuntunan Dasar Agama Hindu* (Jakarta : Hanoman Sakti).
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ariyansyah, A. (2021). pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis konstruktivisme materi ikatan kimia di SMAN 6 Musi Rawas. Doctoral dissertation, Universitas Jambi.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: DIVA Press.
- Darmawan, I. P. A., & Sujoko, E. (2013). Revisi taksonomi pembelajaran benyamin s. bloom. *Satya Widya*, 29(1), 30-39.
- Eliza, D. (2103). Penerapan Model Pembelajaran Konstektual Learning (CTL) berbasis Centra di Taman Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.798>.
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif "œSCRIBER" untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2), 275-289.
- Gede Rudia Adiputra (2003), *Pengertian Dasar Agama Hindu*. Jakarta : Sekolah Tinggi Agama Hindu.
- Ginanjari, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik.
- Manser, M. H., & Fergusson, R. (2007). *The facts on file dictionary of proverbs*. Infobase Publishing.
- Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and instruction*, 29, 171-173.
- Mureiningsih, E. S. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran multimedia interaktif. *Madaniyah*, 4(2), 214-229.
- Muzakir, H., & Helmi, B. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Back Hand Short Service Pada Permainan Bulu Tangkis Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SDN 066658 Medan Marelan Pada Tahun Ajaran 2020/2021. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 2(1), 15-20.
- Novianto, L. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 257-263.
- Rizal, S., Toenlloe, A. J., & Sulthoni, S. (2019). Pengembangan multimedia interaktif pendidikan agama Islam materi pergaulan bebas dan zina untuk kelas X SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 1-7.
- Roblyer, M. D., & Doering, A. H. (2010). *Integrating educational technology into teaching*. 5th edition. (pp. 170-173) Boston, MA: Pearson Education, Inc.
- Rosidin, U. (2017). *Penilaian otentik*.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran "Berorientasi Standar Proses Pendidikan"*. Jakarta: Kencana.