

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS XI MA TARBIYATUL WATHON

Zahir Cahaya Al Farobi, Deni Hardianto

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

zahircahaya.2021@student.uny.ac.id

Kata Kunci:

*Pengembangan Media,
Multimedia Interaktif,
Motivasi Belajar, Teks
Cerpen, Model 4D.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif materi teks cerpen yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MA Tarbiyatul Wathon Gresik. Latar belakang penelitian adalah rendahnya motivasi belajar akibat metode konvensional dan belum optimalnya pemanfaatan *smartphone* sebagai sarana edukasi. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) menurut Thiagarajan. Subjek penelitian melibatkan 19 siswa kelas XI. Instrumen pengumpulan data meliputi pedoman observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon, serta tes motivasi belajar (*pre-test* dan *post-test*). Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif sangat layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi (95,7%) dan ahli media (91,1%). Media dinyatakan sangat praktis melalui penilaian guru (87,6%) dan respon siswa (92,2%). Selain itu, media terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar dengan kenaikan rata-rata skor dari 26 menjadi 52, serta perolehan *N-Gain* sebesar 0,7 (kategori tinggi). Disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen.

Key Word:

*Media Development,
Interactive Multimedia,
Learning Motivation, Short
Story Text, 4D Model.*

Abstract

This study aims to develop feasible, practical, and effective interactive multimedia for short story material to increase the learning motivation of eleventh-grade students at MA Tarbiyatul Wathon Gresik. The research is driven by low student motivation caused by conventional teaching methods and the suboptimal use of smartphones as educational tools. This is a Research and Development (R&D) study using Thiagarajan's 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The subjects were 19 eleventh-grade students. Data collection instruments included observation and interview guidelines, expert validation questionnaires, teacher and student response scales, and motivation tests (pre-test and post-test). Data were analyzed using quantitative descriptive methods. The results indicate that the developed interactive multimedia is highly feasible based on material expert (95.7%) and media expert (91.1%) validations. The media was rated highly practical by teachers (87.6%) and student responses (92.2%). Furthermore, it effectively increased learning motivation, with average scores rising from 26 to 52 and an N-Gain score of 0.7 (high category). It is concluded that this interactive multimedia is feasible and effective for Indonesian language learning.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini menuntut transformasi fundamental di sektor pendidikan, dari sistem tradisional menuju pembelajaran berbasis digital guna memenuhi potensi peserta didik (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003: 2). Hal ini sejalan dengan karakteristik Generasi Z sebagai *digital native* yang tumbuh berdampingan dengan teknologi (Ramadhan et al., 2022: 45). Pemanfaatan multimedia interaktif menjadi urgensi dalam meningkatkan motivasi dan pemikiran kritis siswa (Nurhaliza et al., 2025: 12), sekaligus memenuhi standar kompetensi pedagogik guru dalam memanfaatkan teknologi (Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008: 8). Namun, implementasi di lapangan sering kali belum optimal sehingga potensi TIK belum sepenuhnya mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Kesenjangan antara tuntutan digitalisasi dengan realita di lapangan terlihat jelas di kelas XI Madrasah Aliyah Tarbiyatul Wathon Gresik, di mana pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi metode konvensional. Hasil observasi menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa, dengan hanya 25% siswa yang aktif dan 60% siswa tampak kurang fokus saat materi cerpen berlangsung. Permasalahan ini diperkuat oleh fakta bahwa meskipun 100% siswa memiliki *smartphone*, sekitar 70% di antaranya justru menjadikannya sumber distraksi untuk hiburan daripada sarana belajar. Rendahnya motivasi ini berdampak pada pemahaman materi, di mana hanya sekitar 40% siswa yang mampu mencapai target pemahaman yang diharapkan karena keterbatasan media pembelajaran yang menarik (Mahardika, 2024: 112).

Sebagai alternatif solusi untuk mengatasi rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa pada materi cerpen, diperlukan inovasi berupa pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone*. Media ini bertujuan mengintegrasikan teks, audio, ilustrasi, video, hingga kuis interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih visual dan mandiri (Andreanty, Harjono, & Priyanto, 2024: 56). Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu mengubah peran perangkat digital dari sumber distraksi menjadi sarana edukasi yang efektif. Dengan solusi ini, diharapkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur pembangun cerpen dapat meningkat secara signifikan melalui pemanfaatan teknologi yang relevan dengan kehidupan.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan model 4D (*Four-D Model*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Model 4D terdiri dari empat tahapan utama yang dilakukan secara sistematis: Define (Pendefinisian), Design (Perencanaan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dimulai pada bulan Juli 2025 untuk analisis masalah dan kebutuhan di Madrasah Aliyah Tarbiyatul Wathon Gresik yang beralamat Desa Campurejo, Kecamatan Panceng, Kabupaten Gresik, Jawa Timur.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian melibatkan guru Bahasa Indonesia dan 19 siswa kelas XI MA Tarbiyatul Wathon Gresik. Pemilihan subjek dilakukan pada satu kelas dari dua kelas yang tersedia di sekolah tersebut.

Prosedur

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D menurut Thiagarajan et al. (1974) yang terdiri dari empat tahapan sistematis yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Berikut merupakan tahap perincian dari model 4D:

Define (Pendefinisian)

- Mengidentifikasi masalah motivasi belajar dan metode konvensional
- Menganalisis karakteristik peserta didik

- Menentukan kompetensi dan tugas pembelajaran cerpen
- Menyusun konsep materi cerpen secara sistematis

Design (Perancangan)

- Merumuskan tujuan dan indikator pembelajaran
- Menyusun instrumen validasi dan angket
- Menentukan media multimedia interaktif berbasis Android
- Merancang tampilan, navigasi, dan fitur interaktif
- Menyusun storyboard dan flowchart

Develop (Pengembangan)

- Mengembangkan aplikasi multimedia interaktif
- Melakukan validasi ahli materi dan media
- Melaksanakan uji coba terbatas
- Melaksanakan uji coba lapangan

Disseminate (Penyebaran)

- Menguji efektivitas media terhadap motivasi/hasil belajar
- Mendistribusikan produk kepada pengguna

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data meliputi observasi non-partisipatif, wawancara semiterstruktur, dan kuesioner (Sugiyono, 2020). Observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi hambatan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kebutuhan media di lapangan. Kedua teknik ini bertujuan memastikan multimedia interaktif yang dikembangkan relevan dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa pada materi cerpen di siswa kelas XI Madrasah Aliyah Tarbiyatul Wathon Gresik

Instrumen kuesioner digunakan untuk menguji kelayakan produk oleh ahli serta mengukur kepraktisan melalui respons guru dan siswa secara kuantitatif (Surjono, 2017: 42; Walker & Hess, 1984: 206). Rangkaian instrumen ini menjamin validitas dan efektivitas multimedia interaktif sebelum akhirnya diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis untuk memaknakan data sesuai dengan tujuan pengembangan media melalui tiga tahapan utama. Pertama, data hasil observasi dan wawancara diolah menggunakan teknik deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi hambatan pembelajaran dan kebutuhan media secara mendalam. Kedua, data dari angket validasi ahli dan guru (skala Likert 5) serta angket kepraktisan siswa (skala Likert 4) dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat kevalidan produk. Ketiga, untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar, dilakukan uji Normalized Gain (N-Gain) dengan membandingkan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa. Rangkaian analisis sekuensial ini bertujuan untuk memberikan justifikasi ilmiah yang kuat mengenai kualitas, kepraktisan, serta kontribusi nyata multimedia interaktif dalam mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa pada materi cerpen.

HASIL

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D menurut Thiagarajan et al. (1974) yang terdiri dari empat tahapan sistematis yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Berikut merupakan tahap perincian dari model 4D:

Define (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian (*Define*) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk (Thiagarajan et al., 1974). Melalui analisis awal, ditemukan bahwa minat siswa kelas XI terhadap materi cerpen sangat rendah akibat metode konvensional dan keterbatasan media cetak, sehingga diperlukan stimulus baru berupa multimedia interaktif. Analisis peserta didik mengonfirmasi bahwa meski siswa memiliki kemahiran digital yang tinggi, mereka cenderung menganggap Bahasa Indonesia membosankan jika disampaikan secara monoton. Oleh karena itu, konten dirancang secara multimodal (teks, audio, video, dan *game*) untuk

mengakomodasi variasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik (Akker, 1999). Berdasarkan analisis tugas, pengembangan media difokuskan pada penguasaan unsur intrinsik-ekstrinsik, kaidah kebahasaan, hingga keterampilan memproduksi cerpen. Sebagai hasil akhir tahap ini, analisis konsep menetapkan pengembangan aplikasi *smartphone* yang interaktif dengan fitur navigasi dan *feedback* langsung, di mana materi disajikan dalam modul kecil guna menjaga motivasi dan fokus belajar siswa.

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis aplikasi interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita pendek bagi siswa kelas XI Madrasah Aliyah. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis menggunakan model 4D yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Thiagarajan et al., 1974). Implementasi model ini bertujuan untuk memastikan produk yang dihasilkan tidak hanya valid secara teoretis, tetapi juga praktis dan efektif dalam mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa di lapangan melalui pemanfaatan teknologi digital.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun prototipe awal produk secara sistematis mengacu pada tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik (Thiagarajan et al., 1974). Langkah pertama dimulai dengan perumusan tujuan pembelajaran yang spesifik, meliputi kemampuan menganalisis unsur intrinsik cerpen serta peningkatan motivasi belajar siswa sebagai indikator keberhasilan (Januszewski & Molenda, 2008). Peneliti kemudian menyusun instrumen penelitian yang valid untuk mengukur kelayakan materi, desain media, dan respons pengguna, serta instrumen *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur efektivitas media terhadap motivasi belajar.

Pemilihan media jatuh pada multimedia interaktif karena kemampuannya memfasilitasi keragaman gaya belajar dan menciptakan pengalaman belajar yang aktif (Akker, 1999). Pemilihan format diwujudkan dalam aplikasi *mobile* yang dapat diakses secara fleksibel, mengintegrasikan materi terstruktur dengan fitur visualisasi, video pendek, *game drag-and-drop*, dan umpan balik instan. Sebagai langkah penutup, dilakukan penyusunan rancangan awal (*initial design*) berupa *flowchart* untuk diagram alir operasional dan *storyboard* sebagai panduan detail penempatan elemen visual serta konten aplikasi.

Adapun ringkasan instrumen yang digunakan untuk menjamin kualitas produk disajikan dalam tabel berikut:

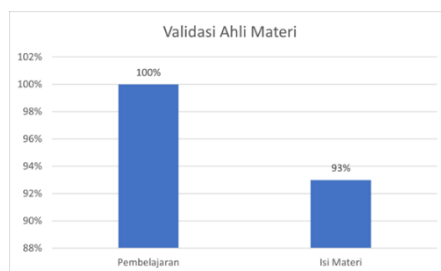
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Validasi, Kepraktisan, dan Efektivitas

Jenis Instrumen	Indikator Utama	Jumlah Butir
Validasi Media	Usability, Navigasi, Desain, Kompatibilitas, Fungsionalitas	18
Validasi Materi	Aspek Pembelajaran, Kedalaman dan Kesesuaian Isi Materi	14
Penilaian Pengguna	Praktikalitas, Kesesuaian Pedagogis, Dampak Motivasi	15
Uji Efektivitas	Motivasi Intrinsik, Keterlibatan Perilaku, Orientasi Tujuan	15

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk mewujudkan desain menjadi produk nyata yang berfungsi penuh dan teruji secara empiris (Branch, 2009). Proses ini diawali dengan instalasi dan integrasi konten, di mana peneliti membangun antarmuka pengguna (*user interface*), mengintegrasikan elemen multimedia (teks, audio, video), dan memprogram fitur interaktif seperti *game* serta kuis dengan umpan balik otomatis (Surjono, 2017). Produk kemudian dikompilasi menjadi aplikasi Android agar dapat diakses secara mandiri oleh siswa.

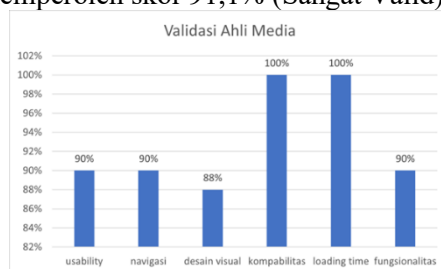
Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi ahli untuk mengukur kelayakan materi dan media. Hasil validasi materi menunjukkan skor 95,7% (Sangat Valid).



Gambar 1. Hasil Validasi Materi

Berdasarkan Gambar 1, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa capaian ini mengindikasikan bahwa materi cerpen yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik kelas XI. Selain itu, penyajian materi dinilai sistematis, jelas, dan relevan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

sementara validasi media memperoleh skor 91,1% (Sangat Valid).



Gambar 2. Hasil Validasi Media

Gambar 2, memperlihatkan hasil validasi ahli media yang menunjukkan bahwa aspek desain tampilan, navigasi, interaktivitas, serta kompatibilitas aplikasi telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran perbaikan minor yang kemudian dijadikan dasar untuk menyempurnakan produk sebelum dilakukan uji coba kepada siswa.

Meskipun dikategorikan sangat valid, peneliti tetap melakukan revisi minor berdasarkan saran ahli, seperti penyesuaian desain karakter yang lebih religius sesuai konteks madrasah serta penambahan panduan penggunaan aplikasi. Selanjutnya, penilaian kepraktisan dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia dengan hasil skor 87,6% (Sangat Praktis).

Tahap akhir pengembangan adalah uji coba kepada siswa yang dilakukan dalam dua skala. Uji coba terbatas pada 5 siswa menghasilkan skor kepraktisan 96%, sedangkan uji coba lapangan pada cakupan responden yang lebih luas menghasilkan skor 92,2%. Tingginya tingkat kepraktisan ini didukung oleh respons positif siswa yang menyatakan bahwa media ini menarik, mudah dioperasikan, dan tidak membosankan. Data hasil penilaian kelayakan dan kepraktisan secara ringkas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli dan Uji Kepraktisan Produk

No.	Subjek Penilaian	Skor Presentase	Kategori	Keterangan
1	Ahli Materi	95,7%	Sangat Valid	Layak dengan revisi minor
2	Ahli Media	91,1%	Sangat Valid	Layak tanpa revisi signifikan
3	Guru Bahasa Indonesia	87,6%	Sangat Praktis	Sangat layak diimplementasikan
4	Siswa (Uji Terbatas)	96,0%	Sangat Praktis	Respons sangat positif
5	Siswa (Uji Lapangan)	92,2%	Sangat Praktis	Efektif meningkatkan minat

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap terakhir dalam model 4D adalah penyebaran, yang fokus pada uji efektivitas produk dan distribusi media agar dapat dimanfaatkan secara luas. Uji efektivitas dilakukan untuk mengukur dampak

nyata penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Data dikumpulkan melalui instrumen angket motivasi yang diberikan pada tahap *pre-test* (sebelum intervensi) dan *post-test* (setelah intervensi).

Berdasarkan analisis data, terdapat peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa. Skor rata-rata meningkat dari 26 pada saat *pre-test* menjadi 52 pada saat *post-test*. Untuk mengukur tingkat efektivitas secara spesifik, dilakukan perhitungan menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil perhitungan menunjukkan skor 0,7, yang berdasarkan kriteria interpretasi masuk dalam kategori "Tinggi". Temuan ini membuktikan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia di Madrasah Aliyah Tarbiyatul Wathon Gresik. Rekapitulasi hasil uji efektivitas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Perhitungan N-Gain Motivasi Belajar Siswa

Variabel	Skor Pre-test	Skor Post-test	Peningkatan (N-Gain)
Nilai Terendah	22	40	-
Nilai Tertinggi	32	60	-
Rata-rata	26	52	0,7
Kriteria	-	-	Tinggi

Selanjutnya, pada tahap penyebaran produk, multimedia interaktif didistribusikan kepada guru dan siswa kelas XI sebagai media pembelajaran pendukung. Aksesibilitas produk dipermudah melalui pembagian tautan langsung serta pemindaian *QR-Code* guna memastikan setiap siswa dapat menginstal aplikasi pada *smartphone* masing-masing untuk digunakan baik di dalam kelas maupun secara mandiri.

PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan multimedia interaktif berbasis aplikasi untuk materi cerpen di MA Tarbiyatul Wathon Gresik menggunakan model pengembangan 4D. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor 95,7% dari ahli materi dan 91,1% dari ahli media. Capaian ini secara teoretis membuktikan bahwa produk telah memenuhi standar teknologi pendidikan melalui integrasi substansi materi yang selaras dengan kompetensi dasar serta desain visual dan navigasi yang sistematis sesuai prinsip desain pesan pembelajaran.

Aspek kepraktisan produk juga berada pada kategori sangat praktis, dibuktikan dengan penilaian guru sebesar 87,6% dan respon siswa mencapai 92,2%. Tingginya tingkat kepraktisan ini dipengaruhi oleh desain navigasi yang sederhana dan kompatibilitas aplikasi dengan *smartphone* siswa, yang relevan dengan karakteristik siswa era digital. Dari sisi efektivitas, terjadi peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,7 (kategori tinggi), yang terlihat dari kenaikan skor rata-rata *pre-test* 26 menjadi 52 pada *post-test*.

Peningkatan motivasi belajar tersebut bersumber dari integrasi fitur umpan balik langsung, desain visual yang ergonomis, serta fitur interaktif seperti *drag and drop* yang menerapkan prinsip *learning by doing*. Kombinasi elemen ini berhasil menumbuhkan minat dan ketekunan siswa tanpa mengabaikan aspek pedagogis. Peneliti menyimpulkan bahwa keberhasilan media ini terletak pada keselarasan antara tujuan pembelajaran, teori konstruktivistik, dan kebutuhan siswa, dengan tetap memposisikan peran guru sebagai fasilitator utama dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan multimedia interaktif berbasis Android menggunakan model 4D yang dinyatakan sangat layak dan valid dengan skor 95,7% dari ahli materi serta 91,1% dari ahli media. Produk ini juga memenuhi kriteria kepraktisan yang sangat tinggi melalui penilaian guru (87,6%) dan uji coba siswa (92,2%-96%). Secara signifikan, media ini terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi cerpen, sebagaimana ditunjukkan oleh perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,7 yang masuk dalam kategori "Tinggi". Temuan ini menggeneralisasi bahwa integrasi elemen interaktif seperti video, *game*, dan kuis dalam aplikasi *smartphone* mampu mentransformasi perangkat digital siswa menjadi sarana belajar produktif yang meningkatkan keterlibatan analitis mereka.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan bagi guru dan sekolah untuk mengintegrasikan multimedia ini sebagai variasi pembelajaran rutin guna menjaga konsistensi motivasi siswa, dengan dukungan fasilitas teknis yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk memperluas cakupan materi dan melakukan optimasi distribusi aplikasi melalui platform resmi seperti Google Play Store guna mengatasi kendala instalasi. Selain itu, diperlukan uji coba pada subjek penelitian yang lebih luas dan beragam untuk menguji konsistensi efektivitas produk dalam berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus, M. (2022). Strategi pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan pola pengelolaan deduktif dan induktif di SMP. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 1 (4), 268–281.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atnazki, D. (2022). Pengembangan modul pembelajaran teks eksplanasi berbasis pendekatan saintifik untuk siswa kelas VIII SMP. Skripsi, tidak dipublikasikan. [Kota Tidak Tertera]: [Universitas Tidak Tertera].
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Ira, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran ppkn kelas XI menggunakan articulate storyline di madrasah muhammadiyah tanjuang bonai. Disertasi, tidak dipublikasikan. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Julianti, R., Mulyasari, E., Hendrawan, D., Asih, Y. P., & Bakti, R. C. M. (2025). Analisis pengembangan media dan sumber belajar berbasis teknologi pada pendidikan dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13 (1).
- Munir. (2020). *Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mutaqim, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis AR untuk materi cerpen. Tesis, tidak dipublikasikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sadirman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sastafiana, F., Saputri, M. E., & Mufidah, L. L. N. (2024). Klasifikasi dan penggunaan media pembelajaran: Analisis dan implementasi dalam proses pembelajaran. *The Elementary Journal*, 2 (2).
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi, K. H. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Diakses tanggal 22 Januari 2026 dari <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/almikraj/article/view/4273>.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Minneapolis: National Center for Improvement of Educational Systems (NCIES).
- Uno, H. B. (2022). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Waruwu, A. B. C., & Sitingjak, D. (2022). Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran kimia. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12 (2), 298–305.
- Warsita, B. (2023). *Teknologi pembelajaran: Landasan & aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wellek, R., & Warren, A. (1956). *Theory of literature*. (3rd ed.). New York: Harcourt, Brace, and World.