



Department of Digital Business

**Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)**

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 1 (2026) pp: 12948-12955

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

---

## Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif *Recount Text* untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar

Putu Ema Lioni Putri, Ketut Agustini

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha

[ema@student.undiksha.ac.id](mailto:ema@student.undiksha.ac.id), [ketutagustini@undiksha.ac.id](mailto:ketutagustini@undiksha.ac.id)

### Abstrak

*Materi recount text dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih menjadi salah satu materi yang belum optimal dipahami oleh siswa. Kesulitan ini disebabkan oleh penyajian materi yang cenderung konvensional melalui penjelasan verbal dan buku teks, sehingga siswa kurang aktif, kurang tertarik, serta mengalami kesulitan dalam memahami isi, struktur, dan unsur kebahasaan teks. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada materi recount text. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, animasi, serta latihan soal untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan mudah dipahami. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada 45 responden untuk menilai kelayakan media berdasarkan aspek kemudahan penggunaan, kejelasan materi, tampilan visual, daya tarik serta kesesuaian dengan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 4,44 yang berada pada kategori sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran awal. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan penyempurnaan terhadap produk agar lebih optimal digunakan dalam pembelajaran sehingga media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.*

*Kata kunci: Analisis Kelayakan, Multimedia Interaktif, Recount Text, Sekolah Dasar, ADDIE.*

### 1. Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam membangun kemampuan komunikasi siswa sejak jenjang sekolah dasar. Pada tahap ini, siswa mulai dikenalkan dengan berbagai bentuk teks sederhana sebagai dasar pengembangan keterampilan berbahasa [1]. Salah satu materi yang diajarkan adalah *recount text*, yaitu teks yang digunakan untuk menceritakan kembali pengalaman atau peristiwa masa lalu secara runtut [2]. Dalam pembelajarannya, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami isi teks, tetapi juga struktur teks yang meliputi *orientation*, *events*, dan *reorientation* serta unsur kebahasaan seperti penggunaan simple past tense dan kosakata yang relevan [3]. Kompleksitas tersebut menjadikan materi *recount text* sebagai salah satu materi yang cukup menantang bagi siswa sekolah dasar.

Dalam proses pembelajaran, diperlukan upaya untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar siswa tidak mudah merasa bosan dan tetap termotivasi dalam belajar [4]. Salah satu faktor yang berperan penting dalam mendukung proses tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik [5], [6]. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membantu penyampaian materi secara lebih efektif, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep dan struktur seperti *recount text*.

Namun, dalam praktiknya pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru [7]. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar serta kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan [8], [9]. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif masih terbatas, sehingga materi belum dapat disajikan secara menarik dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif [10]. Salah satu bentuk media yang dapat dimanfaatkan adalah multimedia interaktif yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Multimedia interaktif memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dengan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar [11]. Selain itu, penyajian materi secara visual dan audio juga dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan mudah dipahami.

Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan multimedia interaktif pada materi *recount text* untuk jenjang sekolah dasar masih relatif terbatas, terutama yang memperhatikan aspek interaktivitas, kemudahan penggunaan serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik [12]. Selain itu, media yang tersedia umumnya belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan siswa dalam memahami struktur *recount text* secara optimal [2]. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada materi *recount text* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang difokuskan pada tahap pengembangan dan analisis kelayakan multimedia interaktif pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *recount text* [13]. Metode ini dipilih karena mampu menghasilkan suatu produk sekaligus menguji kualitasnya secara sistematis.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* [14]. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang terstruktur, sistematis dan fleksibel dalam pengembangan serta pengujian media pembelajaran.

### 2.1. Analysis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar [15]. Analisis dilakukan melalui studi literatur yang mencakup karakteristik peserta didik, materi *recount text*, serta penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan belum memanfaatkan media interaktif secara optimal, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa serta membantu pemahaman materi secara lebih efektif.

### 2.2. Design

Tahap desain dilakukan dengan merancang konsep multimedia interaktif yang akan dikembangkan. Pada tahap ini ditentukan alur penyajian materi, struktur navigasi, serta hubungan antar menu dalam multimedia [16]. Materi pembelajaran disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Selain itu, desain visual multimedia dirancang dengan memperhatikan prinsip *user-friendly* serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Pemilihan warna, ikon, ilustrasi, serta elemen audio dan animasi dilakukan untuk meningkatkan daya tarik media.

### 2.3. Development

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi desain menjadi produk multimedia interaktif [17]. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *authoring tool* yang mendukung integrasi berbagai elemen multimedia.

Pada tahap ini, materi pembelajaran diintegrasikan ke dalam multimedia interaktif yang dilengkapi dengan menu utama, menu materi, menu kuis, serta petunjuk penggunaan. Produk yang dihasilkan dirancang agar mudah digunakan serta memungkinkan pengguna untuk belajar secara mandiri.

## 2.4. Implementation

Tahap implementasi dilakukan dengan mendistribusikan multimedia interaktif kepada responden untuk menguji tingkat kelayakan media [18]. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner berbasis Google Form secara daring. Responden dalam penelitian ini merupakan masyarakat umum dengan pengalaman dalam penggunaan media digital yang memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif berdasarkan beberapa aspek, yaitu kemudahan penggunaan, kejelasan materi, tampilan visual, daya tarik media, serta kesesuaian media dengan pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh data empiris mengenai kelayakan media yang dikembangkan. Selain itu, hasil penilaian responden digunakan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan terhadap produk multimedia interaktif.

## 2.5. Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil kuesioner responden guna menentukan status kelayakan produk [19]. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan skala Likert 1–5, yaitu sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), cukup (3), setuju (4) dan sangat setuju (5). Data dianalisis menggunakan nilai rata-rata (*mean*) untuk setiap indikator penilaian guna mengetahui tingkat kelayakan multimedia interaktif secara keseluruhan. Nilai rata-rata yang diperoleh kemudian dikonversi ke dalam kategori kualitatif berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Rentang Skor	Kategori
4,21 - 5,00	Sangat Baik
3,41 - 4,20	Baik
2,61 - 3,40	Cukup
1,81 - 2,60	Kurang
1,00 - 1,80	Sangat Kurang

Semakin tinggi nilai rata-rata yang diperoleh, maka semakin tinggi pula tingkat kelayakan multimedia interaktif berdasarkan penilaian responden. Hasil evaluasi tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk agar lebih optimal digunakan dalam pembelajaran.

## 3. Hasil dan Diskusi

### 3.1. Hasil

Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif pada materi *recount text* untuk siswa sekolah dasar. Multimedia interaktif yang dikembangkan dirancang dengan pendekatan pembelajaran berbasis eksplorasi yang dikemas dalam bentuk visual bertema petualangan (*adventure*), sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Produk ini memadukan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, animasi serta aktivitas interaktif yang mendukung pemahaman materi secara lebih konkret.

Desain multimedia disusun secara sistematis dengan memperhatikan aspek materi, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan. Struktur media terdiri atas beberapa bagian utama, yaitu tampilan awal, petunjuk penggunaan, pengantar, menu utama, *learning outcomes*, materi pembelajaran serta kuis interaktif. Setiap bagian dirancang untuk mendukung keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam memahami materi *recount text*.

Tampilan awal multimedia menampilkan judul “Recount Text” dengan desain visual bertema petualangan yang menggambarkan peta dan lingkungan laut. Pada halaman ini tersedia tombol utama “Start” yang berfungsi untuk memulai pembelajaran. Tampilan awal multimedia dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Awal Cover

Tampilan petunjuk penggunaan berisi informasi mengenai fungsi setiap ikon navigasi yang tersedia dalam multimedia. Ikon-ikon tersebut mencakup tombol bantuan, informasi, ulangi, lanjut, kembali, cek jawaban, serta kontrol pemutaran video. Tampilan petunjuk penggunaan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Petunjuk Penggunaan

Tampilan pengantar menyajikan gambaran umum mengenai alur pembelajaran dalam multimedia interaktif. Pada bagian ini, pengguna diarahkan untuk mengikuti tahapan pembelajaran secara sistematis. Tampilan pengantar dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Pengantar Pembelajaran

Tampilan menu kuis berfungsi sebagai sarana evaluasi untuk mengukur pemahaman pengguna terhadap materi yang telah dipelajari. Kuis disajikan dalam bentuk aktivitas interaktif, seperti *look and match*, *look and write*, serta *listen and click*. Tampilan menu kuis dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Menu Kuis

Tampilan penilaian menunjukkan pencapaian pengguna dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Setelah menyelesaikan kuis, pengguna akan memperoleh tampilan level complete serta penilaian dalam bentuk bintang. Tampilan penilaian dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Penilaian

Secara keseluruhan, multimedia interaktif mengintegrasikan berbagai elemen dalam satu kesatuan yang terstruktur. Desain visual yang menarik, navigasi yang sederhana serta fitur interaktif yang beragam menjadikan media mudah digunakan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan, dilakukan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada responden. Responden dalam penelitian ini berjumlah 45 orang yang memberikan penilaian terhadap multimedia berdasarkan beberapa aspek, yaitu tampilan media, kemudahan penggunaan, kejelasan materi serta daya tarik media. Data hasil penilaian responden disajikan secara rinci pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Responden terhadap Multimedia Interaktif

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
1	Tampilan media menarik	4,5	Sangat Baik
2	Pemilihan warna pada media sesuai	4,4	Sangat Baik
3	Tata letak ( <i>layout</i> ) media tersusun rapi	4,3	Sangat Baik
4	Media mudah digunakan oleh pengguna	4,4	Sangat Baik
5	Navigasi media mudah dipahami	4,5	Sangat Baik
6	Instruksi media jelas	4,3	Sangat Baik
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4,5	Sangat Baik
8	Multimedia interaktif membantu pengguna dalam memahami materi	4,5	Sangat Baik
9	Media membuat belajar lebih menarik	4,6	Sangat Baik
10	Materi <i>recount text</i> disajikan secara jelas dan sistematis	4,4	Sangat Baik
11	Media tidak membosankan	4,4	Sangat Baik
12	Fitur dalam media mendorong pengguna untuk aktif dalam pembelajaran	4,5	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>4,44</b>	

Berdasarkan hasil penelitian, multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh penilaian dalam kategori “Sangat Baik” pada seluruh aspek. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kelayakan yang tinggi sebagai media pembelajaran, baik dari segi visual, kepraktisan penggunaan, maupun kejelasan materi yang disajikan. Nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,44 mengonfirmasi bahwa produk ini siap digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

### 3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif memperoleh penilaian sangat baik dari responden. Berdasarkan data yang diperoleh, media yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional [20]. Tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang sesuai, serta tata letak yang terstruktur menjadi faktor utama dalam meningkatkan daya tarik media [21].

Selain itu, aspek kemudahan penggunaan juga memperoleh penilaian tinggi, yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini dirancang dengan prinsip *user-friendly* [22]. Navigasi yang jelas serta instruksi yang mudah dipahami memungkinkan pengguna untuk mengoperasikan media secara mandiri tanpa mengalami kesulitan. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran di sekolah dasar, di mana siswa membutuhkan media yang sederhana dan mudah digunakan [23].

Dari segi materi, multimedia interaktif dinilai mampu menyajikan materi *recount text* secara jelas dan mudah dipahami. Penggunaan kombinasi teks, audio dan animasi membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih konkret [24]. Kondisi ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa integrasi berbagai elemen visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

Selain itu, fitur interaktif yang terdapat dalam media, seperti kuis dan aktivitas pembelajaran, mampu meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses belajar. Pengguna tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam memahami materi melalui latihan dan umpan balik yang diberikan.

Berdasarkan hasil penilaian responden, beberapa masukan digunakan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan terhadap multimedia interaktif, terutama pada aspek tampilan visual, navigasi dan penyajian materi agar lebih optimal digunakan dalam pembelajaran. Hal ini mempertegas bahwa analisis kelayakan tidak hanya menghasilkan data angka, tetapi juga kualitas produk yang lebih teruji.

Secara keseluruhan, multimedia interaktif yang dikembangkan terbukti memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif dan efektif [25]. Media ini dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi *recount text*, yang sebelumnya cenderung disampaikan secara konvensional. Dengan demikian, multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki potensi untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar [26].

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *recount text* yang dikembangkan melalui model ADDIE memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik dengan skor rata-rata 4,44. Penilaian terhadap media mencakup aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, daya tarik pembelajaran serta interaktivitas, yang secara keseluruhan menunjukkan bahwa media telah dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Media yang dikembangkan mampu menyajikan materi secara lebih sistematis dan menarik melalui integrasi berbagai elemen multimedia. Penyajian tersebut tidak hanya meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran, tetapi juga membantu dalam memahami materi secara lebih jelas dan kontekstual. Selain itu, desain yang sederhana dan navigasi yang mudah digunakan memungkinkan media dioperasikan secara mandiri oleh pengguna. Dengan demikian, multimedia interaktif yang dikembangkan terbukti layak dan memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *recount text* di sekolah dasar. Produk ini telah melalui tahap penyempurnaan berdasarkan hasil evaluasi sehingga lebih optimal untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

#### Referensi

- [1] M. K. Harahap and D. K. Harahap, "Analisis Kecakapan Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, vol. 2, no. 4, pp. 131–136, Oktober, 2024, doi: 10.61116/jhpp.v2i4.377.
- [2] A. F. Pusparini, H. Saefullah, and K. Wachyudi, "Strategi Guru Bahasa Inggris dalam Mengajar Menulis Teks Recount untuk Siswa di Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Syntax Admiration*, vol. 5, no. 10, pp. 4426–4432, Oktober, 2024, doi: 10.46799/jsa.v5i10.1722.
- [3] W. Wulandari, N. K. P. Anggraeni, and R. K. Sari, "Analisa Kesalahan Kata Kerja Lampau Pada Text Recount Oleh Siswa Menengah Pertama," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, vol. 10, no. 2, pp. 271–277, Desember, 2025, doi: 10.30998/sap.v10i2.147.
- [4] Syamsurijal and M. Miftah, "Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif , Inovatif , Komunikatif , Efektif , dan Menyenangkan," *Edu Cendekia: Jurnal Ilmu Kependidikan*, vol. 4, no. 01, pp. 95–106, April, 2024, doi: 10.47709/educendekia.v4i01.3954.
- [5] A. Shabrina, R. Putri, and A. Khairi, "Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, vol. 1, no. 2, pp. 120–131, April, 2025.
- [6] T. A. Silmi and A. Hamid, "Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Jurnal Inspiratif Pendidikan JIP*, vol. 12, no. 1, pp. 44–52, 2023, doi: 10.24252/ip.v12i1.37347.
- [7] O. Savitri and S. F. Meilana, "Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 7242–7249, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3457.
- [8] M. D. Sangrilla, O. Handini, and A. Restuningih, "Analisis Metode Membaca Berkelompok Berbantuan Media Cerita Bergambar pada Pemahaman Literasi Peserta Didik Kelas III di SD Negeri Slembaran No . 100 Serengan Surakarta Tahun Pelajaran 2024 / 2025," *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, vol. 4, no. 3, pp. 3749–3754, Agustus, 2025, doi: 10.31004/riggs.v4i3.2542.
- [9] K. P. K. Dewi and D. P. Parmiti, "Dampak Model Two Stay Two Stray terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar IPS Kelas V," *Mimbar PGSD Undiksha*, vol. 10, no. 1, pp. 33–38, April, 2022, doi: 10.23887/jjgsd.v10i1.43362.
- [10] A. R. Puteri, W. N. Nasution, and M. I. P. Nasution, "Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan : Konsep , Perkembangan , dan Inovasi Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori Penelitian dan Inovasi*, vol. 5, no. 4, pp. 50–55, Juli, 2025, doi: 10.59818/jpi.v5i4.1760.
- [11] N. K. D. T. Rahayu, K. Agustini, and I. W. S. Warpala, "Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Problem Posing Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, vol. 14, no. 2, pp. 127–141, November, 2024, doi: 10.23887/jurnal\_tp.v14i2.3978.
- [12] H. Hanafi, N. Napu, A. Dali, D. Iloponu, P. Bernabas, and S. R. Paramata, "Peningkatan Hasil Pembelajaran Recount Text dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Macromedia Flash pada Siswa Sekolah di Kawasan Teluk Tomini ( Improving Recount Text Learning Result Using the Macromedia Flash Learning Method on School Students in the To," *SERAMBI, Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 79–90, November, 2024.
- [13] P. D. Agustini, K. Agustini, and I. B. N. Pascima, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Descriptive Di Smp Negeri 4 Singaraja," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 12, no. 1, pp. 95–106, April, 2023, doi: 10.23887/karmapati.v12i1.57728.
- [14] R. H. Yudha, M. Yusuf, and U. M. Putri, "Sistem Informasi Layanan Pelanggan Berbasis Web Pada Bengkel Merangin Motor Menggunakan Model Addie ( Analyze , Design , Development , Implementation , Evaluation )," *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, vol. 4, no. 3, pp. 5683–5694, November, 2025, doi: 10.31004/riggs.v4i3.2814.
- [15] G. Galindra, F. Adnan, and J. A. Putra, "Pengembangan Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE," *Informatics Journal*, vol. 8, no. 1, pp. 76–84, 2023, doi: 10.19184/isj.v8i1.31540.
- [16] I. M. Anggraeni, Gusti Ayu Putri Tegeh and A. I. W. I. Y. Sukmana, "Multimedia Interaktif Berpendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa di Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 110–121, April, 2024, doi: 10.23887/jmt.v4i2.63127.

- [17] I. Ariyanti, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Peserta Didik Di Tingkat Taman Kanak-Kanak," *ETJ (Educational Technology Journal)*, vol. 2, no. 1, pp. 34–44, April, 2022, doi: 10.26740/etj.v2n1.p34-44.
- [18] M. I. Maulana and E. Junianto, "Penerapan Model Addie Dalam Pembuatan Permainan Edukasi Bahasa Inggris," *Jurnal Responsif : Riset Sains dan Informatika*, vol. 4, no. 1, pp. 12–22, Februari, 2022.
- [19] M. L. Sati, "Pengembangan Dan Evaluasi Multimedia Interaktif Berbasis Model Addie Untuk Mata Kuliah Pemrograman Animasi," *Media Digital*, vol. 01, no. 01, pp. 45–59, Mei, 2025.
- [20] N. M. A. K. Putri and N. W. Suniasih, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Kelas IV SD," *Jurnal Edutech Undiksha*, vol. 10, no. 2, pp. 233–243, 2022, doi: 10.23887/jeu.v10i2.45854.
- [21] F. Aulia and M. Toriqularif, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam," *Dar El Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan, dan Humaniora*, vol. 12, no. 1, pp. 157–170, April, 2025, doi: 10.52166/darelilmi.v12i1.10076.
- [22] M. S. Dewy, M. Isnaini, Y. Simamora, and L. M. Ginting, "Analisis Praktikalitas Multimedia Interaktif Mata Kuliah Elektronika Dasar," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, vol. 11, no. 2, pp. 65–70, Desember, 2024.
- [23] A. Ilman and A. Wedi, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Materi Recount Text Kelas X Bahasa," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 32–41, Februari, 2022, doi: 10.17977/um038v5i12022p032.
- [24] S. Pradana, "Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar," *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, vol. 01, no. 01, pp. 33–39, Januari, 2025.
- [25] I. N. T. A. Putra, I. G. L. A. R. Putra, K. S. Kartini, and I. K. A. Roy, "Pengembangan Smart Learning Platform Dengan Teknologi Multimedia Interaktif Untuk Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris Di SD N 2 Sumita," *Jurnal Inspirasi dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 1, no. 1, pp. 26–33, April, 2025.
- [26] N. Kamila, F. Annas, and S. Oktavia, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Journal Educational Management Strategy*, vol. 03, no. 01, pp. 43–49, Juni, 2024, doi: 10.57255/jemast.v3i01.586.