

Analisis penerapan media interaktif terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar yang baik untuk siswa mi miftahul jannah

Afifah Agustini¹, Firdaus Ainul Yaqin², Nur Fitri Amalia³

^{1,2,3} Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Jl. PB. Soedirman No. 360, Kraksaan Probolinggo 67282, Indonesia

afifahagustini@gmail.com

Abstract. Media plays an important role in the classroom because it can foster students, curiosity, motivate them, and touch their souls. The use of learning media at the teaching orientation stage improves the learning process and the delivery of materials in a simple and easy way. The research method uses a qualitative approach. The purpose of the study was to increase students' low interest and motivation in learning, the results of the study showed that the application of interactive media is very useful and has many positive impacts on students so that it can foster interest and motivation in students. Demonstrating the use of interactive media enriches the learning experience. Student focus increases and the material is easier to digest. In addition, the use of media fosters a more cheerful classroom atmosphere and a more enjoyable learning environment than before the application of learning media for students. Interactive media is essential in the learning process. It maintains student concentration and engagement by eliminating distractions and increasing motivation.

Kata kunci: application of interactive media

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses di mana guru membimbing siswa untuk berkembang secara jasmani dan rohani. Dalam dunia pendidikan saat ini, masalah minat dan motivasi belajar siswa masih saja belum terpecahkan. Sering kita temukan siswa saat ini masih banyak yang kurang memiliki motivasi atau semangat belajar saat proses pembelajaran. Hal ini mungkin terjadi karena kurangnya kreativitas seorang guru dalam mengajar [1].

Agar pengajar mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, seorang guru harus memahami pengalaman siswa selama proses belajar serta menjadikan kelas sebagai ruang yang hangat dan memicu rasa ingin tahu. Tujuannya menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik, mendorong keterlibatan aktif lewat media interaktif. Pemanfaatan media tersebut di MI Miftahul Jannah diharapkan menambah motivasi dan kenyamanan siswa. Selain itu, pengajar bias mendukung proses belajar dengan media interaktif. Hal ini dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan mengajar dan membuat proses belajar lebih efektif. Minat dan Motivasi belajar siswa di MI Miftahul Janah Gending Probolinggo yang masih rendah. Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari banyaknya siswa yang sering berbicara dan bermain sendiri di kelas saat proses pembelajaran dan juga kurang menyimak siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu masih ada sebagian siswa yang asyik sendiri berbicara dengan teman sebangkunya ketika pembelajaran berlangsung dan kurangnya seorang guru dalam memberikan pembelajaran yang menarik untuk para siswa.

Setiap pembelajaran membutuhkan media untuk menyalurkan informasi materi pembelajaran kepada siswa. Oleh karena itu, penerapan media interaktif diharapkan dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sekaligus meningkatkan kemampuan minat dan motivasi belajar siswa. Penerapan media interaktif dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif [2].

Media pembelajaran interaktif bertujuan menyampaikan materi secara menarik dan dinamis, sehingga mampu memikat minat siswa serta mempertahankan focus lebih lama. Guru wajib mempertimbangkan siklus belajar dan menciptakan ruangkelas yang ramah sekaligus merangsang agar siswa tetap tertarik dan terhindar dari kejenuhan, dikarekan siswa yang merasa jenuh ataupun bosan saat proses pembelajaran akan membuat siswa semakin tidak tertarik untuk menyimak apa yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu penerapan media interaktif sangatlah dibutuhkan dalam proses belajar mengajar [3]. Pemanfaatan media interaktif menjadi salah satu cara mengatasi kebosanan sekaligus menyesuaikan dengan kemajuan zaman terkini. Dengan menarik perhatian siswa dan memper dalam pemahaman siswa, media pendidikan memegang peran penting dalam efektivitas pembelajaran dan sangat bermanfaat dan membantu proses mengajarnya guru dalam menyampaikan materi kepada siswa [4].

2. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dengan melibatkan narasumber serta sumber informasi lain, menurut Bogdan dan Tolyor (1982) penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian adalah sesuatu yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan yang dapat diamati langsung oleh peneliti ketika dilapangan [5]. Dalam riset kualitatif, peneliti memanfaatkan alat seperti kusioner, panduan wawancara, dan observasi sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data. Proses analisis mencakup merangkum, menyajikan data, serta mengembangkan dan menyesuaikan temuan. Penelitian awal pada tanggal 20 desember 2024 di Mi Miftahul Jannah Gending Probolinggo

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil wawancara dengan guru kelas dua MI Miftahul Jannah Gending serta beberapa siswa memperlihatkan media interaktif di kelas mampu meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa. Keterlibatan siswa meningkat saat media interaktif dipakai di bandingkan tanpa media tersebut. Sikap tidak peduli siswa berkurang, digantikan oleh energi positif karena siswa merasa lebih tenang, termotivasi, serta aktif selama pelajaran. Media interaktif juga memudahkan pemahaman konsep dan menyediakan materi yang lebih relevan bagi siswa.

Hasil menunjukkan pemanfaatan media interaktif memperkaya pengalaman belajar. Fokus siswa meningkat serta materi lebih gampang dicerna. Selain itu, penggunaan media menumbuhkan suasana kelas yang lebih ceria dan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan seblum adanya penerapan media belajar untuk mereka para siswa.

Pemanfaatan media interaktif oleh guru sangat penting dalam proses belajar. Teknologi ini menjaga konsentrasi dan keterlibatan siswa dengan mengatasi gangguan serta menambah motivasi. Selain itu, guru dapat menyampaikan materi lebih efisien tanpa penjelasan bertele-tele. Untuk menciptakan suasana belajar yang produktif sekaligus menyenangkan, guru memakai media interaktif guna membangkitkan rasa penasaran dan menggerakkan partisipasi siswa.

Guru perlu merombak metode pengajaran agar siswa lebih aktif dan bersemangat. Setiap model, strategi, sertateknik yang diterapkan harus member dampak signifikan pada pelajar. Demi menjaga minat dan keterlibatan siswa, guru wajib mengintegrasikan beragam elemen pembelajaran secara mahir. Dalam hal ini, penggunaan media interaktif menjadi strategi utama untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik.

Media pembelajaran wajib di rancang secara cermat agar berfungsi efektif dalam proses belajar. Desain yang matang mendorong motivasi serta konsentrasi siswa, sehingga menghasilkan capaian belajar yang lebih optimal. Pengajaran serta pembelajaran menjadi lebih lancar melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media yang mampu menarik perhatian, gagasan, dan perasaan

siswa dalam menyampaikan ilmu merupakan alat berharga. Media berfungsi sebagai sarana utama dalam menyampaikan materi sehingga berperan penting bagi keberhasilan proses belajar di kelas [6].

Media penentu keberhasilan dalam pembelajaran, motivasi siswa meningkat melalui pemakaian media di kelas. Siswa lebih fokus dan aktif ketika media disusun dengan cermat. Media interaktif mampu menarik perhatian, memicu respon yang baik, serta menumbuhkan minat belajar [7]. Karena keampuannya dalam membangkitkan semangat siswa, media interaktif menjadi bahan utama dalam pembelajaran masa kini. Dengan dukungannya, materi disampaikan lebih menarik sehingga pemahaman siswa bertambah [8].

Pemanfaatan media di kelas menjadi metode efektif untuk melengkapi pengajaran dengan menyederhanakan sesuatu yang begitu rumit menjadi lebih mudah, tentu akan sangat membantu guru dan mempermudah apa yang selama ini sulit untuk guru membuat pemahaman yang efektif pada siswa [9]. Hal ini sangat penting dan perlu betul-betul diperhatikan agar konsep yang sulit lebih mudah dicerna sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dan guru juga harus membuat hubungan yang baik kepada siswanya agar mereka lebih merasa diperhatikan dan merasa lebih nyaman ketika pembelajaran ataupun di kelas [10]. Siswa cenderung lebih paham materi kompleks seperti probabilitas saat berinteraksi dengan media interaktif. Media adalah bahan utama yang berperan sebagai penghubung antara guru dan siswa, membuat pelajaran lebih mudah dijangkau oleh siswa [11].

Media interaktif memiliki berbagai manfaat dan fungsi bagi pesertadidik, seperti [12]:

Kegunaan media untuk siswa

1. Mengatasi kebosanan siswa, dan menambah fokus siswa
2. Memperjelas komunikasi agar lebih mudah di mengerti
3. Menumbuhkan minat belajar dan memungkinkan interaksi langsung dengan materi
4. Mendorong pembelajaran mandiri sesuai kemampuan
5. Mengasah kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan aktif.

Media pembelajaran interaktif memberikan keuntungan bagi pelajar, seperti:

1. Membiarkan pelajar mengatur tempo belajarnya sendiri,
2. Mendukung pembelajaran berfokus pada pelajar serta meningkatkan gairah dan dorongan belajar,
3. Menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan partisipatif,
4. Memudahkan akses materi sehingga pemahaman menjadi lebih lancar.
5. Siswa lebih tertarik dan semangat untuk belajar

Kini guru memperoleh peluang memasukkan media interaktif ke ruang kelas berkat kemajuan terbaru dalam dunia pendidikan. Media berfungsi sebagai penghubung utama antara pengajar dan peserta didik, karna sangat membantu dan memudahkan guru dalam kesulitannya [13]. Melalui pemanfaatannya, guru mampu menyampaikan materi secara efektif, serta media membawa berbagai manfaat untuk siswa maupun guru [14]. Dengan mengintegrasikan media pembelajaran dalam pelajaran, siswa dapat mengasah kemampuan berpikir kritis sekaligus keterampilan berkomunikasi. Siswa tidak lagi gugup ataupun takut untuk bertanya, menciptakan suasana belajar yang hangat dan ceria itu penting karna dengan begitu proses pembelajaran menjadi lebih rileks dan interaktif [15].

Media adalah solusi dari kesulitan mengajar yang dialami oleh guru karena dapat menumbuhkan minat dan juga motivasi yang ada mendukung anak untuk memulai kemandirian berfikirnya untuk melakukan sesuatu yang lebih aktif, seperti halnya komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Siswa yang penasaran lalu bertanya dan guru yang menjawab [16]. Motivasi yang ada pada siswa akan menimbulkan rasa menyenangkan pada setiap individu. Jika motivasi pada dalam diri anak melemah akan menjadi hambatan untuk kesuksesan belajar. Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang memotivasi siswa untuk aktif pembelajaran, menjamin keberlangsungan kegiatan pembelajaran [17].

Minat dengan motivasi, suatu hal yang berbeda minat dan motivasi mempunyai makna yang tidak sama yaitu minat ialah keinginan untuk melakukan sesuatu ataupun keinginan untuk mencapai suatu kesuksesan dalam hal yang menyenangkan, sedangkan motivasi adalah yang ada dalam setiap individu itu sendiri yang mendukung untuk melakukan tujuan tertentu [18].

Minat dan motivasi belajar yang sukses adalah siswa sendiri yang menjamin untuk dirinya sendiri. Ketika siswa mulai suka dan tertarik dalam proses pembelajaran, maka siswa akan lebih fokus

dan semangat dalam belajar. Menciptakan minat dan ketertarikan siswa dalam belajar dapat membantu dan memaksimalkan siswa untuk terus fokus saat belajar [19]. Apabila motivasi tumbuh dalam diri siswa, maka siswa akan berhasil dalam pembelajarannya. Karena dengan siswa termotivasi akan mendorong siswa untuk lebih maju dan sukses, akan menumbuhkan rasa penasaran dan ingin tau yang lebih tinggi pada siswa [20].

Minat dan motivasi belajar hadir dalam diri siswa itu sendiri. Tidak terpaksa ataupun dipaksa tetapi melalui kemauan dan kesadaran diri mereka. Karena selama proses pembelajaran tentu guru sudah memberikan perhatian yang baik untuk siswa, namun juga perlu di perhatikan bahan ataupun alat perantara untuk menyampaikan suatu materi kepada siswa. Siswa butuh gambaran ataupun bukti nyata yang jelas, artinya tidak menghayal. Maka dari itu guru perlu membangkitkan minat dan motivasi siswa dengan menerapkan media interaktif tersebut [21].

Cara untuk meningkatkan minat dan motivasi pada diri siswa yaitu:

1. Buatlah suasana belajar yang lebih menarik dan nyaman, serta menyenangkan.
2. Buatlah siswa merasa lebih aman dan nyaman ketika di kelas.
3. Bangunlah komunikasi yang baik dengan siswa.
4. Perhatikan apa yang dibutuhkan oleh siswa dalam kemampuan belajarnya.
5. Bangunlah suasana yang positif didalam kelas.
6. Buatlah keadaan kelas lebih hidup dan ceria, agar siswa tidak merasa bosan saat belajar.
7. Buatlah metode bermain sambil belajar, agar mereka lebih senang dan tidak jenuh.
8. Buatlah bukti nyata untuk siswa yaitu dengan menggunakan atau menerapkan sebuah media yang perlu di perhatikan pada siswa.
9. Buatlah pemahaman yang mudah dicerna oleh siswa.
10. Buatlah siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, yaitu dengan cara membuat fokus mereka lebih baik.

Setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda, tentunya setiap orang memiliki karakter dan kebiasaan yang berbeda begitupun juga siswa saat belajar, sebagian mereka ada yang lebihj senang belajar sambil bermain, ada yang sambil mendengarkan musik, dan bahkan ada juga yang dengan cara mereka harus berdiri dan bercanda. Dari perbedaan karakter siswa tersebut tentunya guru harus sangat memerperhatikannya, karena didalam kelas banyak siswa yang bermasalah seperti halnya suka mengganggu temannya, usil dan suka berbicara sendiri dengan teman sebangkunya dengan begitu proses belajar tidak akan efektif dan tidak akan membuat kesuksesan dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu seorang guru perlu membuat fokus pada semua siswa yang ada didalam kelas tersebut dan menyatukan mereka.

Pentingnya bagi seorang guru membatu mereka para siswa untuk mengasah kemampuannya, siswa akan merasa lebih senang jika mereka belajar sesuai dengan kemampuannya, artinya dengan hal atau dengan cara yang mereka suka. Karena dengan begitu pembelajaran akan lebih baik dan sukses dan media adalah salah satu cara efektif untuk menumbuhkan semangat belajar dan menciptakan focus untuk siswa.

Pemahaman siswa yang sangat perlu diperhatikan dan dibantu oleh guru, dengan penerapan media interaktif tersebut sangatlah berguna dan bermanfaat. Pemahaman siswa adalah faktor utama untuk menuju dan mencapai tujuan belajar yang sukses, penting sekali dalam melakukan penerapan media. Karena dengan media siswa bisa langsung melihat dan mendengarkan juga media adalah salah satu bahan ajar yang bias menarik perhatian siswa [22].

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, telah disimpulkan bahwa media interaktif sangatlah berguna bagi siswa dan guru, karna banyak memunculkan dampak yang positif dan juga mempermudah seorang guru dalam menyampaikan materinya. sehingga seorang guru tidak perlu banyak membuang tenaga berteriak untuk menjelaskan sebuah materi kepada siswa yang terkadang bandel ataupun tidak mudah dalam memahami materi. Media interaktif sangatlah efektif untuk di terapkan di dalam kelas dan sangat membatu mempermudah proses belajar mengajar.

Dalam dunia pembelajar media adalah bahan utama yang harus digunakan, karena dengan adanya media siswa mudah untuk memahami sebuah materi yang disampaikan oleh guru dan mereka sangat senang jika didalam proses belajar tersebut tidak membosankan karena adanya media tersebut suasana belajar menjadi lebih ceria dan tentunya juga menumbuhkan minat serta motivasi yang ada di dalam diri siswa. Siswa yang begitu antusias dalam mengitu kelas belajar bersama dengan guru yang juga senang karena mendapatkan siswa yang begitu semangat dalam belajar dan siswa menjadi sangat mudah diajak untuk berkomunikasi serta memudahkan mereka untuk memahami hal yang sulit.

Pemahaman siswa yang sangat perlu diperdulikan guru, dan juga guru harus meningkatkan serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa untuk keefektifan belajar yang sukses dan berhasil dengan cara menerapkan media interaktif kepada siswa. Membuat suasana belajar yang lebih hidup dan ceria, serta guru juga harus benar-benar mempersiapkan kebutuhan belajar siswa sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa.

5. Referensi

- [1] F. Azizatunnisa, T. Sekaringtyas, and U. Hasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Fisika*, vol. 6, no. 1, pp. 14–23, Jun. 2022.
- [2] N. P. W. P. Dewi, I. B. P. Arnyana, and I. W. Suja, "Penerapan Media Pembelajaran Digital Bermuatan Tri Hita Karana pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke SD-an*, vol. 12, no. 1, pp. 257–263, Jan. 2025.
- [3] Z. Fitri, M. Z. Akbar, and M. Ula, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa di Smkn 3 Lhokseumawe," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 5, no. 1, pp. 106–124, 2021.
- [4] N. Hidayah, S. E. Nafitri, F. Zaky, and A. F. S. A. MZ, "Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 83–91, Aug. 2023.
- [5] Z. Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press, 2021.
- [6] Nurjannah, Ndari, Awaludin, and Fizen, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, vol. 5, no. 1, pp. 290–298, Jan. 2025.
- [7] B. Roosita, D. P. Lestari, and A. Setyawan, "Keterkaitan Media Interaktif dengan Semangat Belajar Peserta Didik," *EduCurio Jurnal*, vol. 1, no. 1, pp. 117–122, Nov. 2022.
- [8] A. Sudarsono, Nurmalia, A. Adelia, L. Rahmawati, and F. I. Syahputra, "Efektivitas Penggunaan Quizizz terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa SD," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, vol. 5, no. 1, Jan. 2025.
- [9] N. N. Sudiartini and I. G. Margunayasa, "Peranan Poster Edukasi Sebagai Media Belajar Interaktif Materi IPA pada Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Sistematis," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 1, pp. 1503–1513, Jun. 2023.
- [10] E. P. Syalommita and A. Fanani, "Pengaruh Model Giving Question and Getting Answer (GQGA) Berbantuan Media Digital Genially Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS Materi Lapisan Bumi di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, vol. 6, no. 1, pp. 146–154, Feb. 2025.
- [11] D. Timu, K. E. N. Nahak, H. V. Soinbala, M. Tasuib, N. M. Lesik, and R. Koy, "Analisis Penerapan Media Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, vol. 4, no. 2, pp. 524–533, Jul. 2024.
- [12] F. T. S. Utomo, "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 3635–3645, Oct. 2023.
- [13] W. A. Wulandari and M. Rayungsari, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Peluang," *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 3, no. 2, pp. 90–98, Jul. 2024.

- [14] A. D. Anggara and B. Sujatmiko, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Website dalam Kompetensi Desain Produk Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif bagi Siswa Smk," *Jurnal Information Technology and Education*, vol. 9, no. 1, pp. 63–72, Jan. 2024.
- [15] "Penerapan Media Video Interaktif pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan Kelas V SD," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, vol. 4, no. 2, pp. 219–226, Jul. 2024.
- [16] A. Tarlam and S. Maryam, "Analisis Konseptual Metode Pembelajaran Umami dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Membaca Al-Qur'an pada Anak Usia Dini," *JUPIDA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Miftahul Huda*, vol. 2, no. 2, pp. 146–158, 2025.
- [17] M. N. Yanti, D. Eryanto, M. Sofyan, and V. D. Putri, "Kurangnya Minat dan Motivasi Belajar di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Gantar, Indramayu," *Jurnal Psikologi dan Konseling*, vol. 1, no. 1, pp. 18–23, Jan. 2025.
- [18] Zakiah M.N, A. P. Nur, and S. Nasution, "Analisis Faktor-Faktor Penting dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab: Motivasi, Minat dan Hambatan," *Jurnal Transportasi Pendidikan Modern*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2025.
- [19] H. Ndraha and A. R. Harefa, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara," *Journal on Education*, vol. 6, no. 1, pp. 5328–5339, 2023.
- [20] S. Sihombing, H. R. Silalahi, J. R. Sitinjak, and H. Tambunan, "Analisis Minat dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran dalam Jaringan," *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, vol. 4, no. 1, pp. 41–55, Jun. 2021.
- [21] T. Murwaningsih, R. Ardiansyah, and A. Y. Septia, "Hubungan Self-Regulated Learning dan Minat Belajar Mahasiswa PGSD," *Jurnal Riset Pedagogik*, vol. 6, no. 2, pp. 373–380, Aug. 2022.
- [22] D. A. Fahreizy, Karsono, and P. Rintayati, "Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Pemahaman Keragaman Musik Nusantara pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, vol. 13, no. 2, 2025.