

Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pesawat Sederhana Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar

Sekar Asti Andini*¹

Wahyu Kurniawati²

^{1,2}Universitas PGRI Yogyakarta

*e-mail: sekarasti85@gmail.com¹, wahyunaura84@gmail.com²

Abstrak

Di era digital seperti sekarang ini perlu diciptakan inovasi di bidang pendidikan. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran merupakan suatu komponen penting dalam menunjang kesuksesan siswa. Tujuan dari artikel ini adalah untuk bagaimana pengembangan media interaktif dapat menciptakan efektivitas pembelajaran pada materi pesawat sederhana dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar. Untuk itu dibutuhkan sebuah inovasi pembelajaran dan pembaharuan dalam setiap proses pembelajaran yang ada. Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yaitu berupa pengumpulan informasi dari data-data yang ada. Dari hasil penelitian ini didapatkan bahwa pengembangan media interaktif merupakan hal yang sangat berpotensi demi keberhasilan belajar seorang siswa. Dengan mengembangkan media ini akan menjadi alat yang efektif dalam pengembangan pendidikan dan pembelajaran yang ada.

Kata kunci: media interaktif, efektifitas pembelajaran, pesawat sederhana

Abstract

In this digital era, it is necessary to create innovations in the field of education. In the learning process, learning media is an important component in supporting student success. The purpose of this article is to how the development of interactive media can create learning effectiveness on simple aircraft material in natural science lessons in elementary schools. For this reason, a learning innovation and renewal is needed in every existing learning process. By using descriptive qualitative research methods, namely in the form of collecting information from existing data. From the results of this study it was found that the development of interactive media is a very potential thing for the success of a student's learning. By developing this media, it will be an effective tool in the development of education and learning.

Keywords: interactive media, learning effectiveness, simple planes

PENDAHULUAN

Pada era digital ini, perkembangan teknologi telah membawa dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang kesuksesan suatu pendidikan. Perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat guru perlu meningkatkan inovasi dalam pembelajaran yang ada. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan membuat media pembelajaran yang menarik serta peserta didik dapat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang ada. Hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik. Dalam kondisi seperti ini, perlu adanya upaya untuk terus melaksanakan pembaruan di bidang belajar mengajar guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Subiyantoro¹ & Mulyani, 2017).

Mata pelajaran IPA biasa disebut sebagai mata pelajaran sains yang merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Pada pembelajaran ipa yang diajarkan disekolah dasar dengan harapan agar mampu mengatasi masalah yang dialami pada kehidupan sehari-hari secara ilmiah (Laksana, 2016). Mata pelajaran IPA menjadi mata pelajaran yang wajib ada pada setiap pembelajaran disekolah. Dalam pembelajaran IPA sendiri seorang guru diharapkan agar mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi para siswanya. Dengan harapan agar terciptanya kecerdasan serta memperoleh pengalaman yang berharga. Pembelajaran bermakna dikatakan ketika siswa diajarkan untuk memahami tahap-tahap pembelajaran sains, mampu mencocokkan konsep-konsep secara bersama-sama, dan menggunakan konsep-konsep tersebut untuk memajukan konsep-konsep sains. Dalam

pembelajaran IPA diharapkan adanya komunikasi yang interaktif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa. Pembelajaran yang terjadi selama ini kurang berkembang bagi kemampuan berpikir siswa Rusdewanti dalam (Rusdewanti & Gafur, 2014) menyatakan bahwa permasalahan sekolah dalam menggunakan media saat ini adalah kurangnya lingkungan belajar yang interaktif di sekolah, namun masih banyak guru yang belum mengetahui cara menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah menciptakan media pembelajaran yang interaktif.

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran interaktif merupakan bentuk media pendidikan yang dapat menciptakan hubungan antara pengguna dan media Pembelajaran tersebut dengan saling memberi mempengaruhi dan memberikan aksi dan reaksi timbal balik antara satu dan lainnya di dalam membantu dalam menyediakan bahan pelajaran (Prior et al., 2016). Media pembelajaran interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang dapat menggunakan media pembelajaran interaktif adalah ilmu pengetahuan alam, terutama pada materi pesawat sederhana. Untuk itu, dalam artikel ini penulis akan melakukan analisis terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pesawat sederhana di sekolah dasar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penyusunan artikel ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model teknik analisis data. Yaitu dengan pengumpulan data-data dari beberapa artikel yang telah ada sebelumnya, artikel-artikel tersebut dikumpulkan yang kemudian menghasilkan hasil olahan data yang ada. Yang berisikan penjelasan mengenai peranan media interaktif dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Interaktif

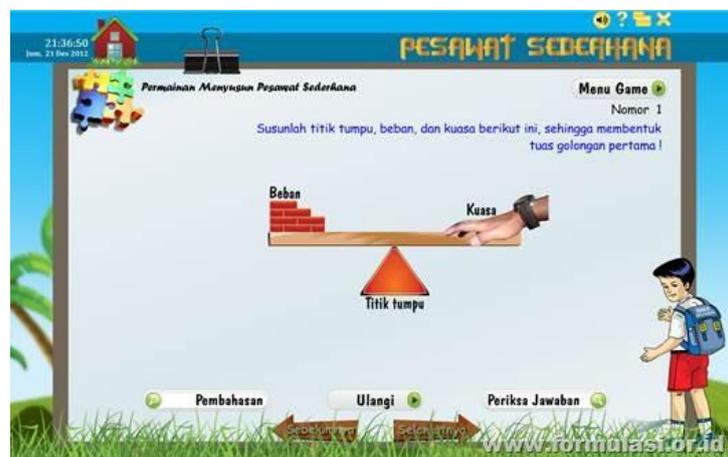
Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti secara harafiah “tengah”, “mediator” atau “pengantar”. Association of Education and Communication Technologi (AECT) memberikan definisi media bahan dan peralatan yang tersedia menyampaikan pesan tertentu. Sutirman, 2013 berpendapat bahwa belajar dari media massa dikabarkan sebagai alat grafis dan fotografi atau elektronik yang dapat digunakan menangkap, memproses, dan mengatur mendapatkan informasi visual atau verbal. Jadi media pembelajaran adalah segalanya siapa yang bisa mengirim pesan bisa untuk membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk didorong menciptakan proses pembelajaran bagi siswa (Shalikhah, 2017). Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran berhubungan dengan pengalaman belajar siswa. Pemanfaatan lingkungan belajar dapat meningkatkan minat belajar siswa (Rahmi et al., 2019).

Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu. Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada media pembelajaran di buat semakin menarik dan penuh inovasi. Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau penggunaan media yang berbeda disebut media pembelajaran interaktif. Secara khusus, media pembelajaran interaktif melibatkan komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan dan mencakup produk multimedia dan layanan digital dalam sistem TI. Media pembelajaran interaktif adalah alat pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Penggunaan lingkungan belajar yang interaktif diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran, menciptakan efektifitas pembelajaran, dan

memberikan kesempatan belajar yang lebih baik kepada siswa. Dengan menggabungkan berbagai komponen (teks, grafik, suara, video/animasi) dan mengilustrasikan komputer/laptop dengan animasi, suara dan demonstrasi yang menarik, multimedia interaktif dalam pengajaran dapat menghasilkan pembelajaran efektif yang memungkinkan siswa berkembang sesuai dengan kemampuannya (Anggraeni et al., 2021). Beberapa contoh lingkungan pembelajaran interaktif antara lain aplikasi online seperti Google Classroom, Schoology, dan Google Meet, serta media visual seperti gambar, poster, animasi, dan video, baik dalam bentuk animasi maupun rekaman nyata.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam hal ini, pesawat sederhana menjadi topik yang menarik untuk dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif. Didalam pembelajarannya media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari pembelajaran interaktif adalah a. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memvisualisasikan konsep-konsep pesawat sederhana dengan lebih baik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi., b. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui media ini, sehingga meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap pelajaran ilmu pengetahuan alam.



Gambar 1. Contoh media interaktif pada materi pesawat sederhana

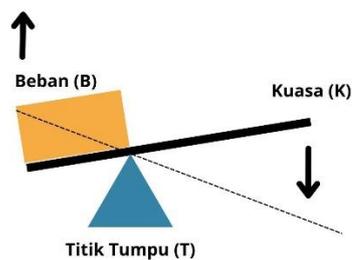
Definisi Pesawat Sederhana

Pesawat sederhana adalah alat mekanis yang dapat mengubah arah atau besarnya suatu gaya. Perangkat yang dapat memudahkan orang dalam melakukan pekerjaannya (Dhani, 2014). Ada beberapa definisi pesawat sederhana menurut para ahli diantaranya: Archimedes menyatakan bahwa pesawat sederhana adalah suatu alat mekanis yang dapat menggerakkan suatu benda, yang terbagi menjadi tiga jenis yaitu tuas, katrol, dan sekrup. Galileo Galilei berpendapat bahwa mesin sederhana adalah alat yang tidak memiliki kemampuan menghasilkan energi. Heron dari Aleksandria memperhatikan bahwa sebuah mesin sederhana terdiri dari lima alat, yaitu katrol, tuas, katrol, sekrup, dan baji. Sementara itu, Jordan Hanania dkk mencatat bahwa mesin sederhana merupakan perkakas yang dapat mengubah gaya dan menjadi dasar pembuatan perkakas jenis lainnya. Dalam pengertian lain dapat dijelaskan bahwa Pesawat sederhana adalah suatu alat yang terdiri dari satu atau lebih bagian yang bergerak atau tidak bergerak, yang memanfaatkan prinsip dasar mekanika untuk mempermudah pekerjaan manusia. Pesawat sederhana mengubah kekuatan yang diberikan manusia menjadi gaya yang lebih besar atau perubahan dalam arah gaya yang diberikan. Secara lebih sederhana pesawat sederhana adalah alat yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Jenis-jenis mesin yang lebih sederhana yang biasa diketahui ada empat yaitu pengungkit,

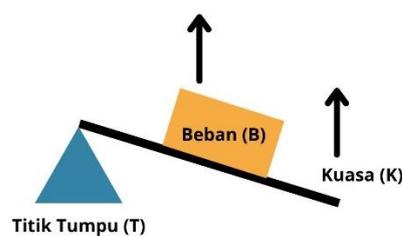
katrol, bidang miring dan roda berporos. Setiap jenis dari pesawat sederhana tersebut memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda dalam membantu kehidupan sehari-hari. Untuk itu kali ini akan dibahas lebih detail mengenai jenis-jenis pesawat sederhana yang ada :

1. Pengungkit, yang lebih dikenal dengan sebutan tuas. Umumnya pengungkit atau tuas menggunakan batang besi atau kayu yang digunakan untuk mengangkat benda tersebut. Pada saat suatu benda digerakkan terdapat tiga titik yang memberikan gaya yaitu beban (B), titik tumpu (TT) dan titik kuasa (K). Beban adalah berat suatu benda, sedangkan titik tumpu adalah tempat bertumpunya gaya. Gaya yang bekerja pada tuas disebut gaya. Berdasarkan letak atau posisi beban, titik tumpu dan tenaganya, tuas digolongkan menjadi tiga yaitu tuas kelas satu, tuas kelas dua, dan tuas kelas tiga.
 - a. Pada kategori tuas pertama, posisi titik tumpu berada di antara beban dan daya. Contoh pengungkit pada kelompok pertama ini adalah gunting, pengungkit, pengungkit, dan penarik paku.



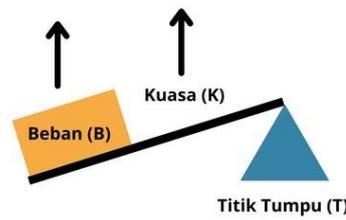
Gambar 2. Pengungkit(tuas) jenis pertama

- b. Pengungkit kelas dua: Pada tuas kelas dua, posisi beban berada di antara titik tumpu dan gaya. Contoh pengungkit pada kelompok kedua ini adalah gerobak dorong, pemotong kertas dan kerupuk kemiri, pembuka botol.



Gambar 3. Pengungkit(tuas) jenis kedua

- c. Pengungkit kelas tiga: Pada tuas kelas tiga, posisi tenaga berada di antara titik tumpu dan beban contoh pengungkit jenis ke 3 seperti skop, cangkul, (Masriansyah, 2022).

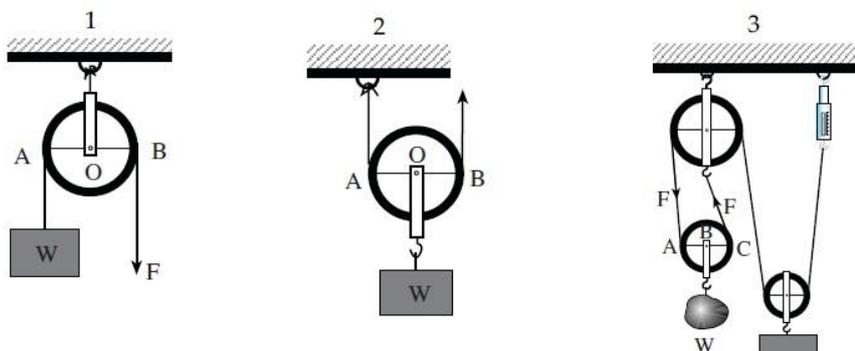


Gambar 4. Pengungkit(tuas) jenis ketiga



Gambar 2. Contoh Pengungkit(tuas) (a) jenis 1 (b) jenis 2 (c) jenis 3

2. Katrol. Dalam kehidupan keberadaan katrol sangat bermanfaat ada beberapa jenis katrol berdasarkan kegunaannya diantaranya:
 3. Katrol tetap tunggal : Katrol tetap tunggal adalah katrol yang gayanya tidak berlipat ganda atau dengan kata lain gayanya sama dengan gaya beban.
 4. Katrol bebas: Katrol bebas melipatkan gaya sehingga gaya yang dihasilkan untuk mengangkat benda adalah setengah gaya beban. Katrol jenis ini banyak dijumpai di pelabuhan yang digunakan untuk mengangkat peti kemas.
 5. Katrol Majemuk : Katrol majemuk diperlukan untuk mengurangi gaya pada benda. Katrol majemuk merupakan gabungan antara katrol tetap dan katrol bebas yang dirangkai menjadi satu sistem yang terintegrasi. Katrol kombinasi sering digunakan dalam industri untuk mengangkat benda berat. Keuntungan mekanis sepeda majemuk sama dengan jumlah kabel yang menopang berat beban.



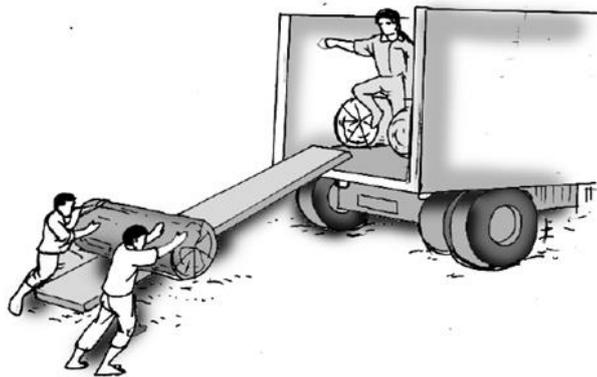
Gambar 3. Katrol (a) katrol tetap (b) katrol bebas (c)katrol majemuk

6. Roda Beporos. Roda berporos merupakan mesin sederhana dengan dua roda dengan ukuran berbeda yang berputar secara bersamaan. Gaya tenaga biasanya bekerja pada roda yang lebih besar, gaya beban pada roda yang lebih kecil. Peranan roda poros adalah untuk mempercepat gaya. Contoh mesin sederhana yang roda porosnya adalah roda gigi. Selain roda gigi sepeda, contoh penerapan mesin roda tipe gandar sederhana antara lain kursi roda, mobil, dan sepatu roda.



Gambar 4. Roda berporos

7. Bidang miring Bidang miring adalah bidang datar yang diletakkan membentuk sudut atau sudut tertentu sedemikian rupa sehingga memudahkan pergerakan benda. Keuntungan mekanik suatu bidang miring dapat dihitung dengan membagi jarak daya dengan jarak beban. Contohnya seperti tangga pada rumah atau bangunan dibuat berlapis-lapis atau berkelok-kelok. Hal ini dilakukan untuk meminimalkan kekuatan dan usaha (No et al., 2023).



Gambar 5. Bidang miring

Prinsip dasar kerja pesawat sederhana adalah hukum dasar mekanika, yaitu hukum kekekalan energi dan hukum kekekalan momentum. Pesawat sederhana memanfaatkan kekuatan yang diberikan manusia untuk menghasilkan gaya yang lebih besar atau perubahan arah gaya. Prinsip kerja dalam pesawat sederhana dapat dilihat seperti pada hal-hal berikut: Pada penggunaan tuas, beban yang diberikan pada satu sisi tuas akan menghasilkan gaya yang lebih besar pada sisi lainnya. Hal ini memungkinkan manusia untuk memindahkan beban yang lebih berat dengan lebih mudah. Katrol, dalam penggunaannya katrol memiliki keunggulan mekanis untuk mengurangi gaya yang diperlukan untuk mengangkat beban. Roda berporos, digunakan untuk mempermudah, seperti menggunakan gerobak dorong untuk memindahkan barang berat bidang miring: Memudahkan untuk memindahkan benda pada kemiringan, seperti menggunakan platform miring untuk mengangkat benda ke tempat yang lebih tinggi.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pesawat Sederhana

Media interaktif dapat dikatakan sesuai dan layak diaplikasikan apabila telah memenuhi beberapa penilaian seperti penilaian materi, bahasa, *layout* motivasi, dan manfaat dari media interaktif yang ditampilkan (Octafiana et al., 2018). Dalam melakukan analisis pengembangan media pembelajaran interaktif pesawat sederhana, beberapa langkah penting perlu dilakukan. Pertama, analisis kebutuhan harus dilakukan untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran,

karakteristik siswa, dan kebutuhan pembelajaran. Kedua, analisis konten harus dilakukan untuk menentukan materi apa yang harus diajarkan dan bagaimana cara terbaik untuk mengajarkannya melalui media pembelajaran interaktif. Ketiga, analisis teknologi harus dilakukan untuk memilih platform atau perangkat yang tepat untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Selain itu, dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif pesawat sederhana, beberapa elemen penting perlu diperhatikan. Pertama, media pembelajaran harus memiliki antarmuka yang user-friendly agar siswa dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan media tersebut. Untuk siswa sekolah dasar sendiri konten yang dihasilkan tidaklah rumit karena sejatinya tidak semua dari mereka mampu mengakses hal tersebut. Akan banyak sekali kendala yang dihasilkan jika konten yang dibuat tidak relevan dengan usia dan kapasitas kemampuan mereka, untuk itu perlu media pembelajaran yang mudah diakses oleh mereka. Kedua, media pembelajaran harus menampilkan konten yang relevan dan menarik agar siswa dapat tetap terlibat dalam proses pembelajaran. Konten yang dibuat dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dan mengikuti pembelajaran dengan semangat. Ketiga, media pembelajaran harus menyediakan fitur interaktif, seperti simulasi, quiz, atau permainan, untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep pesawat sederhana.

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif khususnya pada anak sekolah dasar, siswa dapat memahami konsep pesawat sederhana dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Media ini dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang menarik dan interaktif. Namun, terdapat juga beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan interaksi langsung siswa dengan materi dan ketergantungan pada teknologi. Untuk mengatasi kekurangan ini, seluruh elemen pendidikan perlu melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang lebih baik di masa depan.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif pesawat sederhana pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar dapat menjadi inovasi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Melalui analisis kebutuhan, analisis konten, dan analisis teknologi, media pembelajaran interaktif yang berkualitas dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, antar muka user-friendly, konten yang relevan dan menarik, serta fitur interaktif menjadi elemen penting yang harus diperhatikan. Media yang lebih interaktif dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan eksperimen atau praktik langsung akan lebih efektif dalam membantu siswa memahami konsep pesawat sederhana. Selain itu, perlu juga memperhatikan aksesibilitas media ini dengan memastikan setiap sekolah memiliki sarana dan prasarana yang memadai.

Dalam kesimpulannya, pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pesawat sederhana dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar merupakan hal yang penting dan berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dengan pengembangan yang tepat, media ini dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik. Oleh karena itu, diperlukan perhatian dan upaya yang lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di masa depan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan oleh penulis kepada ibu dosen mata kuliah ilmu pengetahuan alam yang telah memberikan ilmu dan kesempatan kepada kami untuk bisa menyelesaikan artikel dengan tema "Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pesawat Sederhana Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar" atas dukungan, ilmu serta bimbingannya kami ucapkan banyak-banyak terimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Dhani. (2014). Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal*, 9.
- Laksana, D. N. L. (2016). Miskonsepsi Dalam Materi Ipa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 166. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8588>
- Masriansyah, M. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Terhadap Konsep Jenis-Jenis Pesawat Sederhana Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Sdn Bangun Rejo Kotabaru. *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 20–31. <https://doi.org/10.33659/cip.v10i1.215>
- No, V., Desember, O., Maulina, S., & Malau, O. (2023). Implementasi Inovatif Kampus Mengajar Untuk Menumbuhkan Minat dan Tingkat Kreativitas Sekolah Dasar. 1(3), 224–230.
- Octafiana, W., Ekosusilo, M., & Subiyantoro, S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Pesawat Sederhana Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 168. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.131>
- Prior, D. D., Mazanov, J., Meacheam, D., Heaslip, G., & Hanson, J. (2016). Attitude, digital literacy and self efficacy: Flow-on effects for online learning behavior. *Internet and Higher Education*, 29, 91–97. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2016.01.001>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa Smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–164. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2526>
- Sutirman, M. P. (2013). Media dan model-model Pembelajaran Inovatif. *Yogyakarta: Graha Ilmu*, 3(2).
- Shalikhah, N. D. (2017). Lectora Inspire Interactive Learning Media as Learning Innovation. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Subiyantoro1, S., & Mulyani, S. (2017). Kegunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris the Use of Interactive Multimedia in English Language. *Jurnal Edudikara*, 2(2), 92–100.