

Perencanaan Pembelajaran IPA yang Interaktif dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas XII SMAN 9 Pekanbaru

Verlia Agustin^{1*}, Willyansah²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan IPA, Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Informatika, Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

Email : verliaaagustin@gmail.com^{1*}, willyansah@umri.ac.id²

Alamat Kampus: Jl. Tuanku Tambusai RT. 03 RW. 02 Kelurahan Delima, Kec. Tampan, Pekanbaru
Korespondensi penulis: verliaaagustin@gmail.com

Abstract : This article provides an explanation of how interactive learning can improve students' learning request in class XII SMAN 9 Pekanbaru. Interactive learning in it's application allows students to participate in learning, actively ask questions, raise students' curiosity and enthusiasm in focusing on learning materials. These things are an indicator that can be seen that with the existence of interactive learning can increase their willingness to learn, student interest in learning. This article presents the implementation of learning by using interactive media properly and correctly, along with examples of interactive learning that can be utilised by teachers in teaching and learning activities. All data obtained in this article is based on the result of observations and interviews conducted at SMAN 9 Pekanbaru. It is hoped that this interactive learning can foster a sense of students interest in learning and also satisfactory cognitive learning outcomes.

Keywords: Interactive, learning, interest, Science, Strategy.

Abstrak : Artikel ini memberikan penjelasan tentang bagaimana pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas XII SMAN 9 Pekanbaru. Pembelajaran interaktif dalam penerapannya memungkinkan siswa untuk ikut serta dalam pembelajaran, aktif bertanya, menimbulkan rasa ingin tau siswa dan semangat siswa dalam fokus terhadap materi pembelajaran. Hal-hal tersebut merupakan suatu indikator yang dapat dilihat bahwa dengan adanya pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemaun belajar mereka, minat belajar siswa. Didalam artikel ini menyajikan implementasi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif yang baik dan benar, disertai dengan contoh pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Semua data yang didapat dalam artikel ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMAN9 Pekanbaru. Harapannya dengan adanya pembelajaran interaktif ini dapat menumbuhkan rasa minat belajar siswa dan juga hasil belajar kognitif yang memuaskan.

Kata kunci: Pembelajaran, Interaktif, Minat, IPA, Strategi.

1. LATAR BELAKANG

Proses pembelajaran merupakan sebuah langkah dan jembatan komunikasi antara guru dengan siswanya. Dalam pembelajaran komunikasi sangat diperlukan karena adanya respon timbal balik yang ditimbulkan sebagai respon pembelajaran tersebut berjalan. Komunikasi yang timbal balik ini dikenal sebagai komunikasi interartif edukatif, dimana komunikasi ini diharapkan dapat membawa pesan terhadap materi untuk bisa dimengerti dan dipahami oleh siswa (Baharuddin, Putri, and Rosulinawati 2024). Sehingga diperlukan yang namanya

merancang proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan komunikasi serta minat belajar siswa didalam kelas. Proses pembelajaran yang dibutuhkan yaitu pembelajaran yang interaktif.

Pembelajaran interaktif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengarahkan kepada interaksi aktif yang terjadi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa lainnya. Disamping penyampaian tentang informasi materi dari guru ke siswa, tetapi juga mengarahkan kepada siswa untuk aktif dalam proses belajar-mengajar melalui berbagai aktivitas yang bisa membangun pemahaman yang mendalam dan relektif.

Minat belajar siswa harus tetap diperhatikan dalam proses belajar-mengajar, karena dengan adanya minat belajar ini akan mengarahkan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Minat siswa yang tinggi dalam belajar akan mendorongnya untuk memiliki kemauan yang tinggi dalam mengikuti pelajaran (Nisa and Aryanti 2023). Minat belajar yang tinggi siswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan serta hasil belajar yang baik.

2. KAJIAN TEORITIS

Minat Belajar Siswa

Siswa dengan minat dalam belajar merupakan siswa yang memiliki kecenderungan yang tetap dalam memperhatikan dan merancang sesuatu dan akan dipelajari secara terus menerus, selain itu memiliki rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya, akan merasa bangga dan terdapat kepuasan dalam diri terhadap sesuatu yang diminatinya (Sari et al. 2021). Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa. Minat dapat mencerminkan terhadap penerimaan akan sebuah hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri.

Minat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil pembelajaran secara kognitif dan akademis, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu. Tiga aspek penting dalam pengetahuan yang dapat dipengaruhi karena adanya minat ini diantaranya perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran. Jika membahas tentang minat akan ada muncul motivasi, tetapi dalam hal ini berbeda (Cahyono, Sutiyono, and Nurchotimah 2023). Motivasi ini berlaku sebagai faktor pendorong pengetahuan, sedangkan minat tidak hanya sebagai faktor pendorong pengetahuan akan tetapi juga sebagai faktor pendorong sikap.

Terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan dalam mengukur dan atau mengetahui minat belajar siswa yaitu diantaranya ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan (Nurhasanah and Sobandi 2016). Ketertarikan dapat diartikan ketika seseorang yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran maka siswa akan

memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Selanjutnya siswa tersebut akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, akan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias tinggi tanpa ada beban dalam dirinya. Sedangkan perhatian dapat diartikan sebagai konsentrasi atau penjiwaan seseorang terhadap suatu objek. Jika diartikan kepada siswa dan kegiatan pembelajarannya perhatian siswa akan tercurahkan semua ke kegiatan pembelajaran, disaat jiwa dan pikiran mereka sudah terfokus kepada apa yang sedang mereka pelajari maupun kerjakan. Disamping itu ada motivasi yang berkaitan erat dengan minat belajar siswa. Motivasi sejatinya merupakan kesadaran yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam berinteraksi di kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat dalam belajar maka hal lain yang akan mereka dapatkan adalah pengetahuan, siswa akan memiliki pengetahuan yang luas tentang pembelajaran dan mengetahui manfaat yang akan diberikan dari belajar dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Pembelajaran Interaktif

Istilah pembelajaran yaitu perintah yang bermakna sebagai upaya dalam membelajarkan siswa atau kelompok melalui berbagai vata dan berbagai strategi (Achr 2019). Sehingga dapat dipahami sebagai kegiatan terencana yang bertujuan dalam mengorganisasi dan memicu siswa untuk belajar dengan baik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Oleh karena itu, patokan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran ada pada cara seseorang dalam melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan cara seseorang dalam melakukan tindakan penyampain ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

Hal mendasar yang akan diajarkan lewat pembelajaran interaktif ini yaitu berpikir kritis, berdiskusi dan kolaborasi. Hal-hal tersebut yang dapat memicu timbulnya motivasi dan minat belajar siswa karena mereka merasa bebas dalam eksplorasi dan terlibat didalam proses pembelajaran. Bentuk dari pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan dikelas seperti diskusi kelompok, studi kasus, simulasi dan atau penggunaan teknologi interaktif seperti platform dan perangkat lunak lainnya. Hal ini dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran juga siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar, dengan ini dapat menjadi sebuah alasan untuk meningkatnya minat belajar siswa saat proses belajar-mengajar di kelas (Fadhila, Setyawan, and Kurniawan 2023).

Pembelajaran interaktif juga menekankan pada pentingnya peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang memandu dan menjembatani proses interaksi antara siswa (Muslih and Roslaeni 2024). Guru perlu memiliki keterampilan dalam mengatur kelompok diskusi,

memberikan umpan balik yang efektif, dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung interaksi siswa.

3. METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi kasus kualitatif. Alasan desain ini yang dipilih, untuk memahami lebih mendalam mengenai proses perencanaan pembelajaran IPA interaktif yang diterapkan oleh guru dan mengetahui dampak yang ditimbulkan terhadap minat belajar siswa kelas XII SMAN 9 Pekanbaru. Data yang dikumpulkan melalui beberapa teknik, diantaranya sebagai berikut :

Observasi Kelas : Mengamati proses pembelajaran di kelas yang menerapkan metode pembelajaran interaktif

Wawancara Mendalam : Mewawancarai secara mendalam guru dan siswa untuk memahami pengalaman dan persepsi mereka terhadap pembelajaran interaktif dan pengembangan minat belajar siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Observasi Kelas

Pada kelas XII IPA guru yang mengajar pada kelas tersebut hampir semuanya menggunakan metode pembelajaran interaktif dengan kecenderungan bentuk pembelajarannya berupa diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan penggunaan teknologi pendidikan (seperti platform dan web pembelajaran). Siswa terlihat aktif dalam diskusi dan beragumntasi, hal ini menunjukkan ketertarikan dalam kegiatan belajar-mengajar yang menjadi salah satu indikator dalam minat belajar siswa.

2. Wawancara Mendalam

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif ini dalam perancangannya harus membutuhkan waktu dan persiapan yang matang, karena harus menyediakan bahan ajar yang bervariasi dan media pembelajaran yang mendukung. Berdasarkan pengalaman guru yang mengajar dinyatakan bahwa siswa lebih termotivasi dan aktif belajar disaat menggunakan media dan bahan ajar yang interaktif. Diungkapkan bahwa dengan pembelajaran interaktif ini siswa lebih mudah untuk memahami materi dan semakin bersemangat dalam belajar. Hal ini merujuk pada menambahnya motivasi belajar mereka.

Pembahasan

1. Manfaat Pembelajaran Interaktif

Manfaat yang diberikan atas pembelajaran interaktif ini cukup signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Metode pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar. Beberapa manfaat utama dari pembelajaran interaktif termasuk keterlibatan siswa, motivasi belajar dan referensi informasi (Chandra, Rasimin, and Lubis 2023).

a) Peningkatan keterlibatan siswa

Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan, dengan adanya metode interaktif ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa nya. Hal ini sejalan dengan pembelajaran interaktif yang disusun dan dirancang agar siswa terlibat sepenuhnya didalam pembelajaran mereka, guru hanya sebagai koordinator dan fasilitator didalam kegaitan pembelajaran. Meningkatnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi dorongan minat belajar siswa dengan memvariasikan kegiatan pembelajaran mereka dengan kegiatan seperti diskusi kelompok, studi kasus dan atau permainan edukasi yang dapat menstimulasi keinginan belajar siswa.

b) Motivasi belajar yang tinggi

Seperti penjelasan diatas, pembelajaran interaktif ini disusun bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa didalamnya akan memberi pengaruh secara emosional dan intelektual siswa terhadap materi yang mereka pelajari. Hal tersebut dapat mengarahkan siswa untuk berkeinginan belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

c) Referensi dan Pengalaman yang lebih baik

Pembelajaran interaktif dalam penerapannya menggunakan semua media interaktif seperti simulasi atau teknologi belajar yang membantu dalam pembelajaran siswa. Dengan hal ini dapat memberikan referensi atau pengalaman baru bagi siswa dalam mendapatkan ilmu dengan cara lainnya. Jika sebelumnya siswa hanya mendapatkan informasi pembelajaran dari cerita yang mereka dengarkan, lewat pembelajaran interaktif ini siswa akan mendapatkan ilmu dengan jalan yang lebih asik. Penggunaan aktivitas secara langsung memungkinkan siswa dalam mengkaitkan konsep yang baru diketahui dengan situasi nyata yang siswa secara langsung rasakan. Sehingga penyampain dan pemahaman

konsep itu akan lebih mudah tersampaikan kepada siswa dibandingkan dengan hanya menceritakan tanpa adanya gambaran.

2. Contoh Pembelajaran Interaktif

Terdapat berbagai macam metode yang dapat digunakan pembelajaran interaktif dalam mengembangkan minat belajar siswa. Kunci utama pada pembelajaran interaktif adalah pengguna dapat berinteraksi dengan baik, maka sistem yang dijalankan juga akan berjalan dengan baik (Ariani and Suciptaningsih 2023). Interaksi merupakan hal yang mencolok dalam pembelajaran interaktif yang memungkinkan adanya pembelajaran yang aktif atau bisa disebut dengan *active learning*. Beberapa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif akan dijelaskan dibawah ini.

a) Studi Kasus (*Case Study*)

Metode pembelajaran ini memungkinkan siswa dalam menganalisis situasi nyata dan mengembangkan solusi berdasarkan informasi yang tersedia (Munawir, Rofiqoh, and Khairani 2024). Contoh penerapan studi kasus bisa ditemukan dalam pembelajaran Biologi seperti siswa diberi data perubahan suhu dan curah hujan selama 10 tahun terakhir serta dampaknya pada flora dan fauna setempat. Disini siswa akan timbul rasa penasaran dan ingin tau mereka terhadap materi sehingga mereka termotivasi untuk terus mencari dan meningkatnya minat belajar mereka.

b) Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok dapat membantu siswa dalam bekerja sama untuk memecahkan masalah dan menemukan ketertarikan dengan pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator diskusi yang memandu siswa untuk menggali lebih dalam topik yang dibahas. Dengan adanya diskusi kelompok ini akan memotivasi teman sekelompoknya untuk melakukan hal yang sama seperti aktif dalam mencari informasi ataupun bertanya sehingga menumbuhkan rasa minat belajar siswa.

c) Pembelajaran dengan Teknologi

Selain metode diatas, penggunaan teknologi didalam kegiatan pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran interaktif seperti aplikasi atau website belajar yang bervariasi dalam pembelajaran (Manik et al. 2024).

Contoh penggunaan website belajar interaktif yang dapat diterapkan seperti Kahoot. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan (Hartanti 2019). Permainan Kahoot bersifat interaktif dan dapat digunakan untuk

evaluasi pembelajaran, seperti pretest, post test, penguatan materi, remedial dan juga ulangan harian. Aplikasi Kahoot dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan siswa memahami materi yang diberikan oleh guru. Selain Kahoot terdapat website lainnya seperti quizlize, quiziz, powton, dan banyak lagi.

3. Peran Media Interaktif Dalam Menarik Perhatian Siswa Kelas XII SMAN 9 Pekanbaru

Penggunaan media interaktif seperti animasi, video dan presentasi slide interaktif mampu menarik minat belajar siswa khususnya di kelas XII IPA SMAN 9 Pekanbaru. Media interaktif tersebut mampu membuat siswa lebih fokus dan tertarik pada materi yang disampaikan. Selain menawarkan pembelajaran yang menarik, dengan metode ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar dikarenakan adanya variasi didalam pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran konvensional biasanya (Tabina et al. 2024).

Keunggulan utama yang dapat dirasakan dengan adanya media interaktif ini yaitu kemampuannya dalam membuat materi lebih mudah dipahami. Video dan animasi misalnya dapat menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan cara yang visual dan konkret. Misalnya pada materi Evolusi dengan submateri Kloning dapat dijelaskan dengan menampilkan animasi yang menunjukkan proses terjadinya pengkloningan dari domba dolly mulai dari pengambilan sel embrio sampai kepembuahannya. Dengan demikian, siswa dapat melihat dan memahami proses tersebut dengan lebih jelas dibandingkan hanya membaca teks atau mendengarkan penjelasan guru.

Penggunaan media interaktif juga membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis (Tarsha, Refelita, and Yenti 2024). Ketika siswa terlibat dalam kegiatan yang interaktif, mereka cenderung lebih bersemangat dan antusias. Misalnya, ketika menonton video atau mengikuti animasi, siswa dapat berdiskusi dan bertanya tentang apa yang mereka lihat, yang pada gilirannya meningkatkan komunikasi dan interaksi di kelas. Guru juga dapat memanfaatkan momen ini untuk memberikan penjelasan tambahan atau menjawab pertanyaan siswa secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih.

Peran media pembelajaran interaktif di kelas XII SMAN 9 Pekanbaru sangat positif dalam menarik perhatian dan minat belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang interaktif ini memudahkan dalam penjelasan materi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini yang harus menjadi perhatian lebih dalam proses belajar mengajar untuk menggunakan pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa.

4. Kendala Dalam Implementasi Pembelajaran Interaktif

Didalam implementasinya, pembelajaran interaktif tentunya memiliki kendala. Kendala yang dirasakan siswa XII SMAN 9 Pekanbaru adalah akses media pembelajaran interaktif, berdasarkan wawancara dengan siswa ditemukan masalah berupa jaringan yang tidak stabil untuk mengakses media pembelajaran. Sehingga sulit membukanya dan menghabiskan waktu yang lama untuk menunggu media pembelajaran interaktif tersebut berjalan. Dengan permasalahan terhadap jaringan dapat mempengaruhi minat belajar siswa, karena siswa akan menjadi merasa kecewa ketika sudah diberikan materi dan kegiatan yang menarik namun tidak dapat diakses karena jaringan internet yang kurang stabil. Sehingga perasaan tersebut yang memunculkan rasa tidak ingin belajar dan minat belajar menurun.

Selain itu dengan hambatan tersebut juga akan berdampak pada keikutsertaan siswa yang tidak seragam. Hal ini dapat terjadi ketika jaringan yang mereka miliki tidak sama stabilnya, menimbulkan keadaan dimana ada yang bisa mengakses dan ada juga yang masih harus menunggu. Sehingga kegiatan pembelajaran tidak dapat berjalan dengan serentak dan membutuhkan waktu yang lama sambil menunggu jaringan yang stabil. Adanya ketimpangan ini akan memecah fokus siswa yang mengakibatkan keinginan dan keantusiasan mereka dalam belajar akan menurun.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Persepsi positif muncul terhadap pembelajaran yang disajikan melalui media interaktif oleh siswa yang merasakannya. Alasan utama ketertarikan siswa terhadap pembelajaran interaktif adalah karena mereka merasa materi lebih mudah dipahami. Penggunaan media interaktif juga memungkinkan pembelajaran yang lebih dinamis dan adaptif. Respon baik dari siswa terhadap pembelajaran interaktif ini memperlihatkan bahwa penerapan teknologi dan media interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan. Perencanaan pembelajaran IPA interaktif yang matang juga harus diperhatikan agar dapat merasakan manfaat yang ditimbulkan dengan pembelajaran interaktif ini seperti di kelas XII SMAN 9 Pekanbaru.

DAFTAR REFERENSI

- Achru, Andi. 2019. "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran." *JURNAL IDAARAH* 3(36):205–15.
- Ariani, Niken Dwi, and Oktaviani Adhi Suciptaningsih. 2023. "Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 5(6):2834–47.
- Baharuddin, Lailatul Fitriah Eka Putri, and Rosulinawati. 2024. "Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education* 5(4):418–24. doi: 10.32832/idarrah.v5i4.16811.
- Cahyono, Sigit Pandu, Sutiyono, and Aulia Sholichah Iman Nurchotimah. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Bulustalan Semarang." *PRIMER: Journal of Primary Education Research* 1(2):63–67.
- Chandra, Mutiara Putri, Rasimin, and Muhammad Alridho Lubis. 2023. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Audio Visual Pasca Covid." *JUANG: Jurnal Wahana Konseling* 6(2):109–19.
- Fadhila, Fara Aditya Ayu, Fariz Setyawan, and Alfian Tyas Kurniawan. 2023. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Dan Dampaknya : Meningkatkan Minat Belajar Siswa." Pp. 1018–24 in *Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*.
- Hartanti, Dwi. 2019. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia." Pp. 78–85 in *Prosiding Seminar Nasional : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. Shapir.
- Manik, Gia Cinta Saria, Malvira Pohan, Sernanda Putri Darma, and Latifah Sayidah Hanum. 2024. "Penerapan Multimedia Interaksi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat BELAJAR PADA SISWA KELAS XII-6 MATLANGRAF SMAN 1 PERCUT SEI Tuan." *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner* 8(12):116–20.
- Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani. 2024. "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* 9(1):63–71.
- Muslih, Hafid, and Ema Roslaeni. 2024. "Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Linuhung : Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 1(1):1–15.
- Nisa, Khoirun, and Linda Dwi Aryanti. 2023. "Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keislaman* 31–37.
- Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi. 2016. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1(1):128–35.

- Sari, Ria Eka, Fhery Agustin, Alfa Saleh, and Rahma Tesya. 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *TUNAS : Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(1):169–73.
- Tabina, Melia Hansa Cordelia, Azahro Isna Mubarak, Ilma Marinda Sari, Aura Yunisa Nabela, Fina Fakhriyah, and Nur Fajrie. 2024. "Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo." *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah* 3(5):2493–2502.
- Tarsha, Cindy Fellya, Fitri Refelita, and Elvi Yenti. 2024. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANDROID." *Journal Of Chemistry Education And Integration* 3(1):48–55. doi: 10.24014/JCEI.v3i1.28795.