

---

## PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PAI BAGI GAYA BELAJAR SISWA VISUAL

Oleh

Saas Asela<sup>1)</sup>, Unik Hanifah Salsabila<sup>2)</sup>, Nurul Hidayah Puji Lestari<sup>3)</sup>, Alfi Sihati<sup>4)</sup> & Amalia Ririh Pertiwi<sup>5)</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Email: <sup>1</sup>[saas1800331018@webmail.uad.ac.id](mailto:saas1800331018@webmail.uad.ac.id), <sup>2</sup>[unik.salsabila@pai.uad.ac.id](mailto:unik.salsabila@pai.uad.ac.id),

<sup>3</sup>[nurul1800331028@webmail.uad.ac.id](mailto:nurul1800331028@webmail.uad.ac.id), <sup>4</sup>[alfi1800331001@webmail.uad.ac.id](mailto:alfi1800331001@webmail.uad.ac.id) &

<sup>5</sup>[amalia1800331041@webmail.uad.ac.id](mailto:amalia1800331041@webmail.uad.ac.id)

### Abstrak

Teknologi pendidikan merupakan sekumpulan pengembangan media yang diinovasikan secara kompleks dan terpadu untuk tujuan pendidikan. Pada zaman yang semakin modern ini semua peserta didik harus mampu untuk berkompetisi, sehingga pendidik maupun peserta didik harus mempersiapkan diri dengan perkembangan teknologi. Dengan semakin berkembangnya teknologi, hal tersebut dapat menunjang pembelajaran disekolah, dengan adanya teknologi dapat memperluas sumber belajar menembus ruang dan waktu. Sehingga dengan adanya berbagai karakteristik dan gaya belajar peserta didik, harapannya teknologi dapat menjadi media yang solutif dalam mencapai tujuan pendidikan. Tentunya hal tersebut harus dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan guna memaksimalkan potensi siswa menghadapi era persaingan. Penelitian ini menggunakan metode kajian literature, dengan tujuan memaparkan peran media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa dengan gaya belajar visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif memiliki peran penting untuk siswa dengan gaya belajar visual, selain dapat memaksimalkan potensi peserta didik, media interaktif juga dapat bermanfaat bagi pendidik untuk mendapatkan feedback yang relatif cepat dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci: Media Interaktif, PAI & Gaya Belajar Visual**

### PENDAHULUAN

Pada era digital ini manusia seakan tidak dapat lepas dari teknologi, karena teknologi merupakan sarana utama bagi masyarakat dalam upaya mencapai kesejahteraan. Sehingga hadirnya teknologi semakin memberikan pengaruh dan kontribusi besar dalam segala aspek kehidupan. Tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Dengan lahirnya inovasi teknologi mampu menghadirkan perangkat dan aplikasi yang sangat mudah untuk dipelajari dan digunakan sebagai media pembelajaran.

Penggunaan teknologi pembelajaran dapat membantu mengatasi permasalahan belajar yang dialami oleh peserta didik, karena setiap individu peserta didik yang berbeda memiliki perbedaan juga dalam hal kekuatan, kelemahan, minat, dan perhatian. Terlebih mereka berasal dari keluarga yang memiliki

latar belakang berbeda pula. Dalam hal pembelajaran, perbedaan juga terdapat pada gaya belajar.

Gaya belajar merupakan kecenderungan siswa untuk mengadaptasi strategi tertentu dalam belajarnya sebagai bentuk tanggung jawabnya untuk mendapatkan satu pendekatan belajar yang sesuai dengan tuntutan belajar di kelas/sekolah maupun tuntutan dari mata pelajaran. Ada peserta didik dengan gaya belajar visual yang lebih mudah menangkap informasi dalam bentuk gambar atau pun bagan karena ia terfokus pada pengelihatannya. Atau siswa dengan gaya belajar auditori yang lebih mudah menangkap informasi dengan pendengaran, dan siswa kinestetik dengan praktik langsungnya dapat membantunya dalam belajar.

Dengan berbagai perbedaan gaya belajar, teknologi pembelajaran dapat menjadi rujukan untuk menemukan solusi dari berbagai permasalahan belajar. Media interaktif hadir untuk membantu permasalahan tersebut. Seperti cd interaktif atau aplikasi edukasi. Didalamnya terdiri dari gambar, tulisan, suara, dan perintah-perintah untuk praktik langsung yang dianggap mampu mencakup seluruh perbedaan kemampuan siswa dalam hal gaya belajar.

Media interaktif ini mulai digunakan walaupun tidak semua di mata pelajaran. Lihat contoh mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang selama ini lebih terkesan monoton dan membosankan karena didalamnya hanya terdapat teori-teori yang seringkali hanya berisi catatan tertulis. Dan seringkali penyampaian materi hanya dilakukan dengan metode lama yang hanya mencakup satu gaya belajar saja. Tak jarang, siswa visual yang lebih mudah menerima materi dalam bentuk bagan dan gambar sulit untuk menerima penjelasan-penjelasan lisan tersebut.

## METODE PENELITIAN

Kajian ini merupakan penelitian studi literatur ( library research) dengan mengumpulkan data sekunder berupa buku dan laporan ilmiah yang berkaitan dengan objek penelitian untuk menganalisis dan mendeskripsikan peran media interaktif dalam pembelajaran pendidikan agama islam bagi siswa dengan gaya belajar visual. dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah (1) bagaimana definisi media interaktif? (2) bagaimana definisi gaya belajar visual (3) apasaja jenis-jenis media interaktif (4) bagaimana peran media interaktif dalam pembelajaran pendidikan agama islam bagi siswa dengan gaya belajar visual ? dalam karya ilmiah ini penulis menelusuriperan media interaktif dan gaya belajar visual, sehingga harapan nya dapat menemukan relevansi antara peran media interaktif dan gaya belajar visual. Selanjutnya dapat menerapkan hasil penelitian

ini sebagai langkah memaksimalkan potensi siswa dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengertian Media Interaktif dan PAI

Berkembangnya teknologi informasi menghadirkan perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam lingkaran pembelajaran di sekolahpun berkembang pesat, dimana kehadiran teknologi dapat mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang dapat menembus ruang dan waktu. Dengan adanya teknologi segala informasi dapat di akses secara cepat oleh penggunanya. Tentu saja keadaan tersebut memberikan kontribusi untuk mendorong upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil teknologi dalam proses pembelajaran.

Dalam hubungannya dengan usaha untuk meraih tujuan pembelajaran, teknologi memiliki peran yang sangat besar. Dimana hasil dari teknologi yaitu berupa media pembelajaran, yang merupakan sarana dalam membantu pembelajaran berkaitan dengan indera penglihatan dan pendengaran. Kemudian pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang sesuai, menentukan metode pembelajaran dan menciptakan iklim emosional yang sehat antar anak didik. Dengan demikian hadirnya media pembelajaran, proses belajar yang bermula lisan maupun tertulis dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin yakni *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut Gagne, media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sepakat dengan pendapat Gagne, Briggs mengartikan bahwa media pembelajaran sebagai suatu bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan yang dapat merangsang siswa untuk mebelajar. Sedangkan menurut Prawiradilaga media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan

pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Wibawanto, 2017, p. 5)

Interaktif sendiri merupakan keterkaitan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi, Namun makna interaktif yang dimaksud ialah komunikasi timbal balik antara media komunikasi dengan pengguna, berawal dari data yang diinput oleh pengguna yang mendapat respon oleh media sehingga memunculkan adanya interaksi. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat dipergunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respons balik terhadap pengguna dari apa yang telah di-*input*-kan ke media tersebut (Sutarti, 2017, p. 26). Dalam pembuatannya media interaktif didesain dengan teknologi multimedia, dan para ahli menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara perolehan hasil belajar melalui indera penglihatan dan indra pendengaran.

Adanya keterkaitan antara media dan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran yang efektif dan efisien, terlebih dalam pendidikan agama Islam. Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani ajaran agama Islam, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan agama Islam dari sumber utamanya Al-Qur'an dan Hadits. Melalui kegiatan bimbingan pembelajar, latihan serta penggunaan pengalaman diberengu dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa (Majid and Dian Andayani, 2005, p. 130).

Menurut Zakiah Derajat, pendidikan agama Islam merupakan pendidikan yang dilakukan melalui ajaran agama Islam, yang berupa bimbingan dan asuhan agar nantinya setelah selesai dari pendidikan tersebut peserta

didik mampu memahami, menghayati, mengamalkan ajaran Islam yang telah diyakini dengan menyeluruh, serta menjadikan agama Islam sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat (Halimatussa'diyah, 2020, p. 8). Dengan memperhatikan dari pengertian pendidikan Agama Islam oleh para pakar tersebut, maka dapat didefinisikan bahwa pendidikan agama Islam merupakan suatu usaha sadar dan terencana oleh seorang pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk mengenal, menghayati, memahami hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia sehingga dapat melakukan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan, juga dapat mengembangkan pengetahuan dan teknologi dengan berpegang kepada Al-Qur'an dan Hadits melalui pembelajaran, bimbingan, pelatihan serta pengalamannya. Maka dengan adanya teknologi sebagai penunjang pembelajaran, harapannya dapat dalam rangka memaksimalkan potensi diri dalam pembelajaran agama Islam dengan penerapan berdasar gaya belajar yang telah disesuaikan.

## 2. Gaya Belajar Siswa Visual

Gaya belajar adalah cara di mana anak-anak menerima informasi baru dan proses yang akan mereka gunakan untuk belajar (Priyatna, 2013, p. 3). Sebagian dari mereka mampu menerima informasi dengan lebih baik menggunakan cara visual yang begitu tertarik dengan gambar atau grafik. Namun sebagian lainnya mungkin lebih efektif mengambil informasi dengan cara auditori atau mendengar dan kinestetik atau praktik langsung.

Gaya belajar visual adalah gaya belajar dimana gagasan, konsep, data dan informasi lainnya dikemas dalam bentuk gambar dan teknik (Rusman, 2017, p. 105). *Visual Learners* mengedepankan peran penting mata sebagai penglihatan. Oleh karenanya, siswa yang memiliki gaya belajar ini memiliki ketertarikan tersendiri dengan gambar, grafik, grafis organisatoris, seperti jaring, peta konsep, dan ide peta, plot, dan ilustrasi visual lainnya. Mereka menggunakan gambar-gambar di otak

dan belajar dengan lebih cepat menggunakan tampilan-tampilan visual tersebut.

Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang banyak menggunakan indera penglihatan daripada dengan indera pendengaran. Berbanding terbalik dengan auditori yang lebih menggunakan pendengaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sering ditemui bahwa dalam proses belajar menggunakan satu metode lama yang menguntungkan salah satu peserta didik dengan gaya belajar tertentu saja. Sehingga sebagian siswa dengan gaya belajar lainnya merasa pembelajaran ini membosankan dan monoton. Penyerapan materi yang disampaikan pun menjadi kurang maksimal.

Gaya belajar visual membutuhkan lebih banyak ilustrasi, gambar, dan warna untuk menumbuhkan motivasi dalam belajarnya. Oleh karenanya dibutuhkan strategi, metode, dan media yang dapat mendukung kebutuhan visual learner tanpa harus mengurangi porsi bagian untuk auditori dan kinestetik. Dalam hal ini yang dapat mencakup seluruh gaya belajar.

### **3. Model-Model Media Pembelajaran Interaktif**

Dalam proses pembelajaran penggunaan media Pendidikan sangat membantu seorang pendidik dalam menyampaikan sebuah materi salah satunya media interaktif. Tentunya media intraktif ini dapat membantu memudahkan proses belajar seorang anak dengan gaya belajar visual.

Media interaktif menggunakan System pengiriman pembelajaran yang direkam secara visual, suara dan bahan video yang disajikan dibawah control computer untuk tinjauan yang tidak hanya melihat dan mendengar gambar dan suara tetapi juga membuat tanggapan aktif (Limbong and Janner Simarmata, 2020, p. 9).

Oleh karena itu dengan perkembangan zaman ini ada beberapa model multimedia interaktif yang dapat digunakan diantaranya :

#### **a. Game**

Game merupakan suatu alat yang sering digunakan untuk bermain dengan aturan-aturan tertentu. Game merupakan permainan yang

menggunakan media elektronik berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar para pemain bisa mendapatkan kepuasan batin saat bermain. Dalam pembuatan game tingkat kesulitannya dapat bervariasi, mulai dari tingkat kesulitan yang sangat sederhana dan mudah dipahami, tingkat menengah, hingga tingkat mahir (Wuryandari and Muknirotun Akmaliah, 2016, p. 312).

Dengan adanya tingkatan-tingkatan tersebut, siswa tidak akan dapat memasuki level berikutnya yang lebih tinggi apabila tidak dapat menyelesaikan level bawah. Hal ini dapat membantu pendidik menilai sejauh mana siswa menangkap materi.

#### **b. CD interaktif**

CD interaktif adalah media yang menggunakan Compact Disk (CD) untuk menyatukan dan menjalankan animasi yang berupa suara, video, teks dan program (Wibowo, 2013, p. 76). Dengan CD interaktif ini, siswa dapat dengan aktif mempelajari materi dan menumbuhkan kemandirian belajar. Selain itu, siswa juga lebih termotivasi untuk belajar. Kemasan CD interaktif dengan multimedia juga lebih menarik perhatian siswa.

Dalam CD interaktif, tidak hanya kelengkapan materi yang ada di dalamnya. Kuis-kuis untuk latihan pun tersedia di dalam CD. Sehingga siswa tidak hanya membaca namun juga berlatih memecahkan masalah dari kuis-kuis tersebut. Selain itu siswa juga dapat memutar berulang-ulang sehingga materi yang tersaji dalam CD dapat benar-benar dipahami.

#### **c. Aplikasi program**

Aplikasi program ialah suatu perangkat lunak didalam komputer untuk mengelola data yang menggunakan aturan dan ketentuan bahasa pemrograman. Aplikasi program dibuat untuk memudahkan suatu pekerjaan. Dengan menggunakan berbagai aplikasi program ini dapat memudahkan siswa untuk mengakses berbagai materi. Tampilan aplikasi yang menarik menggunakan gambar-gambar dan grafik menumbuhkan motivasi tersendiri bagi

siswa untuk terus belajar, terutama bagi siswa dengan gaya belajar visual.

#### 4. Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Dengan Gaya Belajar Siswa Visual

Dengan berbagai permasalahan belajar, terkhusus pada gaya belajar visual dalam pembelajaran PAI diperlukan terobosan baru untuk mengatasinya. Gaya belajar siswa visual lebih mudah menangkap informasi melalui bagan dan gambar sedangkan pembelajaran PAI yang terkesan monoton dan membosankan karena disajikan hanya dengan metode lama yang hanya mencukupi satu gaya belajar saja menambah persoalan dalam proses pembelajaran ini.

Oleh karenanya media interaktif dimaksudkan untuk mengatasi berbagai masalah dalam belajar. Dengan perangkat modern dan tersajinya gambar, audio, dan praktik-praktik sesuai perintah dapat mencakup seluruh gaya belajar siswa, tak terkecuali visual karena didalamnya disajikan gambar-gambar yang dapat terekam dengan mudah oleh siswa visual. Selain itu, dengan pengalaman belajar ini siswa visual dapat lebih mudah mengingat apa yang telah ia rekam sebelumnya melalui gambar-gambar yang ia lihat.

Secara umum, peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu (Lestari, 2020, p. 2):

- 1) Sebagai alat bantu mengajar atau disebut juga sebagai *dependent media* karena posisi media di sini sebagai alat bantu (efektivitas)
- 2) Sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri atau disebut dengan *independent media*. *Independent media* dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Rohmad Wandy Satriawan dalam penelitiannya menunjukkan bahwa peran media interaktif dalam pembelajaran PAI adalah :

- 1) Pemenuhan waktu yang terbatas
- 2) Pemenuhan perbedaan gaya belajar

3) Pemenuhan penarik perhatian (*Atentuf*)

4) Membangkitkan motivasi belajar

5) Sebagai umpan balik

Media interaktif mampu membantu guru untuk menyelenggarakan proses pembelajaran yang sistematis dan penyampaian materi tidak perlu keseluruhan karena berbagi dengan media. Media interaktif juga mampu memenuhi gaya belajar siswa yang beragam karena di dalamnya terdapat banyak media yang dikolaborasi. Apabila gaya belajar yang beragam ini tidak dapat dipenuhi maka perhatian dan motivasi belajar akan berkurang. Akan tetapi dengan media interaktif yang terdiri dari power point, video, konten-konten menarik berisi motivasi ini dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa untuk belajar.

Penggunaan media CD interaktif dapat diterapkan dalam metode menghafal ayat Al-Qur'an, meskipun terdapat berbagai metode yang bisa menjadi rujukan, namun salah satu metode modern ialah dengan memanfaatkan teknologi (Ali, 2019, p. 195). Misalnya penyajian CD interaktif yang berupa latihan dan tutorial hafalan. Dalam pendidikan agama Islam peserta didik tidak hanya dituntut untuk dapat membaca Al-Qur'an, namun juga memahami bahkan menghafalkan sesuai dengan lafal yang benar serta mengamalkannya dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam proses menghafal erat kaitannya dengan mengingat, yang mana terjadinya proses menyimpan, menerima dan memproduksi informasi yang diperolehnya. Dalam hal ini penggunaan media interaktif berperan dalam memaksimalkan aspek kognitif yang dapat dituangkan dalam animasi berdasar substansi pembelajaran pendidikan agama Islam yang sesuai dengan jenjang pendidikannya.

Materi pembelajaran pendidikan agama Islam dapat memanfaatkan pula media interaktif berupa game edukasi. Dalam pembelajaran terkadang pendidik membutuhkan feedback yang cepat untuk memperbaiki pembelajaran dalam mengurangi ketidakpahaman terhadap materi yang disampaikan, menghadirkan game dapat

menjadi solusi yang tepat karena dapat menyediakan feedback yang tepat dan kontekstual (Sandy and Wahyu Nur Hidayat, 2019, p. 13). Dengan adanya game siswa dapat termotivasi akan reward yang diberikan. Karena game dibuat dengan multilevel maka pemain tidak dapat menaiki level yang lebih tinggi sebelum ia dapat menyelesaikan permainan di level yang ada, dengan demikian pendidik dapat mengidentifikasi sejauh mana siswa dapat menerima materi terkhusus pembelajaran agama Islam.

Dari uraian di atas, secara garis besar media interaktif dalam pembelajaran PAI untuk gaya belajar berperan sebagai :

- a. Alat bantu mengajar
- b. Sumber belajar
- c. Media untuk memenuhi kebutuhan setiap gaya belajar siswa terkhusus visual
- d. Membangkitkan motivasi belajar, karena penyampaian dengan sarana modern yang menampilkan grafik, grafis gambar-gambar yang menarik perhatian siswa.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu baik *software* ataupun *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi ajar dari sumber belajar ke peserta didik dengan metode yang dapat memberikan respons balik terhadap pengguna dari apa yang telah di-*input*-kan ke media tersebut. Sedangkan Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dan terencana oleh seorang pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk mengenal, menghayati, memahami dan mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia sehingga dapat melakukan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan, juga dapat mengembangkan pengetahuan dan teknologi dengan berpegang kepada Al-Qur'an dan Hadits melalui pembelajaran, bimbingan, pelatihan serta pengalamannya.

Gaya belajar adalah cara pembelajar dalam menerima informasi baru dan proses yang akan mereka gunakan untuk belajar. Gaya belajar visual adalah penerimaan dan pemahaman materi seorang pembelajar yang cenderung lebih mudah menerima dan paham isi materi melalui indera penglihatan. Oleh karenanya siswa ini lebih mudah memahami materi apabila tersaji gambar, bagan, peta konsep, dan ilustrasi visual.

Model-model media pembelajaran interaktif adalah CD interaktif, Game, dan aplikasi program. Visual atau tampilan dari perangkat-perangkat ini dapat menarik perhatian siswa sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

Peran utama media interaktif terhadap pembelajaran PAI adalah sebagai alat bantu penyampaian materi. Sehingga guru tidak hanya berceramah di depan kelas, karena hanya akan mencakup beberapa peserta didik dengan peserta didik lainnya. Selain itu juga sebagai sumber belajar dalam pemahaman suatu materi.

### Saran

Kepada bapak ibu guru dan calon guru, alangkah lebih baik apabila kita mengkaji lagi tentang media interaktif ini. Terutama dalam Pendidikan agama Islam. Karena banyak peran media interaktif ini agar belajar lebih mudah. Akan tetapi karena perangkat keras disini adalah *handphone*, maka diperlukan juga control dari orang tua.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ali, I. M. bin (2019) *Buku Pintar Bacaan Shalat Plus Doa Harian*. Yogyakarta: Laksana.
- [2] Halimatussa'diyah (2020) *Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Multikultural*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- [3] Lestari, N. (2020) *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- [4] Limbong, T. and Janner Simarmata (2020) *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

- 
- [5] Majid, A. and Dian Andayani (2005) *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi : Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [6] Priyatna, A. (2013) *Pahami Gaya Belajar Anak! Memaksimalkan Potensi Anak dengan Modifikasi Gaya Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- [7] Rusman (2017) *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- [8] Sandy, T. A. and Wahyu Nur Hidayat (2019) *Game Mobile Learn*. Malang: Alihmedia Book.
- [9] Sutarti, T. (2017) *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- [10] Wibawanto, W. (2017) *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- [11] Wibowo, E. J. (2013) 'Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV', Vol 2 No 1.
- [12] Wuryandari, A. and Muknirotun Akmaliah (2016) 'Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global Untuk Anak', Vol7 No1.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN