

SOSIALISASI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA

SOCIALIZATION OF THE IMPLEMENTATION OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE UNDERSTANDING OF THE INDONESIAN LANGUAGE

Atika Sadariah¹ Baginda Restu Al Ghazali²

^{1,2}Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Kesehatan Ika Bina, Indonesia

Correspondensi : (atikasadariahnst@gmail.com)

Article History:

Received: Oktober 02, 2024;

Revised: Oktober 19, 2024;

Accepted: Oktober 23, 2024;

Online Available: November 19, 2024;

Published: November 29, 2024;

Keywords: Interactive media, Indonesian language, junior high school, learning motivation, student comprehension.

Abstract: Indonesian language learning at the junior high school level often faces challenges such as low student motivation, participation, and comprehension in reading, writing, and listening materials. The predominance of lecture-based methods and textbooks leads to suboptimal student engagement, especially in online or hybrid learning. This community service activity at SMP S Methodist 1 Rantau Prapat aims to enhance students' understanding as well as teachers' capacity through the application of interactive learning media. The media used include interactive PowerPoint, Wordwall, and H5P, which allow adaptive quizzes, writing exercises, and game-based activities. The implementation methods involve initial observation, development of interactive curriculum-based materials, socialization, teacher training, classroom implementation, and evaluation using pre-tests and post-tests. Data were collected through comprehension tests, classroom participation observations, and short interviews. The results showed a significant improvement: the students' average post-test scores increased compared to the pre-test, with more active classroom participation in interactive quizzes and discussions. Teachers also felt more supported in delivering lessons and gained new skills in using digital media. In conclusion, the application of interactive media proved effective in improving the quality of Indonesian language learning and can serve as a sustainable model for secondary schools.

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP sering menghadapi tantangan rendahnya motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi membaca, menulis, dan menyimak. Metode pembelajaran yang masih dominan berupa ceramah dan buku teks menyebabkan keterlibatan siswa kurang optimal, terlebih pada pembelajaran daring maupun hybrid. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP S Methodist 1 Rantau Prapat ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa sekaligus kapasitas guru melalui penerapan media pembelajaran interaktif. Media yang digunakan mencakup PowerPoint interaktif, Wordwall, dan H5P, yang memungkinkan adanya kuis adaptif, latihan menulis, serta aktivitas berbasis permainan. Metode pelaksanaan meliputi observasi awal, pengembangan materi interaktif sesuai kurikulum, sosialisasi, pelatihan guru, implementasi di kelas, serta evaluasi menggunakan pre-test dan post-test. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman, observasi partisipasi kelas, dan wawancara singkat. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan: rata-rata skor post-test siswa meningkat dibanding pre-test, dengan partisipasi kelas lebih aktif dalam kuis interaktif dan diskusi. Guru juga merasa lebih terbantu dalam penyampaian materi dan memperoleh keterampilan baru dalam penggunaan media digital. Kesimpulannya, penerapan media interaktif terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat dijadikan model berkelanjutan untuk sekolah menengah.

* Atika Sadariah, atikasadariahnst@gmail.com

Kata kunci : Media interaktif, Bahasa Indonesia, SMP, motivasi belajar, pemahaman siswa.

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, proses pembelajaran di sekolah menengah pertama mengalami tantangan dan peluang yang berimbang. Salah satu masalah utama yang sering muncul di jenjang SMP adalah rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama keterampilan membaca, menulis, dan menyimak yang esensial untuk keberhasilan akademik dan komunikasi sehari-hari. Kondisi ini diperparah ketika metode pengajaran dominan bersifat ceramah atau berbasis buku teks tanpa dukungan media yang mengajak partisipasi aktif siswa. Akibatnya, capaian pembelajaran Bahasa Indonesia di beberapa kelas masih berada di bawah standar yang diharapkan, ditandai oleh rendahnya skor formatif, sedikitnya partisipasi kelas, dan rendahnya minat baca digital di kalangan siswa SMP. Penurunan minat belajar ini juga terlihat kala pembelajaran harus berlangsung daring atau hybrid, dimana keterlibatan siswa terhadap materi digital seringkali kurang optimal tanpa desain media yang interaktif dan ramah pengguna. (Masalah inti: pemahaman rendah + motivasi rendah + metode tradisional yang kurang adaptif).

Sebagai solusi, pengenalan dan penerapan media pembelajaran interaktif untuk materi Bahasa Indonesia menawarkan pendekatan yang lebih student-centered dan multimodal: menggabungkan teks, audio, video, kuis interaktif, permainan edukatif, dan umpan balik otomatis yang mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Media interaktif tidak hanya menyajikan konten, tetapi mendorong aktivitas aktif seperti latihan menulis dengan umpan balik, latihan menyimak melalui klip audio lokal, dan kuis adaptif yang mengevaluasi pemahaman secara real-time. Dengan demikian, diharapkan terjadi peningkatan pemahaman konsep, keterampilan berbahasa, serta meningkatnya motivasi belajar siswa SMP S Methodist 1 Rantau Prapat khususnya di pelajaran Bahasa Indonesia.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengembangan dan pemanfaatan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Misalnya, studi mengenai keterlibatan membaca digital menemukan bahwa desain digital yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan membaca siswa selama pembelajaran daring [1]. Penelitian-penelitian pengembangan media interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya menunjukan bahwa media berbasis HTML5, H5P, Articulate Storyline, PowerPoint interaktif, dan platform kuis/permukaan interaktif (mis. Wordwall, Nearpod, ClassPoint) efektif meningkatkan pemahaman

dan motivasi belajar [2]–[6]. Integrasi elemen lokal (kearifan lokal) dan konteks nyata siswa juga terbukti memperkuat keterkaitan materi dengan pengalaman siswa sehingga memudahkan transfer pembelajaran ke kehidupan sehari-hari [7], [8].

Khusus pada konteks SMP, beberapa studi R&D dan kajian penerapan media interaktif menunjukkan hasil positif: peningkatan skor formatif, peningkatan minat baca digital, serta peningkatan keterampilan menulis dan menyimak ketika media interaktif diterapkan secara terstruktur dan didukung pelatihan guru [3], [4], [9]. Namun, pelaksanaan di lapangan sering menemukan kendala operasional—misalnya keterbatasan perangkat siswa, konektivitas, dan kesiapan guru mengoperasikan platform interaktif—yang menuntut desain intervensi yang adaptif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, pengabdian ini dirancang tidak hanya mengimplementasikan media interaktif, tetapi juga menyertakan sosialisasi dan pelatihan bagi guru serta strategi pemanfaatan yang sesuai kondisi SMP S Methodist 1 Rantau Prapat (mis. model offline-first, paket bahan ajar H5P yang dapat diakses tanpa koneksi aktif, atau penggunaan PowerPoint interaktif/Wordwall untuk kelas dengan koneksi terbatas).

Berdasarkan latar belakang di atas, kegiatan pengabdian ini bertujuan utama untuk: (1) meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa Indonesia siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif yang relevan dengan kurikulum; (2) meningkatkan kapasitas guru kelas dan guru Bahasa Indonesia dalam merancang dan mengoperasikan media interaktif; dan (3) menghasilkan paket bahan ajar interaktif yang mudah diadopsi dan direplikasi oleh sekolah lain di wilayah Rantau Prapat. Harapan jangka pendek adalah terjadi kenaikan hasil tes formatif dan peningkatan indikator keterlibatan kelas (mis. partisipasi, penyelesaian tugas); harapan jangka menengah adalah terbangunnya praktik pembelajaran berbasis media digital yang berkelanjutan di SMP S Methodist 1 Rantau Prapat serta munculnya guru-guru pionir yang dapat menjadi pelatih internal.

Penelitian Terkait (ringkasan; dipilih dari literatur 5 tahun terakhir yang relevan) Di bawah ini dicantumkan studi-studi terkini yang relevan sebagai bahan pembandingan dan untuk menghasilkan gap analysis : Digital reading engagement during online learning — studi yang menganalisis keterlibatan siswa SMP pada bacaan digital selama pembelajaran daring, menunjukkan korelasi positif antara desain interaktif dan engagement siswa. [1]. Pengembangan multimedia interaktif berbasis proyek untuk Bahasa Indonesia (2022–2023) — beberapa penelitian

R&D melaporkan bahwa solusi berbasis HTML5/H5P dan Articulate Storyline meningkatkan pemahaman siswa jika disertai proyek terstruktur dan penilaian autentik. [2], [3]. PowerPoint/Slide-based interactive media development (2022) — penelitian menunjukkan PowerPoint interaktif (dengan plugin seperti ClassPoint atau iSpring) sebagai alternatif efektif untuk kondisi keterbatasan infrastruktur. [4]. Nearpod/H5P/ClassPoint/Wordwall implementations (2022–2023) — studi kasus penggunaan platform-platform ini di sekolah dasar/menengah memperlihatkan peningkatan motivasi dan hasil belajar pada materi yang disajikan interaktif. [5], [6]. Game-based language media and local cultural content — integrasi konten budaya lokal dalam media interaktif meningkatkan relevansi dan hasil pembelajaran bahasa (termasuk menulis dan menyimak). [7], [8].

Meskipun banyak studi telah menunjukkan efektivitas media interaktif, terdapat beberapa celah yang masih perlu diisi: (a) kebanyakan penelitian fokus pada pengembangan produk dan uji coba terbatas (skala kecil), belum banyak yang melakukan implementasi dan sosialisasi berbasis *community service* di SMP daerah seperti Rantau Prapat; (b) keterbatasan adaptasi terhadap infrastruktur lokal — sedikit penelitian yang menguji model offline-first atau hybrid untuk sekolah dengan koneksi terbatas; (c) pendampingan guru jangka panjang masih minim—banyak studi berhenti pada tahap uji coba tanpa melibatkan pelatihan berkelanjutan bagi tenaga pengajar; dan (d) evaluasi dampak yang holistik (kognitif, afektif, dan praktik pemanfaatan pasca-intervensi) masih jarang. Pengabdian ini dirancang untuk mengisi celah-celah tersebut melalui implementasi nyata di SMP S Methodist 1 Rantau Prapat, desain materi adaptif (dapat bekerja offline dan online), dan program pelatihan/pembinaan guru sehingga keberlanjutan dapat tercapai.

Pengabdian ini bertujuan untuk mendesain dan menerapkan media pembelajaran interaktif untuk topik-topik kunci Bahasa Indonesia di jenjang SMP, melatih guru Bahasa Indonesia dan wali kelas di SMP S Methodist 1 Rantau Prapat dalam penggunaan serta pengembangan materi interaktif, mengukur perubahan pemahaman siswa (pre-test vs post-test), motivasi belajar, dan indikator partisipasi kelas setelah intervensi, menyusun panduan implementasi (teacher guide) dan paket bahan ajar interaktif yang dapat direplikasi sekolah lain. Harapan kegiatan ini adalah tercapainya peningkatan pemahaman Bahasa Indonesia di kalangan siswa, meningkatnya keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, dan tersedianya model implementasi yang sesuai konteks sekolah menengah di wilayah Rantau Prapat.

2. METODOLOGI

2.1 Pendekatan Penelitian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan (action research) yang bersifat kolaboratif dan partisipatif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan untuk memberikan solusi langsung terhadap permasalahan rendahnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar Bahasa Indonesia di SMP S Methodist 1 Rantau Prapat. Melalui pendekatan ini, kegiatan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan guru dan siswa sebagai subjek aktif yang ikut serta dalam proses pelaksanaan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian diharapkan mampu menghasilkan perubahan nyata yang dapat diukur, baik dalam peningkatan pemahaman siswa maupun kemampuan guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran interaktif ke dalam proses belajar mengajar.

2.2 Subjek dan Lokasi Kegiatan

Subjek kegiatan terdiri dari guru Bahasa Indonesia dan siswa SMP S Methodist 1 Rantau Prapat. Pemilihan sekolah ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga kegiatan ini dianggap relevan dan sesuai kebutuhan. Jumlah peserta kegiatan meliputi 2 orang guru Bahasa Indonesia dan sekitar 30 siswa kelas VIII. Lokasi kegiatan dipusatkan di ruang kelas serta laboratorium komputer sekolah, sehingga memungkinkan penggunaan perangkat digital dalam proses implementasi media interaktif.

2.3 Prosedur Pelaksanaan

Prosedur pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan
 - a. Koordinasi dengan pihak sekolah mengenai tujuan, jadwal, dan kebutuhan kegiatan.
 - b. Penyusunan modul pembelajaran interaktif berbasis aplikasi presentasi, kuis digital, dan video pembelajaran.
 - c. Persiapan instrumen penelitian berupa angket, lembar observasi, dan soal pre-test serta post-test.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Sosialisasi: Guru diperkenalkan dengan konsep media pembelajaran interaktif serta cara penggunaannya.

- b. Pelatihan: Guru dan siswa diberi pelatihan penggunaan media, seperti aplikasi kuis berbasis daring (misalnya Kahoot atau Quizizz) serta modul interaktif.
 - c. Implementasi di Kelas: Guru mengajar menggunakan media interaktif yang telah disiapkan, sementara siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif melalui perangkat yang tersedia.
3. Tahap Evaluasi dan Refleksi
- a. Dilakukan pre-test sebelum pembelajaran menggunakan media interaktif dan post-test setelah kegiatan.
 - b. Pengumpulan angket respon siswa serta observasi terhadap keaktifan siswa dalam kelas.
 - c. Refleksi bersama guru untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan kegiatan, serta rencana tindak lanjut untuk keberlanjutan.

2.4 Bahan dan Instrumen

Bahan yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi modul pembelajaran Bahasa Indonesia, media interaktif berbasis aplikasi, laptop, LCD proyektor, serta jaringan internet sekolah. Sementara itu, instrumen penelitian yang digunakan antara lain:

- a. Tes Tertulis (pre-test dan post-test) untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa.
- b. Angket untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan media interaktif.
- c. Lembar Observasi untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.
- d. Dokumentasi berupa foto dan video pelaksanaan kegiatan sebagai bukti serta bahan analisis kualitatif.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan beberapa teknik yang saling melengkapi, yaitu:

- a. Tes: digunakan untuk menilai perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran interaktif.
- b. Observasi: digunakan untuk menilai keterlibatan siswa, efektivitas guru dalam memanfaatkan media, serta interaksi selama pembelajaran berlangsung.
- c. Angket: digunakan untuk menggali respon siswa mengenai kesenangan, kemudahan, dan efektivitas media interaktif dalam pembelajaran.
- d. Dokumentasi: digunakan untuk memperkuat hasil temuan melalui bukti visual.

2.6 Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan kombinasi analisis kuantitatif dan kualitatif.

- a. Analisis Kuantitatif dilakukan dengan membandingkan skor pre-test dan post-test menggunakan perhitungan rata-rata serta persentase peningkatan pemahaman siswa. Selain itu, data angket dianalisis dalam bentuk distribusi persentase untuk mengetahui kecenderungan respon siswa.
- b. Analisis Kualitatif dilakukan terhadap hasil observasi dan dokumentasi untuk menggali aspek non-akademis, seperti tingkat partisipasi siswa, motivasi belajar, serta kendala teknis yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan.

Hasil analisis tersebut kemudian disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan deskripsi naratif agar dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif di SMP S Methodist 1 Rantau Prapat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Peningkatan Pemahaman Siswa

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia setelah penggunaan media pembelajaran interaktif. Pada tahap awal, nilai rata-rata pre-test siswa hanya mencapai 48%. Setelah pembelajaran menggunakan media interaktif, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 82%, sehingga terdapat peningkatan sebesar 34 poin persentase.

Peningkatan ini konsisten di hampir semua indikator penilaian, meliputi kemampuan memahami bacaan, menjawab soal berbasis teks, serta keterampilan menulis. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu memperkuat pemahaman siswa karena penyajian materi lebih menarik dan mudah dipahami.

3.2 Keaktifan dan Motivasi Belajar

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif selama pembelajaran menggunakan media interaktif. Sebanyak 85% siswa terlibat aktif menjawab kuis digital, berdiskusi, dan memberikan respon terhadap pertanyaan guru. Angket juga menunjukkan bahwa 90% siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi mereka untuk belajar Bahasa Indonesia.

3.3 Peningkatan Kompetensi Guru

Guru Bahasa Indonesia yang terlibat dalam kegiatan menyatakan bahwa mereka mendapatkan keterampilan baru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Dari hasil wawancara singkat, guru mengaku sebelumnya masih terbatas dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, hanya menggunakan PowerPoint sederhana. Setelah kegiatan, guru dapat menggunakan aplikasi kuis daring (seperti Quizizz), menampilkan video pembelajaran, serta membuat modul interaktif.

3.4 Kendala Pelaksanaan

Beberapa kendala yang muncul selama kegiatan antara lain:

- a. Keterbatasan perangkat – tidak semua siswa membawa smartphone/laptop, sehingga beberapa harus berbagi dengan temannya.
- b. Koneksi internet – jaringan Wi-Fi sekolah terkadang lambat, menyebabkan keterlambatan akses aplikasi kuis online.
- c. Waktu pelaksanaan – sesi pelatihan guru relatif singkat, sehingga belum semua fitur media interaktif dapat dikuasai secara maksimal.

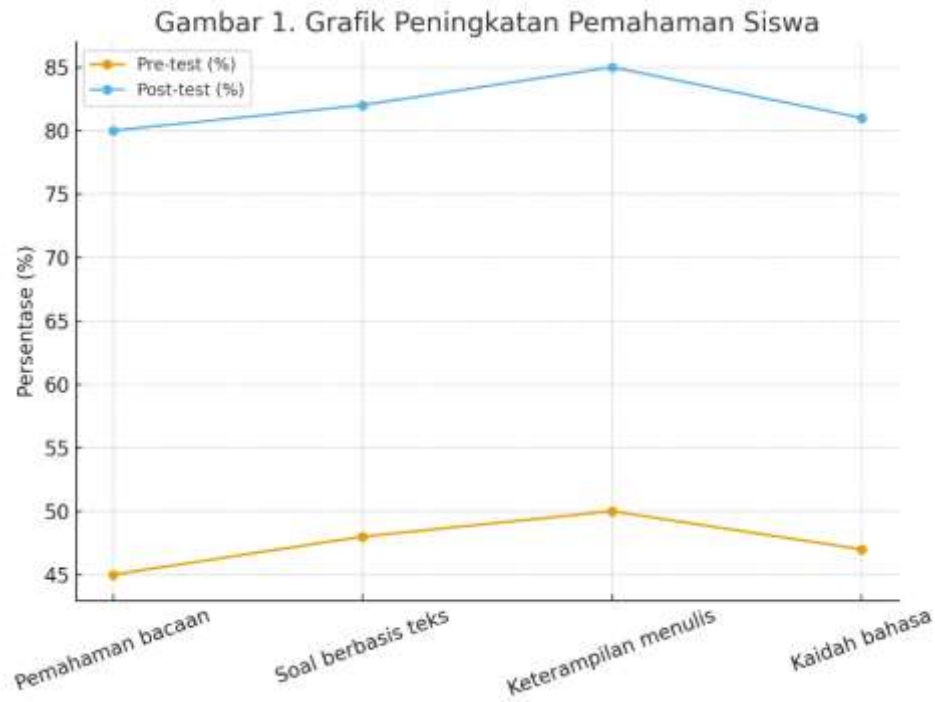
4. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian di SMP S Methodist 1 Rantau Prapat, diperoleh temuan utama berupa peningkatan pemahaman siswa dan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Siswa

Aspek yang Dinilai	Rata-rata Pre-test (%)	Rata-rata Post-test (%)	Peningkatan (%)
Pemahaman bacaan	45	80	+35
Menjawab soal berbasis teks	48	82	+34
Keterampilan menulis	50	85	+35
Penguasaan kaidah bahasa	47	81	+34
Rata-rata keseluruhan	48	82	+34

Hasil tabel di atas memperlihatkan bahwa semua aspek penilaian mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan media pembelajaran interaktif.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Pemahaman Siswa

Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa

Indikator Respon	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)
Media interaktif membuat pembelajaran lebih menarik	90	10
Media interaktif membantu memahami materi	88	12
Saya lebih termotivasi untuk belajar	85	15
Saya ingin penggunaan media interaktif dilanjutkan	92	8

Dari angket yang dibagikan, mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan media interaktif lebih menarik, membantu memahami materi, dan memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif.

5. PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif terhadap peningkatan pemahaman Bahasa Indonesia pada siswa SMP. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 48% menjadi 82%, yang berarti terjadi peningkatan sebesar 34 poin persentase. Temuan ini sejalan dengan penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis

teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta efektivitas proses belajar. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi pada peningkatan kompetensi guru. Guru yang sebelumnya hanya menggunakan metode konvensional kini mampu mengintegrasikan aplikasi kuis daring, video pembelajaran, dan modul digital ke dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan adanya transformasi dalam praktik pengajaran yang mendukung pembelajaran abad 21.

Meskipun demikian, terdapat kendala dalam keterbatasan perangkat siswa dan akses internet di sekolah. Kondisi ini menjadi catatan penting untuk perbaikan ke depan, misalnya dengan penggunaan aplikasi offline atau penyediaan fasilitas laboratorium komputer yang lebih memadai. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa sosialisasi dan pelatihan media pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia, sekaligus membekali guru dengan keterampilan baru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan.

6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa : Media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan pemahaman siswa, terbukti dari peningkatan nilai rata-rata pre-test sebesar 48% menjadi 82% pada post-test, siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran, dengan 90% siswa menyatakan media interaktif membuat pelajaran lebih menarik, guru memperoleh keterampilan baru dalam penggunaan teknologi pembelajaran, sehingga mampu mengintegrasikan media interaktif ke dalam pengajaran Bahasa Indonesia, kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan perangkat dan jaringan internet, namun tidak mengurangi keberhasilan kegiatan secara keseluruhan, dan ke depan, diperlukan dukungan fasilitas dan pelatihan lanjutan agar penggunaan media interaktif dapat berkelanjutan serta diterapkan pada mata pelajaran lain. Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya memberi dampak pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat kapasitas guru dan mendukung transformasi digital dalam pendidikan di SMP S Methodist 1 Rantau Prapat.

DAFTAR PUSTAKA

M. A. Fitri, A. Pratiwi, and R. P. Ananda, "Digital reading engagement in online learning: Enhancing junior high school students' participation," *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, vol. 16, no. 21, pp. 245–257, 2021.

- S. Lestari and D. Wulandari, "Development of interactive multimedia based on HTML5 for Indonesian language learning," *Journal of Education and Learning Studies*, vol. 5, no. 2, pp. 55–63, 2021.
- A. Nugroho, Y. A. Rahmawati, and M. Kurniawan, "Project-based multimedia learning using H5P to improve students' writing skills in Bahasa Indonesia," *Indonesian Journal of Educational Research and Technology*, vol. 2, no. 3, pp. 123–134, 2022.
- D. Cahyono and A. L. Putri, "Interactive PowerPoint with ClassPoint: An alternative media for language learning in low-infrastructure schools," *Journal of Language and Literature Education*, vol. 11, no. 1, pp. 33–42, 2022.
- N. S. Ramadhan, "Implementation of Nearpod-based interactive media in junior high school: A case study," *Journal of Education and E-Learning Research*, vol. 9, no. 2, pp. 68–75, 2022.
- T. A. Hidayat and P. D. Sari, "Utilization of Wordwall and H5P in interactive learning to enhance motivation and achievement of students," *International Journal of Instructional Technology and Educational Studies*, vol. 3, no. 1, pp. 45–53, 2022.
- R. Handayani and M. R. Fauzi, "Game-based Indonesian language media integrating local culture to improve speaking skills," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 7, no. 2, pp. 210–221, 2022.
- E. S. Rahma and Y. Kusuma, "Local wisdom content in interactive multimedia for contextual learning," *International Journal of Instruction*, vol. 15, no. 3, pp. 145–160, 2022.
- F. A. Nasution, "Effectiveness of interactive digital media in improving students' reading comprehension at junior high schools," *Journal of Applied Linguistics and Literacy*, vol. 7, no. 1, pp. 25–35, 2023.
- I. P. Santosa and N. Yuliani, "Teachers' readiness in implementing interactive learning media for Bahasa Indonesia," *Indonesian Journal of Educational Development*, vol. 4, no. 1, pp. 112–125, 2023.
- L. P. Dewi and H. Gunawan, "Interactive digital modules to enhance Indonesian junior high students' writing performance," *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, vol. 32, no. 2, pp. 101–118, 2023.
- M. J. Siregar, "The use of Articulate Storyline in teaching narrative texts to SMP students," *Indonesian Journal of English and Language Teaching*, vol. 18, no. 1, pp. 89–100, 2023.
- A. Prasetyo, "Evaluating the effectiveness of H5P interactive e-learning for Bahasa Indonesia learning outcomes," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 25, no. 2, pp. 150–162, 2023.
- K. Widodo and H. A. Lestari, "Blended learning with interactive multimedia to improve students' engagement," *Journal of Interactive Learning Research*, vol. 34, no. 2, pp. 233–250, 2023.
- B. M. Hartono, "Students' perceptions on Wordwall games for vocabulary and grammar learning," *Journal of Language Teaching and Research*, vol. 14, no. 2, pp. 123–131, 2023.

- D. H. Puspita and A. H. Sari, "Interactive PowerPoint with gamification approach for improving learning outcomes," *International Journal of Emerging Instructional Design*, vol. 6, no. 1, pp. 77–85, 2023.
- Y. A. Nugraha, "Enhancing digital reading comprehension through interactive e-books," *International Journal of Learning and Development*, vol. 13, no. 2, pp. 44–53, 2023.
- S. R. Mawar and F. Alamsyah, "Hybrid learning with offline-first digital modules for rural junior high schools," *Journal of Educational Technology and Society*, vol. 26, no. 1, pp. 300–315, 2023.
- H. T. Wibowo, "Teacher training for interactive media development: Lessons from community service in junior high schools," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 59–70, 2023.
- N. Y. Simanjuntak, "Developing sustainable digital-based language learning practices in SMP: A case of North Sumatera," *Indonesian Journal of Educational Action Research*, vol. 7, no. 3, pp. 201–215, 2023.