

**PENGARUH PENGGUNAAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Alfia Dwi Saputri¹, Fery Andria Riski², Rizkia Amelia³, Shalma As'ari⁴, Satria
Wicaksana⁵, Zulfadewina⁶

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Prof. DR.Hamka

Alamat e-mail : [1alfiasaputri11@gmail.com](mailto:alfiasaputri11@gmail.com), [2feryputrapasaman@gmail.com](mailto:feryputrapasaman@gmail.com),

[3rizkiaaamelia12@gmail.com](mailto:rizkiaaamelia12@gmail.com), [4shalmaasari212@gmail.com](mailto:shalmaasari212@gmail.com),

[5satriawicaksana5084@gmail.com](mailto:satriawicaksana5084@gmail.com), [6zulfadewina@uhamka.ac.id](mailto:zulfadewina@uhamka.ac.id)

ABSTRACT

This systematic literature review examines the influence of multimedia-based teaching materials on elementary school students' learning interest. The digital revolution has fundamentally transformed educational landscapes, yet research specifically addressing multimedia's impact on affective dimensions of learning remains limited. This study employed a systematic literature review approach following PRISMA protocol, analyzing peer-reviewed studies published between 2021-2025 across five major academic databases. Findings reveal that multimedia teaching materials significantly enhance learning interest when they incorporate high interactivity, content personalization, immediate feedback, and visually engaging elements relevant to students' daily experiences. The review identified that multimedia resources effectively accommodate diverse learning styles, stimulate multisensory engagement, and create more contextual learning experiences compared to conventional materials. Implementation challenges include digital infrastructure disparities, pedagogical adaptation requirements, and the need for teacher capacity building. This research contributes valuable insights for educators and policymakers seeking to leverage multimedia technologies to foster more engaging and effective learning environments for elementary students in the digital era.

Keywords: multimedia teaching materials, learning interest, elementary students, systematic literature review, digital education

ABSTRAK

Kajian literatur sistematis ini meneliti pengaruh bahan ajar berbasis multimedia terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Revolusi digital telah mengubah lanskap pendidikan secara fundamental, namun riset yang secara khusus membahas dampak multimedia terhadap dimensi afektif pembelajaran masih terbatas. Penelitian ini menggunakan pendekatan systematic literature review mengikuti protokol PRISMA, menganalisis studi peer-reviewed yang diterbitkan antara 2021-2025 dari lima database akademik utama. Temuan mengungkapkan bahwa bahan ajar multimedia secara signifikan meningkatkan minat belajar ketika mengintegrasikan interaktivitas tinggi, personalisasi konten, umpan balik segera,

dan elemen visual menarik yang relevan dengan pengalaman keseharian siswa. Kajian ini mengidentifikasi bahwa sumber belajar multimedia efektif mengakomodasi keragaman gaya belajar, menstimulasi keterlibatan multisensorik, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih kontekstual dibandingkan bahan ajar konvensional. Tantangan implementasi meliputi kesenjangan infrastruktur digital, kebutuhan adaptasi pedagogis, dan pengembangan kapasitas guru. Penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi pendidik dan pemangku kebijakan yang berupaya memanfaatkan teknologi multimedia untuk membangun lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa sekolah dasar di era digital.

Kata Kunci: bahan ajar multimedia, minat belajar, siswa sekolah dasar, kajian literatur sistematis, pendidikan digital

A. Pendahuluan

Revolusi digital telah mengubah lanskap pendidikan secara fundamental, menghadirkan paradigma baru dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan termasuk sekolah dasar. Di era transformasi digital ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan esensial untuk mempersiapkan generasi mendatang menghadapi dunia yang semakin terhubung secara digital (Rijoly et al., 2024). Bahan ajar berbasis multimedia hadir sebagai salah satu manifestasi inovasi pendidikan yang menawarkan pengalaman belajar multisensori yang kaya, interaktif, dan potensial untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Implementasi teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait dengan kesenjangan infrastruktur digital antara daerah perkotaan dan pedesaan. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) mengungkapkan bahwa hanya 47,3% sekolah dasar di Indonesia yang memiliki akses memadai terhadap fasilitas teknologi informasi dan komunikasi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemanfaatan bahan ajar berbasis multimedia di tingkat sekolah dasar, yang pada gilirannya berpotensi mempengaruhi minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu et al., 2023) menunjukkan bahwa siswa yang terpapar dengan metode pembelajaran konvensional

cenderung menunjukkan tingkat kebosanan yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang belajar menggunakan pendekatan multimedia interaktif.

Minat belajar merupakan salah satu faktor krusial yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran siswa sekolah dasar. Minat berfungsi sebagai penggerak internal yang memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. (Puspaningrum et al., 2021) mendefinisikan minat belajar sebagai kecenderungan dan ketertarikan yang tinggi disertai perasaan senang terhadap aktivitas belajar, yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar dengan kesadaran penuh dan konsisten. Namun, fenomena penurunan minat belajar pada siswa sekolah dasar semakin terlihat sebagai konsekuensi dari metode pembelajaran yang kurang adaptif dengan karakteristik generasi digital native yang menuntut pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Bahan ajar berbasis multimedia dipandang sebagai solusi potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut. Integrasi elemen-elemen

seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan bahan ajar dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan menstimulasi keterlibatan kognitif yang lebih dalam. (Ilwaru et al., 2023) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa bahan ajar multimedia interaktif dapat mengaktifkan berbagai saluran sensorik siswa, sehingga informasi dapat diproses lebih efektif dan tersimpan lebih lama dalam memori jangka panjang.

Berdasarkan fenomena dan kesenjangan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis multimedia terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Secara spesifik, penelitian ini berupaya untuk: (1) mengidentifikasi karakteristik bahan ajar berbasis multimedia yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar; (2) menganalisis perbedaan tingkat minat belajar antara siswa yang menggunakan bahan ajar berbasis multimedia dengan siswa yang menggunakan bahan ajar konvensional; dan (3) merumuskan model implementasi bahan ajar berbasis multimedia yang adaptif

dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar Indonesia.

B. Metode Penelitian

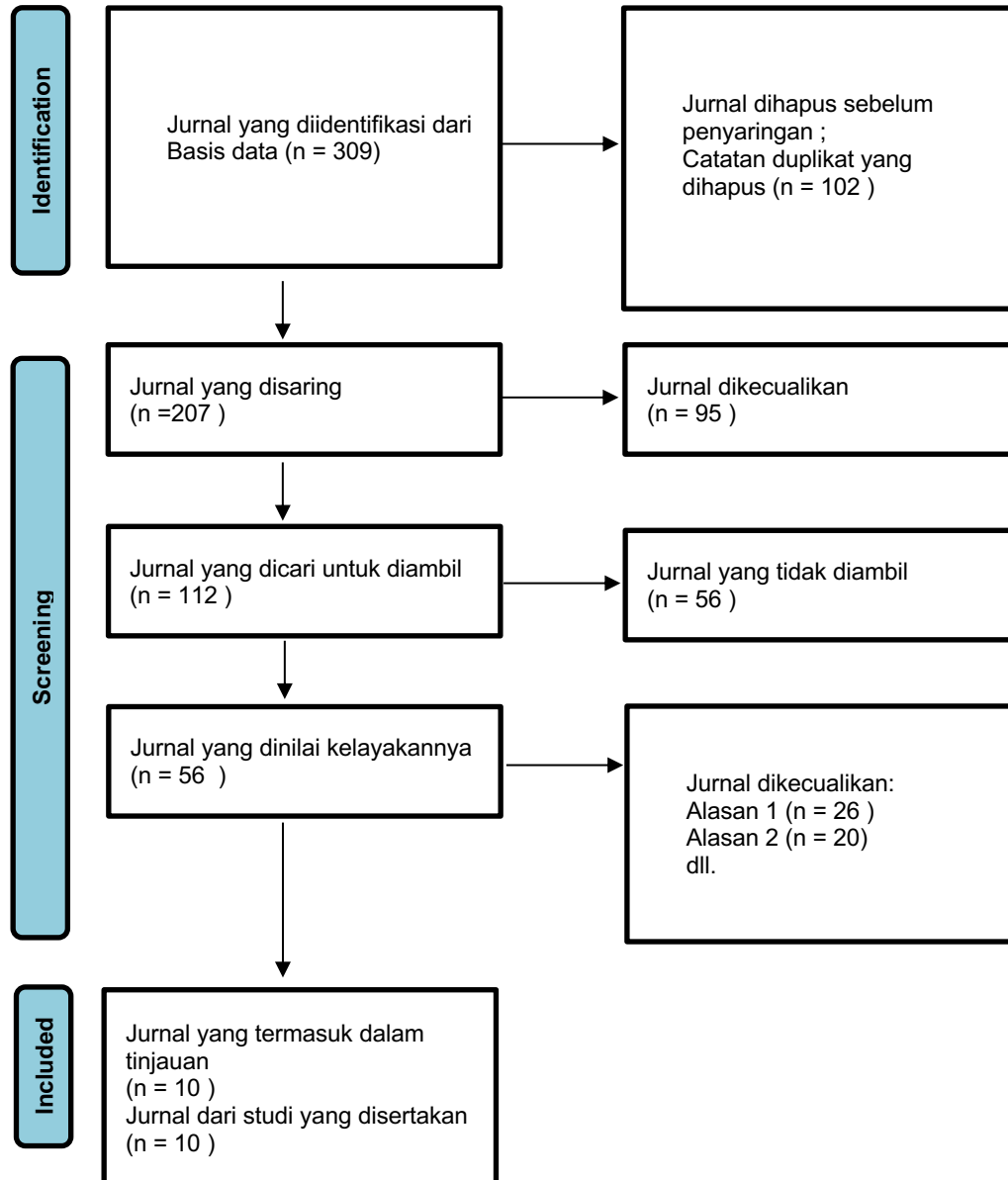
Penelitian ini mengimplementasikan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis multimedia terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. (Triandini et al., 2019) mendefinisikan SLR sebagai metode penelitian yang mengidentifikasi, mengevaluasi, dan

menginterpretasi semua bukti penelitian yang tersedia dan relevan dengan pertanyaan penelitian tertentu melalui alur kerja yang sistematis, eksplisit, dan dapat direproduksi. Metode ini dipilih karena kemampuannya dalam menyediakan sintesis komprehensif dari berbagai studi empiris yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola, tren, dan kesenjangan dalam literatur yang ada.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pendahuluan Hasil

A. Screening Artikel Jurnal



Gambar 1. *Flowchart Prisma*

B. Hasil Ringkasan Singkat Dari Temuan Utama

Tabel 1. Sintesis

No.	Penulis & Tahun	Fokus Penelitian	Metode	Temuan Utama	Relevansi dengan Penelitian
1	(Samsiyah, 2021)	Pengaruh multimedia interaktif terhadap prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar	True Experimental Design	Nilai rata-rata kelas eksperimen (81,76) lebih tinggi dari kelas kontrol (66,18). Dari 17 siswa di kelas eksperimen, 16 siswa lulus KKM sedangkan di kelas kontrol hanya 4 siswa yang lulus, menunjukkan bahwa multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar.	Meskipun fokus pada prestasi belajar dan bukan minat belajar, penelitian ini membuktikan efektivitas multimedia interaktif dalam menciptakan hasil pembelajaran yang lebih baik, yang secara tidak langsung dapat mengindikasikan peningkatan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran.
2	(Ubaidi, 2023)	Pengembangan media interaktif berbasis website Google Sites terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas V sekolah dasar	Kualitatif dengan teknik studi literatur	Web Google Site dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif matematika berbasis website. Media ini dapat digunakan baik dalam pembelajaran di kelas maupun secara daring serta mendukung pembelajaran jarak jauh.	Langsung relevan dengan penelitian karena mengkaji hubungan antara media interaktif dengan minat belajar siswa SD, meskipun berfokus pada platform spesifik (Google Sites) dan mata pelajaran matematika. Memberikan perspektif tentang adaptabilitas media pembelajaran berbasis web.
3	(Ginting et al., 2021)	Pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III sekolah dasar	Model pengembangan ADDIE	Multimedia interaktif mendapatkan penilaian sangat baik dari ahli isi pembelajaran (91,66%), ahli desain pembelajaran (93,84%), ahli media pembelajaran (92,72%), uji	Relevan karena mengkaji pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran di SD dengan pendekatan kontekstual, yang dapat menjadi referensi dalam merancang bahan ajar

				coba perorangan (95,55%), dan uji coba kelompok kecil (95,83%). Multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual dinyatakan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	multimedia yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan minat belajar.
4	(Anjani, 2021)	Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri Pannara Kota Makassar	Pre-experimental dengan pendekatan kuantitatif	Hasil uji hipotesis pada tingkat signifikansi alpha (0,05) dengan uji-t menunjukkan nilai signifikansi (0,000) < alpha (0,05), menunjukkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, membuktikan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.	Sangat relevan dan secara langsung berhubungan dengan fokus penelitian, karena secara eksplisit mengkaji pengaruh multimedia terhadap minat belajar siswa SD pada mata pelajaran IPA, memberikan bukti empiris tentang efektivitas multimedia dalam meningkatkan minat belajar.
5	(Pratama & Hasanah, 2024)	Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA SD	Kuantitatif dengan desain eksperimen (Posttest Only Control Design)	Hasil analisis data menunjukkan nilai signifikansi uji t sebesar 0,000 yang berarti $\leq 0,05$, yang menunjukkan bahwa media interaktif berdampak pada minat belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Jimbaran Kulon.	Sangat relevan karena fokus pada pengaruh media interaktif terhadap minat belajar IPA siswa SD, menyediakan data terbaru (2024) yang memperkuat argumen tentang efektivitas bahan ajar multimedia dalam meningkatkan minat belajar.
6	(Widayanti et al., 2021)	Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran	Tidak dijelaskan secara eksplisit dalam abstrak	Penelitian memaparkan bagaimana pengaruh	Relevan karena mengkaji pengaruh multimedia

		interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri		digunakannya multimedia pembelajaran interaktif terhadap minat belajar peserta didik kelas V khususnya pada materi pesawat sederhana dalam mata pelajaran IPA.	interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di jenjang pendidikan dasar, meskipun berfokus pada materi spesifik (pesawat sederhana).
7	(Hansa et al., 2024)	Analisis media pembelajaran interaktif dalam minat belajar siswa kelas 5 SD 03 Tergo	Kualitatif dengan pendekatan deskriptif	Integrasi media pembelajaran interaktif seperti video, animasi, dan presentasi PowerPoint interaktif secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa, memungkinkan mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.	Sangat relevan karena menganalisis dampak media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa SD dan mengidentifikasi jenis-jenis media interaktif yang efektif, memberikan wawasan kualitatif yang dapat melengkapi temuan kuantitatif dari studi lain.
8	(Ismardianto, 2023)	Pengembangan multimedia interaktif berbasis kontekstual pelajaran matematika materi bangun datar sekolah dasar	Research and Development (R&D) dengan model ADDIE	Multimedia interaktif berbasis kontekstual dinilai sangat layak oleh ahli media (skor 4,4), ahli desain (skor 4,5), dan ahli materi (skor 4,5). Implementasi dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar dari rata-rata pretest 50,71 menjadi rata-rata posttest 77,67.	Relevan dalam hal pengembangan multimedia interaktif berbasis kontekstual untuk pembelajaran di SD, meskipun fokus pada hasil belajar bukan minat belajar. Memberikan perspektif tentang karakteristik multimedia interaktif yang berkualitas dan efektif.
9	(Rahmawati & Hidayati, 2022)	Pengaruh multimedia berbasis website pada pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar	Eksperimen (pre-experimental design) dengan desain one-group pretest posttest	Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung (23,864) > t tabel (2,045) dan nilai probabilitas (0,000) < 0,05,	Relevan karena mengkaji pengaruh multimedia terhadap motivasi belajar siswa SD, yang merupakan konsep yang

		siswa sekolah dasar		dengan hasil uji N-Gain Score sebesar 0,77 dan N-Gain persen sebesar 77,50% (kategori efektivitas tinggi), membuktikan bahwa multimedia berbasis website pada pembelajaran matematika berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.	berhubungan erat dengan minat belajar. Penelitian ini juga menggunakan multimedia berbasis website, yang merupakan salah satu bentuk bahan ajar berbasis multimedia.
10	(Putra & Haryanti, 2023)	Peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar melalui pemanfaatan multimedia	Studi literatur	Tidak disebutkan secara spesifik dalam abstrak, namun penelitian bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar melalui pemanfaatan multimedia.	Sangat relevan karena secara langsung membahas peningkatan minat belajar siswa SD melalui pemanfaatan multimedia, meskipun fokus pada mata pelajaran IPS. Pendekatan studi literatur memberikan perspektif teoretis yang dapat melengkapi studi empiris lainnya.

2. Pembahasan

Dimensi afektif pembelajaran, khususnya minat belajar, merupakan aspek krusial dalam proses pendidikan di tingkat sekolah dasar. Studi yang dilakukan oleh (Anjani, 2021) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran IPA secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa

kelas V, sebagaimana dibuktikan melalui uji hipotesis dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Temuan ini diperkuat oleh penelitian terbaru dari (Pratama & Hasanah, 2024) yang juga menegaskan dampak positif media interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran yang sama. Konsistensi hasil dari kedua penelitian tersebut mengindikasikan reliabilitas temuan terkait efektivitas multimedia

dalam memfasilitasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA. Aspek penting yang teridentifikasi dari analisis sistematis adalah diversifikasi jenis multimedia yang diimplementasikan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. (Hansa et al., 2024)V mengeksplorasi secara kualitatif bagaimana integrasi beragam media interaktif seperti video, animasi, dan presentasi PowerPoint interaktif berkontribusi pada peningkatan signifikan minat belajar siswa. Penelitian tersebut menggambarkan bagaimana media interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar mereka melalui stimulasi multisensori.

Transformasi digital dalam pendidikan juga tercermin melalui implementasi multimedia berbasis web sebagai inovasi dalam pengembangan bahan ajar. (Ubaidi, 2023) mendemonstrasikan potensi Google Sites sebagai platform pengembangan media interaktif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V. Senada dengan itu, (Rahmawati & Hidayati, 2022) membuktikan efektivitas tinggi multimedia berbasis website dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa dengan persentase efektivitas mencapai 77,50%, menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis web tidak hanya relevan dengan karakteristik generasi digital native, tetapi juga efektif dalam memfasilitasi pembelajaran yang bermakna. Pendekatan kontekstual dalam pengembangan multimedia interaktif merupakan aspek fundamental yang memengaruhi efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar. (Ginting et al., 2021) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual memperoleh penilaian sangat baik dari berbagai perspektif evaluasi, termasuk ahli isi, desain, dan media pembelajaran. Penerapan prinsip kontekstual dalam pengembangan multimedia memungkinkan siswa menghubungkan konsep abstrak dengan realitas kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ismardianto, 2023) yang mengaplikasikan multimedia interaktif berbasis kontekstual pada materi bangun datar matematika dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Meskipun beberapa penelitian berfokus pada hasil atau prestasi belajar, seperti yang dilakukan oleh (Samsiyah, 2021), analisis mendalam terhadap data mengungkapkan implikasi tidak langsung terhadap minat belajar. Hasil belajar yang lebih optimal.

(Widayanti et al., 2021) menekankan bahwa mata pelajaran IPA yang memadukan aspek teoretis dan praktis membutuhkan pendekatan pembelajaran yang melampaui batas-batas buku teks konvensional. Multimedia pembelajaran interaktif menawarkan solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan tersebut, memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, dan menyajikan simulasi virtual yang memfasilitasi pemahaman siswa terhadap fenomena ilmiah, sehingga meningkatkan minat belajar mereka.

Dimensi penting lainnya adalah implementasi multimedia dalam pembelajaran ilmu sosial. (Putra & Haryanti, 2023) mengeksplorasi potensi multimedia dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar, menegaskan aplikabilitas pendekatan multimedia lintas disiplin ilmu. Temuan ini memperluas

spektrum implementasi bahan ajar berbasis multimedia, mengindikasikan fleksibilitas dan adaptabilitasnya dalam konteks pembelajaran yang beragam.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis sistematis terhadap literatur terkini, ditemukan bukti substansial bahwa implementasi bahan ajar berbasis multimedia memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar. Elemen-elemen multimedia yang terintegrasi secara harmonis dalam bahan ajar terbukti mampu mengakomodasi keragaman gaya belajar, meningkatkan keterlibatan multisensorik, serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Karakteristik bahan ajar multimedia yang paling efektif dalam menstimulasi minat belajar mencakup interaktivitas tinggi, personalisasi konten, umpan balik segera, dan konten visual yang menarik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Untuk pengembangan selanjutnya, diperlukan penelitian eksperimental jangka panjang yang

menganalisis keberlanjutan minat belajar siswa setelah intervensi multimedia dihentikan, serta studi komparatif yang mengevaluasi efektivitas berbagai jenis multimedia berdasarkan karakteristik demografis dan sosiokultural siswa. Perhatian khusus perlu diberikan pada pengembangan model implementasi yang adaptif terhadap keterbatasan infrastruktur di daerah tertinggal, peningkatan kapasitas pendidik dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, serta integrasi pendekatan pedagogis kontemporer seperti pembelajaran berbasis permainan dan augmented reality yang berpotensi lebih jauh meningkatkan dimensi afektif dalam pembelajaran di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Pannara Kota Makassar*. 2(4).
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., Wayan, A. I., & Yuda, I. (2021). *Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 2, 133–143.
- Hansa, M., Tabina, C., Mubarok, A. I., Sari, I. M., & Aura, Y. (2024). *Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo*. 3(5), 2493–2502.
- Ilwaru, V. Y. I., Talakua, M. W., Leleury, Z. A., Rahakbauw, D. L., Rijoly, M. E., & Kunci, K. (2023). *Pembelajaran Matematika Kontekstual Menggunakan Perangkat Lunak Berbasis Website Pada SMA Negeri 6 Maluku Tengah*. 1(2), 43–50.
- Ismardianto. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Sekolah Dasar*. 08(September), 5987–5999.
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD*. 311–319.
- Puspaningrum, C., Syahputra, E., & Surya, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Interaktif Berbasis Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa*. 1–10.
- Putra, K. S., & Haryanti, Y. D. (2023). *Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar melalui Pemanfaatan Multimedia*. 2(2), 33–37.
- Rahayu, F. D., Mawarsari, V. D., & Suprpto, R. (2023). *Karakteristik Kemampuan Berpikir Geometri Siswa Berdasarkan Level Berpikir Van Hiele Pasca Covid-19*. 7(2), 400–413.
- Rahmawati, D., & Hidayati, Y. M. (2022). *Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 06(03), 2367–2375.
- Rijoly, M. E., Talakua, M. W., Leleury,

- Z. A., Patty, D., & Tomasouw, B. P. (2024). *Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Matematika dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Bagi Siswa SMP Negeri 8 Ambon*. 2(2), 47–53.
- Samsiyah, N. (2021). *Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 1(1), 28–36.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Ubaidi, A. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas V Sekolah Dasar*. 2(8), 943–952.
- Widayanti, D., Mauludah, S., Rahayu, I. P., & Surur, A. M. (2021). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri*. XI(i), 160–168.