



JPT: JURNAL PENDIDIKAN TEMATIK

Vol.7 No. 2 2026 | Hal. 65-71

<https://siducat.org/index.php/jpt>

e_ISSN: 2745-5645

DOI: <https://doi.org/10.62159/jpt.v4i3.xxx>

Integrasi Multimedia dalam Pengembangan Pembelajaran Berbasis ADDIE untuk Mendorong Deep Learning di Sekolah Menengah Atas

David Christ Arjo^{1*}, Yemima El-Roi Pasulu², Siti Handayani³, Lisa Gracia Kailola⁴, Dameria Sinaga⁵

¹⁻⁵Universitas Kristen Indonesia

e-mail Corresponden*:

davidchistarjo@gmail.com

History Article	Abstract
Received: April, 29 2026 Revised: May, 10 2026 Accepted: August, 012026	This study aims to explore the integration of multimedia in the development of learning based on the ADDIE model to promote deep learning in senior high schools. This study uses a qualitative approach with a literature review method to analyze relevant journals and studies on multimedia integration, the ADDIE instructional design framework, and its impact on deep learning. The results show that the ADDIE model provides a systematic and structured framework in the development of multimedia learning media that effectively supports students' deep learning process. Multimedia, when designed and implemented through the ADDIE stages—Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation—encourages student participation, motivation, and understanding by providing interactive and adaptive learning experiences. This integration facilitates meaningful and active learning, which supports the understanding of complex concepts in senior high school education. This study concludes that ADDIE-based multimedia development is a strategic approach in facilitating deep learning, improving instructional quality, and aligning with the needs of modern education.
Keyword multimedia learning; ADDIE model; learning development	

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan abad ke-21 mengharuskan siswa tidak hanya mengetahui informasi dasar tetapi juga berpikir kritis, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan ide-ide baru. Perubahan dalam pendekatan pengajaran ini mendorong guru untuk merancang pengalaman belajar yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga pembelajaran yang bermakna. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan mengintegrasikan multimedia ke dalam proses pengajaran. Pembelajaran berbasis multimedia membuat sistem pembelajaran lebih interaktif karena mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, belajar sendiri, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran alih-alih hanya menerima informasi secara pasif. Penggunaan multimedia memungkinkan siswa memperoleh informasi melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas digital. Hal ini

meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pembelajaran mendalam. Hal ini juga membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks dengan lebih baik dan membuat mereka tetap tertarik untuk belajar. Guru tidak lagi hanya menjadi instruktur ; mereka juga harus bertindak sebagai fasilitator pembelajaran yang dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dengan mengintegrasikan multimedia ke dalam pengajaran mereka.

Metode, strategi, dan pendekatan pengajaran harus terus diperbarui agar sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Guru yang tidak mampu mengubah atau setidaknya menyesuaikan diri dengan perkembangan ini berisiko menjadi tidak relevan dalam proses pembelajaran (Pardede et al., 2021). Oleh karena itu, pengintegrasian multimedia sangat penting dalam dunia pendidikan. Integrasi ini memungkinkan penggunaan teknologi dan media sebagai alat pembelajaran yang efektif di sekolah. Hasilnya, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, dan siswa dapat lebih mudah berpartisipasi dalam pengalaman belajar yang relevan dan bermanfaat. Namun, pengembangan multimedia tidak boleh dilakukan secara asal – asalan; maka memerlukan proses desain yang memenuhi kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Model ADDIE menyediakan proses yang sistematis, mulai dari menganalisis kebutuhan siswa, merancang konten, mengembangkan media, menerapkannya di kelas, dan mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Mengintegrasikan multimedia ke dalam pembelajaran berbasis ADDIE tidak hanya meningkatkan kualitas media tetapi juga menyediakan kerangka kerja untuk memastikan bahwa media mendukung pembelajaran mendalam. Model ADDIE membantu memastikan bahwa pengembangan multimedia dilakukan secara sistematis, terfokus, dan berbasis data. Artinya multimedia tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran bagi siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode tinjauan pustaka sistematis untuk mengkaji sejumlah artikel dan jurnal yang membahas integrasi multimedia, model ADDIE, dan pembelajaran mendalam dalam konteks pendidikan. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini berfokus pada analisis penerapan pengembangan pembelajaran melalui multimedia berbasis model ADDIE dan pengaruhnya terhadap pembelajaran mendalam di sekolah menengah atas.

Metode kualitatif dipilih karena tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang konsep, prinsip, dan implementasi integrasi multimedia menurut model ADDIE, tanpa melibatkan pengumpulan data lapangan seperti wawancara atau kuesioner (Anafi et al., 2021).

Proses penelitian ini diawali dengan identifikasi dan pemilihan jurnal akademik yang relevan sebagai sumber utama. Jurnal-jurnal tersebut kemudian dianalisis secara kritis untuk mendeskripsikan tahapan ADDIE yang diterapkan dalam pengembangan pembelajaran berbasis multimedia dan kaitannya dengan upaya untuk mempromosikan pembelajaran mendalam di kalangan siswa sekolah menengah (Purnamasari, n.d.)

Selanjutnya, temuan dari berbagai jurnal disintesis untuk membangun kerangka kerja konseptual yang komprehensif tentang bagaimana multimedia dapat diintegrasikan secara efektif menggunakan model ADDIE dalam konteks pembelajaran yang mendukung pengembangan pemahaman yang mendalam (Zaidi et al., 2020).

Metode ini menekankan validitas teoritis melalui penggunaan beragam sumber yang andal, sehingga hasil penelitian bersifat komprehensif dan mendalam berdasarkan tinjauan pustaka yang sistematis dan tertata dengan baik.

Pada tahap analisis, artikel dan jurnal yang relevan diidentifikasi dan dipilih menggunakan kriteria inklusi, yang meliputi: (a) membahas pembelajaran multimedia atau media digital interaktif, (b) menggunakan atau membahas model ADDIE dalam desain pembelajaran, (c) berkaitan dengan indikator pembelajaran mendalam atau keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan (d) dipublikasikan dalam jurnal peer-review dalam 10 tahun terakhir.

Artikel-artikel ini diperoleh dari basis data akademik seperti Google Scholar, ResearchGate, dan repositori jurnal pendidikan. Kemudian, pada tahap perancangan tinjauan pustaka, kerangka kerja analitis dikembangkan berdasarkan tiga dimensi: (1) kebutuhan pembelajaran multimedia, (2) mekanisme

integrasi multimedia ke dalam setiap tahap model ADDIE (Analisis → Desain → Pengembangan → Implementasi → Evaluasi), dan (3) dampak terhadap keterlibatan siswa, pemahaman konsep, dan pembelajaran mendalam.

Kerangka kerja ini memandu pengembangan kategori dan tema dalam analisis naratif. Tahap pengembangan penelitian ini melibatkan pengumpulan, pembacaan menyeluruh, dan pemetaan konten artikel dan jurnal terpilih.

Penulis merangkum temuan dari setiap artikel dalam bentuk tabel ringkasan (misalnya: model, media, tahapan ADDIE yang diterapkan, konteks sekolah, temuan) dan melakukan sintesis tematik untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan antar studi. Tahap implementasi dalam konteks ini berarti menerapkan kerangka kerja analitis pada artikel dan jurnal yang dipetakan, yaitu menafsirkan dan mendiskusikan bagaimana multimedia yang dikembangkan menggunakan kerangka kerja ADDIE dapat mendorong pembelajaran mendalam.

Penulis membahas dinamika, faktor pendukung dan penghambat, serta implikasinya dalam konteks pendidikan sekolah menengah atas.

RESULT AND DISCUSSION HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengantar Multimedia dalam Pembelajaran

Pembelajaran multimedia merupakan perpaduan perangkat keras dan perangkat lunak digital yang digunakan untuk berbagi informasi selama proses pembelajaran. Ini mencakup hal-hal seperti teks, audio, video, gambar, grafik, animasi, dan elemen interaktif lainnya. Alat-alat ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Dengan multimedia, mengajar bukan hanya tentang berbicara atau menulis. Hal ini melibatkan penggunaan berbagai indra, yang memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan.

Penggunaan multimedia juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Ketika siswa berinteraksi dengan elemen multimedia, seperti memperbesar gambar, mendengarkan penjelasan audio, atau menonton video yang menunjukkan bagaimana sesuatu terjadi, mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif. Mereka terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran mendalam, yang mengharuskan siswa memahami konsep secara menyeluruh, menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki, dan menerapkannya dalam situasi kehidupan nyata. Multimedia juga memungkinkan pembelajaran yang terdiferensiasi, karena setiap siswa dapat belajar dengan cara yang mereka sukai.

Pembelajar visual mendapat manfaat dari grafik dan video, sementara pembelajar auditori mendapat manfaat dari penjelasan atau narasi audio. Elemen interaktif seperti simulasi digital dan kuis memberi siswa kesempatan untuk bereksperimen, mencoba berbagai hal, dan mendapatkan umpan balik langsung. Lebih lanjut, mengintegrasikan multimedia ke dalam pembelajaran mendukung lingkungan yang berpusat pada siswa, di mana guru bertindak sebagai pemandu, alih-alih menjadi satu-satunya sumber informasi. Hal tersebut tentu sejalan dengan kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian, kreativitas, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Dengan demikian, penggunaan multimedia tidak hanya menambah variasi dalam penyajian informasi, tetapi juga berfungsi sebagai strategi pengajaran yang meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan retensi informasi, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan sejalan dengan tuntutan abad ke-21. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran menawarkan beberapa manfaat penting.

Pertama, membantu memperjelas pesan dan informasi sehingga siswa menerima konten dalam format visual dan audio, yang memperkuat pemahaman. Kedua, pembelajaran multimedia dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa karena sifatnya yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Ketiga, pembelajaran berbasis multimedia memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kecepatan mereka sendiri dan dalam gaya belajar yang mereka sukai, mendukung perbedaan dalam kemampuan dan kebutuhan mereka (Li & Teori, 2017).

Multimedia pembelajaran yang efektif memiliki beberapa fitur utama. Penggunaannya pun mudah, jadi siswa tidak memerlukan banyak bantuan dari gurunya. Dengan multimedia, guru dapat menyajikan pelajaran dengan cara yang baru dan menarik, menggunakan animasi, simulasi, dan kuis interaktif. Alat-alat ini membantu siswa belajar lebih aktif dan berpikir lebih kritis (Prajoko, 2012)

Saat ini, penggunaan multimedia menjadi semakin penting karena teknologi berkembang begitu pesat.

Multimedia memainkan peran besar dalam mengubah metode pengajaran tradisional menjadi cara belajar yang lebih modern dan fleksibel. Ini membantu memenuhi kebutuhan generasi milenial dan Generasi Z, yang sangat nyaman dengan teknologi digital (Munir, n.d.)

2. Konsep dan Tahapan Model ADDIE

Model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) adalah kerangka kerja sistematis yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran, termasuk pembelajaran berbasis multimedia. Tujuan utamanya adalah memastikan proses pengembangan terstruktur, efektif, dan memenuhi kebutuhan peserta didik.

- a) Analisis (Analysis). Pada tahap ini, kami mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan sumber daya yang tersedia.

Ini juga melibatkan pengumpulan data awal untuk menentukan masalah pembelajaran dan kebutuhan multimedia yang akan dikembangkan. Fokusnya adalah pada mengidentifikasi kebutuhan belajar, karakteristik pembelajar, kompetensi yang harus dicapai, dan masalah apa pun dalam proses pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengembangan multimedia didasarkan pada kebutuhan nyata dan berfokus pada tujuan pembelajaran yang jelas, seperti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan siswa (Doc, 2020). Dalam konteks pembelajaran multimedia, analisis dilakukan untuk mengetahui : (a) apakah materi sulit dipahami hanya dengan metode ceramah? (b) karakteristik peserta didik, yaitu apakah mereka merupakan pengguna digital atau pembelajar visual? Dan (c) bagaimana ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah?

- b) Desain (Design). Tahap desain berfokus pada perencanaan struktur multimedia pembelajaran, penetapan tujuan spesifik, pembuatan papan cerita, diagram alur, dan penentuan metode serta strategi penyajian konten. Selama tahap ini, desain interaksi dan tampilan produk multimedia juga direncanakan untuk mendukung pembelajaran yang efektif (Purnamasari, n.d.). Tujuan dari fase desain adalah untuk menghubungkan tahap analisis dengan tahap pengembangan secara terperinci dan sistematis. Pada tahap ini, kerangka kerja dan desain multimedia dibuat. Ini meliputi : (a) menentukan format multimedia (seperti animasi atau interaktif), (b) membuat storyboard, diagram alur, dan desain antarmuka, dan (c) memilih strategi pembelajaran yang mendorong pembelajaran mendalam (misalnya, konstruktivisme, pembelajaran berbasis masalah). Adapun fungsi dalam tahap desain ini yaitu : (a) merancang solusi yang tepat berdasarkan hasil analisis, (b) mengatur alur multimedia sehingga pembelajaran terfokus dan mudah dipahami.
- c) Pengembangan (development). Tahap ini adalah proses mengubah desain menjadi produk multimedia, yang meliputi pembuatan produk multimedia berdasarkan rencana yang dirancang. Prosesnya melibatkan pembuatan konten, pemrograman, dan pengintegrasian berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video. Setelah produk selesai, produk tersebut di konfirmasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas dan kesesuaian materi. Fungsi utama pengembangan adalah menciptakan produk multimedia siap pakai, menghasilkan produk siap uji, dan mengubah desain menjadi bentuk nyata yang dapat digunakan siswa. Selama tahap ini, pengujian internal (pengujian alfa) sering dilakukan untuk memeriksa apakah multimedia berfungsi sebagaimana dirancang (Smaldino, n.d.).

3. Hubungan Integrasi Multimedia dengan Pembelajaran Berbasis ADDIE untuk Deep Learning

Integrasi multimedia dalam proses pembelajaran merupakan strategi penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Namun, penggunaan multimedia tidak secara otomatis membuat pembelajaran efektif. Kerangka kerja sistematis diperlukan untuk memastikan bahwa multimedia yang dikembangkan selaras dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Di sini, peran ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) menjadi sangat relevan (Nabilah, 2020). Model ADDIE, sebagai kerangka kerja sistematis, memainkan peran penting dalam pengembangan multimedia pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan berbasis pembelajaran mendalam. ADDIE menyediakan proses terstruktur yang memandu pengembangan media pembelajaran secara berurutan dan sistematis, menghasilkan produk berkualitas tinggi yang memenuhi kebutuhan pembelajaran. Tahap pertama berupa tahap analisis, yang berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan tantangan yang dihadapi. Tahap ini memastikan bahwa pengembangan multimedia didasarkan pada analisis mendalam terhadap konteks dan target pembelajaran, sehingga menghasilkan produk yang relevan dan tepat. (Purnamasari, n.d.). Tahap Desain memastikan bahwa multimedia dibuat sesuai dengan tujuan, konten, dan alur pembelajaran. Ini melibatkan perencanaan terperinci pembelajaran multimedia, termasuk pembuatan papan cerita, desain diagram alur, dan perencanaan interaksi (Meilani Safitri, 2022). Tahap Pengembangan melibatkan pembuatan dan produksi materi pembelajaran multimedia sesuai dengan desain yang telah ditetapkan sebelumnya. Tahap Implementasi menguji multimedia dalam lingkungan belajar nyata. Tahap ini mengamati penerimaan dan efektivitas media dalam proses pembelajaran dan menilai seberapa baik media tersebut mendukung prinsip pembelajaran mendalam. Tahap Evaluasi dilakukan secara berkesinambungan untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna (guru dan juga siswa) dan menganalisis hasil pembelajaran. Evaluasi bertujuan untuk meningkatkan dan menyempurnakan produk multimedia agar lebih memenuhi kebutuhan pembelajaran, mendorong pembelajaran mendalam secara optimal, dan memastikan kualitas serta efektivitas media dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

Selain itu, multimedia bertindak sebagai katalisator untuk pembelajaran mendalam dengan menawarkan materi pembelajaran interaktif dan adaptif yang membantu siswa terlibat lebih dalam dan memahami lebih baik. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran mendalam, yang berfokus pada partisipasi aktif dan berpikir kritis (Maschurun, 2025). Multimedia memungkinkan informasi disajikan dalam berbagai bentuk dan kontekstual, sehingga memudahkan siswa untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan apa yang telah mereka ketahui.

Hal ini mendorong pemahaman konsep yang lebih dalam dan membantu mengembangkan keterampilan analitis dan evaluasi. Selain itu, perangkat multimedia yang menggunakan kecerdasan buatan atau sistem pembelajaran adaptif mendukung pembelajaran yang dipersonalisasi berdasarkan kebutuhan dan gaya belajar setiap siswa, sehingga memperkuat proses pembelajaran individual dan kolaboratif. Studi terbaru menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berbasis teknologi pembelajaran mendalam, seperti media interaktif yang didukung oleh Convolutional Neural Networks (CNN), dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan dan mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran (Riomalen et al., 2025).

Dengan demikian, integrasi multimedia digital dengan simulasi, gamifikasi, dan aplikasi pembelajaran cerdas menciptakan lingkungan belajar responsif yang merangsang pemikiran kritis, yang merupakan inti dari pembelajaran mendalam. Multimedia bukan sekadar alat untuk menyampaikan informasi, melainkan fasilitator utama yang mempercepat dan memperdalam proses pembelajaran melalui pendekatan holistik, personal, dan adaptif yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

KESIMPULAN

Integrasi multimedia dalam pembelajaran berbasis model ADDIE adalah cara yang efektif untuk mewujudkan deep learning di Sekolah Menengah Atas. Dengan menggunakan tahapan ADDIE — Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation — pengembangan multimedia dilakukan secara teratur, terencana, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Model ADDIE memastikan bahwa

multimedia yang dibuat tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dirancang untuk mendukung tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan indikator kompetensi berpikir tingkat tinggi.

Dengan mengintegrasikan multimedia, proses belajar menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan kolaboratif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mencari dan memahami pengetahuan.

Penyajian informasi melalui berbagai bentuk seperti teks, audio, video, animasi, dan interaktivitas digital membantu siswa memahami konsep abstrak, meningkatkan semangat belajar, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan refleksi — yang merupakan inti dari deep learning. Dengan demikian, peran guru berubah dari menjadi sumber informasi utama menjadi fasilitator yang membimbing proses belajar siswa.

Model ADDIE menjadikan penggunaan multimedia bukan hanya sebagai media pendukung, tetapi sebagai bagian penting dalam desain pembelajaran yang meningkatkan kualitas proses belajar.

Hasilnya, pengembangan multimedia yang sistematis mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, sesuai dengan kebutuhan di era digital, dan membantu siswa SMA mengembangkan kemampuan belajar mendalam.

REFERENSI

- Andrie Riomalen, Yordan Rissi, and Dameria Sinaga, "AI Dan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning): Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital" 8 (2025): 10–23.
- Arina Masfuk Zaidi, Iskandar Wiryokusumo, and Hari Karyono, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif SMK" 4, no. 3 (2020): 381–389.
- B A B Ii and Kajian Teori, " , 2017:14)." (2017): 12–27.
- Ficki Padli Pardede, Prorgam Studi, and Pendidikan Islam, Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Proses Pembelajaran Dan Pelayanan Akademik Di Stit Al Hikmah Tebing Tinggi, 2021.
- Id Doc, "Analisis Kesenjangan Kinerja Menentukan Tujuan Pengajaran 1" (2020): 1–21.
- Khafidhotur Rohmah, "VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERINTEGRASI DEEP LEARNING MATA PELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS PENDAHULUAN Kemajuan Literasi Sains Menjadi Hal Yang Penting Karena Berdampak Pada Manfaat Yang Diperoleh Bagi Masyarakat Da" 5, no. 3 (2025): 758–770.
- Khairul Azhar et al., "Mendeskrripsikan Pentingnya Pengintegrasian Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran" 7, no. September (2024).
- Khoirul Anafi et al., "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODEL ADDIE MENGGUNAKAN SOFTWARE UNITY 3D" 9, no. 4 (2021): 433–438.
- Luthfia Karimah, Raeh Niken Baghiroh, and Dewi Anggareni, "Integrasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Penanaman Literasi Anak Usia Dini Di Kota Solo" 2, no. 1 (2022): 5–9.
- Meilani Safitri, "ADDIE , SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA" 3, no. 2 (2022): 50–58.
- Munir, "Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2013), 2 9" (n.d.): 9–27.
- Nurna L. Purnamasari, "METODE ADDIE PADA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN TIK Nurna L. Purnamasari" 05 (n.d.): 23–31.
- Pelajaran Pai et al., "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata" 02, no. 01 (2025).
- Selay Arkün, "A Study on the Development Process of a Multimedia Learning Environment According to the ADDIE Model and Students ' Opinions of the Multimedia Learning Environment" 17, no. 17 (2008): 1–19.
- Setiyo Prajoko, "PEMBELAJARAN INVERTEBRATA MODEL PBM DENGAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA FILM DOKUMENTER DAN MULTIMEDIA ANIMASI DITINJAU DARI GAYA BELAJAR DAN KREATIVITAS" (2012): 218–226.
- Sharon E Smaldino, Instructional Technology and Media for Learning, n.d.
- Siti Muidatul Maschurun, "Penerapan Teknologi Deep Learning Dalam Media Pembelajaran Interaktif Di Madrasah Ibtidaiyah Meningkatkan Motivasi Belajar , Daya Ingat , Dan Keterlibatan Siswa . Selain

- Itu , Goodfellow et Tahapan Pelaksanaan Observasi Awal Untuk Mengidentifikasi Kondisi,” no. Mi (2025).
- Sofhia Nabilah, “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS ADDIE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSPLOITASI SISWA” (2020): 1–7.
- Sri Lestari Harja, Siti Nuranisa, and Tegar Hasbiyalloh, “Jurnal Pendidikan Multimedia (EDSENCE) Development of Video-Based Learning Media Using the ADDIE Model to Enhance Students ’ Understanding of OHS : A Study at Universitas Pendidikan Indonesia” 7, no. 1 (2025): 49–60.
- Zahara Salma, Mutiah Nasution, and M. Ardiansyah Panjaitan, “Pengembangan Profesionalisme Guru Di Era Digital,” Tarbiyah bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama dan Sains 8, no. 1 (2024): 180–190.