



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar

Livia Yulvani Akmal¹, Rifanny Anjelina², Nur Azmi Alwi³, Inggria Kharisma⁴

Universitas Negeri Padang^{1,2,3,4}

E-mail: liviayulvani@gmail.com¹, rifannyanjelina67@gmail.com²,

Abstract. *In the 21st century, the use of interactive learning media is increasingly regarded as an effective means to enhance the quality of education, particularly for elementary school students. This article aims to provide a literature review on the impact of interactive learning media on the learning development of elementary school students. This study employs a qualitative research method using a literature review approach. Based on the analysis of six relevant journals, it can be concluded that interactive learning media have a positive influence on students' learning processes. Moreover, feasibility tests indicate that such media are highly appropriate and effective in improving learning outcomes. Interactive learning media are modern, innovative, and efficient tools that deliver information in various forms such as videos, simulations, educational games, and online platforms. These diverse forms of media make the learning process more engaging and increase student motivation and participation. Therefore, the use of interactive learning media in the field of education, especially at the elementary level, should be continuously promoted to enhance students' learning and skill development.*

Keywords: *interactive learning, learning media, elementary school, interactive, interactive media.*

Abstrak. Pada abad ke-21, penggunaan media pembelajaran interaktif semakin dianggap sebagai sarana efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Artikel ini menyajikan sebuah kajian pustaka yang membahas dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap proses belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif melalui pendekatan studi literatur. Analisis dari enam jurnal yang ditinjau mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif memberikan efek positif terhadap proses belajar siswa. Selain itu, hasil uji kelayakan memperlihatkan bahwa media ini terbukti layak dan efisien dalam meningkatkan prestasi belajar. Media pembelajaran interaktif merupakan alat modern yang inovatif dan efisien, mampu menyajikan informasi dalam berbagai bentuk seperti video, simulasi, permainan edukatif, dan platform daring. Berbagai bentuk media interaktif ini mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif di lingkungan pendidikan dasar perlu terus dikembangkan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan keterampilan siswa.

Kata kunci: pembelajaran interaktif, media pembelajaran, sekolah dasar, interaktif, media interaktif.

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, pendidikan di tingkat sekolah dasar dihadapkan pada tantangan untuk memadukan teknologi ke dalam proses pembelajaran demi meningkatkan efektivitas dan partisipasi siswa. Media pembelajaran interaktif muncul sebagai solusi inovatif yang dapat merangsang minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Arsyad (2015), Media interaktif dalam pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Sebagai contoh, Raudah, Suriansyah, dan Cinantya (2024) hasil penelitian menemukan

bahwa media interaktif, seperti video animasi dan aplikasi pembelajaran, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Akibatnya, minat serta motivasi siswa untuk belajar mengalami peningkatan. Demikian pula, Rahayu dan Luswati (2022) dalam studi mereka mengungkapkan adanya hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Namun, meskipun manfaatnya jelas, implementasi media pembelajaran interaktif juga menghadapi berbagai tantangan. Karna, Adrias, dan Zulkarnaini (2025) menyoroti bahwa keterbatasan akses teknologi, kesiapan guru, dan variasi kompetensi siswa dapat menjadi hambatan dalam penerapan media interaktif secara efektif di kelas. Maka dari itu, evaluasi yang teliti terhadap pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap proses belajar siswa sekolah dasar sangatlah penting dengan mempertimbangkan baik manfaat maupun tantangan yang ada.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pembelajaran siswa sekolah dasar, dengan fokus pada peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar serta diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa di era digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (literature review). Tujuan dari metode ini adalah untuk mengkaji dan menganalisis berbagai temuan ilmiah terkait penerapan media interaktif dalam kegiatan belajar-mengajar di jenjang sekolah dasar.. Sumber data diperoleh dari enam artikel jurnal yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu: (1) relevansi dengan topik media interaktif dalam pendidikan dasar, (2) publikasi dalam lima tahun terakhir, dan (3) memuat informasi mengenai penerapan serta efektivitas media tersebut dalam proses pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Dari enam artikel yang kami ambil, akan di analisis apakah media pembelajaran interaktif memiliki efek positif dalam meningkatkan pembelajaran siswa sekolah dasar Setelah itu hasil review artikel-artikel tersebut akan dijelaskan secara singkat dan disajikan ke dalam sebuah tabel.

Tabel 1. Hasil Review Artikel-Artikel

No.	Penulis	Publikasi	Judul	Hasil Penelitian
1.	Exela Nurfadilah, Meldi Ade Kurnia Yusri	JPOL Volume 1 Nomor 2, September 2022	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas IV SDN Cupak	Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif yaitu 80,36 lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif ialah 70,84. Berdasarkan uji t (t-test), diperoleh t-hitung sebesar 7,43, sedangkan pada taraf signifikansi α 0,05, nilai t-tabelnya adalah 2,01. Jika dibandingkan, maka t-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu $7,43 > 2,01$. Yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 yang diterima.
2.	Faradila Fatwa Anesya, Mansuridin	e-JIPSD Volume 11, Nomor 2, April 2023	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar	Pada tahap implementasi, media pembelajaran berbasis Android diuji di SDN 20 Kurao Pagang dengan melibatkan 28 siswa dan 1 guru kelas V. Praktikalitas media diukur melalui angket kepada guru dan siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh, tingkat kepraktisan menurut guru adalah 87,5% (kategori "sangat praktis"), sedangkan menurut siswa mencapai 94,34%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android dinilai praktis, mempermudah proses pembelajaran, serta disukai oleh siswa.
3.	Essa Indira, Muhamad Sofian Hadi	Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Volume 09, nomor 03, September 2024	Pengaruh Media Video Animasi dalam Pembelajaran IPA Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD	Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan media ini berfungsi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD, yang dibuktikan melalui uji hipotesis statistik, seperti uji-t atau uji ANOVA, pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Paired Sample T-Test dengan menggunakan SPSS, di mana diperoleh nilai T-hitung sebesar $6,279 > T_{tabel} 2,045$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil uji hipotesis pada data <i>posttest</i> juga menunjukkan nilai $3,195 > 2,0099$, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen
4.	Winda Anggriyani Uno	Jurnal PETISI, Vol.5, No.2, Juli 2024e-ISSN: 2721-6276	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA di SDN 10 Tilamuta.	Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil posttest siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif menunjukkan peningkatan yang signifikan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ berbasis <i>Augmented Reality</i> yaitu 87,67 lebih tinggi dari nilai rata-rata <i>pretest</i> yaitu 69,44. Perhitungan dengan uji t (t-test) menunjukkan t-hitung sebesar 12,63, sementara t-tabel pada signifikansi $\alpha = 0,05$ tercatat 2,06. Jika dibandingkan maka t-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu $12,63 > 2,06$. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.
5.	Aprilia Eka Wiranti, Sri Estu Winahyu, Esti Untari	DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Volume 6, Nomor 2, 113-124, 2023	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Pembelajaran Pendidikan Seks Materi Pubertas Kelas VI di Sekolah Dasar.	Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh nilai validasi oleh ahli materi sebesar 87,5%, oleh ahli media sebesar 95%, dan oleh guru pengguna sebesar 85%. Selain itu, hasil kepraktisan media oleh siswa menunjukkan skor 87,4%. Seluruh hasil tersebut berada pada kategori sangat valid dan sangat praktis. Oleh karena itu, media interaktif berbasis Articulate Storyline ini terbukti sesuai dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

6.	Melisa Pratiwi Sijabat, Krisdianti Hutabarat, Lestari Sitorus, Salsabilla, Khairunnisa	JURNAL BASICEDU Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024 Halaman 2398 - 2409	Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasi Belajar Siswa Kelas V Materi Harmoni dalam Ekosistem	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Nilai rata-rata siswa pada tahap pra-siklus adalah 36,4, kemudian meningkat menjadi 72,3 di siklus pertama, dan mencapai angka 80,9 pada siklus kedua. Jumlah siswa yang tuntas juga meningkat dari 2 siswa (9%) di pra-siklus, menjadi 17 siswa (77%) di siklus pertama, dan kemudian semua 22 siswa (100%) pada siklus kedua.
----	--	---	--	---

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan oleh Exela Nurfadilah dan Meldi Ade Kurnia Yusri(2022) di SDN 12 Cupak menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen yang mencapai 80,36, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya memperoleh rata-rata 70,84. Melalui analisis statistik dengan uji t (t-test), didapatkan nilai t-hitung sebesar 7,43, sedangkan nilai t-tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 2,01. Karena t-hitung > t-tabel, maka keputusan diambil untuk menolak H_0 dan menerima H_a . Dengan kata lain, pemanfaatan media interaktif terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penemuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong hasil belajar yang lebih baik pada mata pelajaran IPA.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Faradila Fatwa Anesya dan Mansuridin(2023) di SDN 20 Kurao Pagang tujuan dari ini adalah untuk menguji kepraktisan media pembelajaran berbasis Android yang telah dikembangkan dalam bentuk modul digital. Implementasi dilakukan secara langsung dengan melibatkan 28 siswa ditambah seorang guru pengajar kelas V sebagai subjek penelitian. Untuk menilai kepraktisan media tersebut, peneliti membagikan angket kepada guru dan siswa. Hasil dari angket menunjukkan bahwa guru memberikan persentase kepraktisan, dengan tingkat kepraktisan sebesar 87,5%, media pembelajaran tersebut masuk dalam kategori "sangat praktis", menandakan bahwa media ini dinilai memudahkan proses pembelajaran. Sementara itu, hasil dari angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 94,34%, yang mengindikasikan bahwa Siswa merasakan manfaat dan menikmati penggunaan media pembelajaran berbasis Android tersebut. Dengan demikian, media ini terbukti praktis dan mendukung kegiatan belajar mengajar secara efektif. Menurut penelitian Ekayani, media pembelajaran yang efektif adalah media yang dapat dipahami dan digunakan dengan mudah oleh peserta didik serta mampu

merangsang pemikiran siswa sekaligus memfasilitasi proses pembelajaran (Luh & Ekayani, 2021).

Penelitian yang dilakukan Essa Indira dan Muhamad Sofian Hadi(2024) ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran IPA, khususnya materi bagian tumbuhan dan fungsinya. Pengujian dilakukan dengan metode menggunakan program SPSS untuk membandingkan prestasi belajar sebelum dan setelah perlakuan. Berdasarkan hasil uji, T-hitung (6,279) lebih tinggi daripada T-tabel (2,045) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, hasil post-test juga menunjukkan nilai sebesar 3,195 yang lebih tinggi dari nilai T-tabel (2,0099), memperkuat kesimpulan bahwa media ini efektif meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPA memiliki dampak positif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Winda Anggriyani Uno(2024) dalam jurnal berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA di SDN 10 Tilamuta”, penelitian ini mengungkapkan peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah siswa memanfaatkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality. Nilai rata-rata hasil pretest siswa sebelum menggunakan media AR termasuk dalam kategori rendah, sementara nilai rata-rata posttest setelah menggunakan media menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan perhitungan uji t (t-test) terhadap data pretest dan posttest, diperoleh nilai t-hitung sebesar 12,63, pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, nilai t-tabel adalah 2,06. Jika dibandingkan, nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel, yaitu $12,63 > 2,06$. Hal ini mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti ada perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Augmented Reality. Dengan demikian, pemanfaatan media interaktif berbasis AR terbukti berhasil dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa SD.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Eka Wiranti, Sri Estu Winahyu, dan Esti Untari(2024) pada jurnal "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Pembelajaran Pendidikan Seks Materi Pubertas Kelas VI di Sekolah Dasar", dapat disimpulkan bahwa media interaktif yang dikembangkan telah melalui beberapa tahapan validasi dan uji kepraktisan. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 87,5% yang tergolong dalam kategori sangat valid, menunjukkan bahwa isi materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan kompetensi dasar dan kebutuhan pembelajaran. Selanjutnya,

validasi dari ahli media memperoleh skor tertinggi sebesar 95%, menandakan bahwa aspek tampilan, navigasi, dan interaktivitas media sangat baik dan mendukung proses belajar siswa. Guru pengguna memberikan skor sebesar 85% terhadap kelayakan media, yang juga berada dalam kategori sangat valid, mencerminkan bahwa media ini sesuai untuk diterapkan di kelas. Terakhir, hasil angket kepraktisan oleh siswa memperoleh nilai sebesar 87,4%, yang menunjukkan bahwa siswa merasa media ini mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka memahami materi pubertas secara lebih jelas. Dengan demikian, secara keseluruhan, data kuantitatif pada tabel menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Articulate Storyline ini sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran tematik di kelas VI Sekolah Dasar.

Pada Siklus I, aplikasi interaktif rantai makanan diperkenalkan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 36,4 menjadi 72,3. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat secara signifikan dari 2 menjadi 17 (77%), sementara 5 siswa (23%) masih belum mencapai ketuntasan. Meskipun ada peningkatan, hasil belajar belum mencapai target optimal 85% ketuntasan. Tantangan yang diamati pada Siklus I meliputi beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru secara optimal, beberapa siswa masih ragu-ragu untuk bertanya, ada yang berbicara dan bermain sendiri, serta tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal disertai koordinasi kelas yang masih kurang. Kemampuan guru dalam menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan juga menjadi aspek yang perlu diperbaiki. Berdasarkan perbaikan dari Siklus I, media pembelajaran interaktif yang sama digunakan dalam Siklus II, dengan perbaikan lebih lanjut. Pada Siklus II, lingkungan belajar menjadi lebih kondusif, dan siswa menunjukkan semangat yang lebih tinggi. Nilai rata-rata siswa meningkat lebih lanjut menjadi 80,9. Semua 22 siswa (100%) mencapai ketuntasan, melampaui target 85%. Hal ini membuat peneliti mengakhiri penelitian pada titik ini, karena kriteria yang diinginkan telah terpenuhi. Secara keseluruhan, penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa pada setiap siklus. Persentase siswa yang mencapai ketuntasan meningkat dari 9% pada pra-siklus menjadi 77% pada Siklus I, dan mencapai 100% pada Siklus II. Rata-rata nilai siswa juga terus meningkat secara konsisten, yaitu dari 36,4 pada pra-siklus menjadi 72,3 pada Siklus I, dan kemudian naik menjadi 80,9 pada Siklus II. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mempelajari topik "Memakan dan Dimakan" dalam IPAS, menunjukkan bahwa kemampuan mereka untuk memahami materi sangat tinggi.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan tinjauan literatur dari enam jurnal yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap pembelajaran siswa sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif terbukti secara konsisten efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata pada mata pelajaran IPA setelah penggunaan media berbasis Adobe Flash CS6, video animasi, dan Augmented Reality, di mana uji statistik secara signifikan memperlihatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode tanpa media interaktif. Selain itu, berbagai bentuk media interaktif seperti video, simulasi, permainan edukatif, dan platform daring, berhasil menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif, termasuk yang berbasis Android dan *Articulate Storyline*, juga dinilai sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran, yang dibuktikan dengan skor validasi tinggi dari ahli materi, ahli media, dan guru pengguna, serta respons positif dari siswa terkait kemudahan penggunaan dan daya tarik media. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat dikategorikan sebagai alat modern, inovatif, dan efisien yang mampu menyajikan informasi dalam berbagai bentuk, berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran, dan pengembangan keterampilan siswa di era digital.

Agar penggunaan media pembelajaran interaktif di pendidikan dasar dapat dioptimalkan, disarankan agar institusi dan pengembang terus mengembangkan media yang inovatif dan sesuai kurikulum, serta memperluas akses teknologi. Guru juga perlu mendapatkan pelatihan berkelanjutan dalam merancang dan mengintegrasikan media interaktif secara efektif. Selain itu, penting untuk menyesuaikan jenis media dengan karakteristik materi dan gaya belajar siswa, serta mendorong penelitian lanjutan mengenai dampak jangka panjang media interaktif terhadap keterampilan abad 21 dan solusi bagi daerah dengan keterbatasan infrastruktur.

DAFTAR REFERENSI

- Anesya, F., & Mansuridin. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1). <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i2.14483>
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Indira, E., & Hadi, M. S. (2024). Pengaruh media video animasi dalam pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 18583. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18583>

- Karna, S. D., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 319–325. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar <https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/>
- Nurfadilah, E., & Yusri, M. A. K. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Cupak. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 1(2), 24–32. <https://doi.org/10.24036/jpol.v1i2.24>
- Rahayu, H. S., & Luswati, N. T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 132–137. <https://doi.org/10.56916/bip.v1i2.702>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, S., & Khairunnisa, K. (2023). *Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7941/3410>
- Uno, W. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA di SDN 10 Tilamuta. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 5(2), 100–106. Retrieved from <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpetisi/article/view/767>
- Wiranti, A.E. et al. 2024. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Pembelajaran Pendidikan Seks Materi Pubertas Kelas VI di Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 6, 2 (Jan. 2024), 113–124. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v6i2.63943>