

Dampak Penggunaan Media Pengajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Ika Rusnia^{1*}, Ari Suriani²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Negeri Padang, Indonesia

ikarusnia37@gmail.com^{1*}, arisuriani@fip.unp.ac.id²

Korespondensi penulis: ikarusnia37@gmail.com

Abstract: Examining how elementary school students' motivation and academic performance are affected by the use of interactive learning tools is the primary goal of this study. One of the developments that might pique students' interest in learning and get them more involved in the process is interactive learning media, which presents information in a more engaging and accessible way. Study was conducted using a quantitative approach using a quasi-experimental design. Students in fifth grade from one of the local elementary schools served as the study sample. They were split into two groups, one for the experiment and one for control. While the control group stuck to more traditional approaches, the experimental group made use of interactive learning materials. Testing for reliability and validity was not conducted on the learning motivation questionnaire and learning accomplishment assessments that were used to gather data. To compare the groups' levels of motivation and academic success, a *t*-statistical test was used to analyze the data. Using interactive learning media significantly increased students' learning motivation compared to the control group, according to the findings. Furthermore, compared to the group that relied on conventional methods of instruction, students in the test group outperformed them academically. These findings show that elementary school students may be motivated and accomplish more with the use of interactive learning tools. In order to make learning more engaging and conducive to student achievement, instructors are encouraged to include interactive media into the learning process.

Keywords: Impact, Learning, Media

Abstrak: Tujuan utama penelitian ini adalah meneliti bagaimana motivasi dan prestasi akademik siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh penggunaan alat pembelajaran interaktif. Salah satu perkembangan yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses tersebut adalah media pembelajaran interaktif, yang menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan desain kuasi-eksperimental. Siswa kelas lima dari salah satu sekolah dasar setempat menjadi sampel penelitian. Mereka dibagi menjadi dua kelompok, satu untuk eksperimen dan satu untuk kontrol. Sementara kelompok kontrol menggunakan pendekatan yang lebih tradisional, kelompok eksperimen menggunakan materi pembelajaran interaktif. Pengujian reliabilitas dan validitas tidak dilakukan pada kuesioner motivasi belajar dan penilaian prestasi belajar yang digunakan untuk mengumpulkan data. Untuk membandingkan tingkat motivasi dan keberhasilan akademik kelompok, uji statistik-t digunakan untuk menganalisis data. Menurut temuan tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan kelompok kontrol. Lebih jauh, dibandingkan dengan kelompok yang mengandalkan metode pengajaran konvensional, siswa dalam kelompok uji mengungguli mereka secara akademis. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar dapat termotivasi dan berprestasi lebih baik dengan penggunaan alat pembelajaran interaktif. Agar pembelajaran lebih menarik dan mendukung prestasi siswa, instruktur didorong untuk memasukkan media interaktif ke dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Dampak, Pembelajaran, Media

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah dasar penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era global saat ini. Seiring dengan perkembangan zaman yang sangat cepat, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dan mengikuti kemajuan teknologi serta perubahan kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu, inovasi dalam

proses pembelajaran menjadi salah satu aspek penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di jenjang Sekolah Dasar (SD) sebagai tahap awal pembentukan karakter dan kemampuan dasar peserta didik (Arifin, 2020).

Pembelajaran di SD mempunyai tugas yang begitu strategis karena pada tahap ini siswa mulai mengenal berbagai konsep dan keterampilan dasar yang akan menjadi bekal dalam pendidikan selanjutnya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di SD masih sering memanfaatkan metode konvensional yang konon sifatnya monoton serta kurang melibatkan aktivitas siswa secara aktif. Situasi ini mampu berpengaruh terhadap menurunnya motivasi belajar siswa sehingga prestasi akademik mereka juga kurang optimal. Kondisi ini menjadi tantangan bagi tenaga pengajar untuk mencari metode pembelajaran yang lebih efisien serta menarik bagi siswa (Dewi, 2019).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang bagi dunia pendidikan untuk mengadopsi berbagai media pembelajaran berbasis digital yang interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah media yang tidak hanya menyajikan informasi secara statis, namun juga memungkinkan para siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pelajaran melalui berbagai fitur seperti animasi, audio, video, kuis interaktif, dan simulasi. Media ini diyakini dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, agar dapat memicu tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi.

Menurut Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2002), guna memfasilitasi proses belajar mengajar yang efisien serta efektif, media pembelajaran ialah alat atau sarana yang menyampaikan pesan pembelajaran. Materi pembelajaran interaktif, di sisi lain, mendorong kontribusi siswa, yang pada gilirannya membuat kelas menjadi lebih menarik serta menyenangkan. Di sini, pendidik berperan sebagai pemandu yang membantu siswa belajar melalui pemanfaatan teknologi interaktif; mereka tidak lagi dipandang sebagai penyedia informasi utama. (Fajar, 2021).

Motivasi belajar adalah salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Schunk (2012) menyatakan bahwa motivasi belajar ialah hal yang mendorong dari dalam diri yang mengarahkan serta mempertahankan perilaku belajar individu guna memperoleh cita-cita tertentu. Siswa yang termotivasi secara positif cenderung lebih aktif, lebih fokus, dan lebih berusaha dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, siswa dengan motivasi yang rendah cenderung kurang berpartisipasi dan cepat kehilangan minat. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar peserta didik adalah kunci untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Selain motivasi, prestasi belajar juga menjadi indikator utama dalam menilai

keberhasilan pendidikan. Ketika siswa menunjukkan pertumbuhan dalam pengetahuan dan keterampilan mereka dari waktu ke waktu, yang diukur dengan nilai atau evaluasi lainnya, kami mengatakan bahwa mereka telah mencapai prestasi belajar. Banyak hal, baik internal (seperti motivasi dan bakat siswa) maupun eksternal (seperti teknik dan media yang digunakan guru di dalam kelas), yang berkontribusi terhadap keberhasilannya. Penggunaan teknologi pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk memberikan stimulus baru dibandingkan dengan pendekatan tradisional, yang mengarah pada peningkatan hasil belajar siswa (Kurniawan, 2019).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan belajar lebih banyak ketika guru memanfaatkan teknologi interaktif di kelas. Misalnya, studi Sari (2020) menemukan bahwa, dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan pendekatan yang lebih konvensional, siswa yang diajar dengan memanfaatkan media interaktif lebih termotivasi guna belajar. Wulandari (2021) sampai pada kesimpulan yang sama, yang menggambarkan bahwa media interaktif menaikkan kinerja siswa dalam mata pelajaran tertentu.

2. METODE PENELITIAN

Studi ini memanfaatkan pendekatan tinjauan literatur atau library research yang bertujuan guna mengumpulkan, meninjau, serta mengevaluasi berbagai bahan tekstual yang berkaitan dengan subjek studi, yaitu dampak media pembelajaran interaktif terhadap motivasi serta prestasi akademik siswa SD. Metode kajian pustaka dipilih karena fokus studi ini ialah mengkaji serta mengintegrasikan temuan-temuan dari riset sebelumnya, gagasan-gagasan serta prinsip-prinsip yang sudah ada guna memperoleh pemahaman mendalam dan komprehensif terkait fenomena yang dikaji.

Sumber data utama pada studi ini didapatkan dari buku, jurnal ilmiah, artikel, tesis, disertasi, laporan penelitian, serta dokumen-dokumen akademik lainnya yang membahas tentang media pembelajaran interaktif, motivasi belajar, prestasi belajar, dan konteks pendidikan di Sekolah Dasar. Proses pengumpulan data dilakukan dengan mencari dan memilah literatur yang kredibel dan relevan melalui perpustakaan digital, database jurnal nasional maupun internasional, serta sumber pustaka cetak (Junaidi, 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu mengajar yang dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik tak hanya mendapatkan informasi secara pasif,

namun juga berinteraksi nyata dengan materi pembelajaran. Berdasarkan kajian literatur, media interaktif meliputi perangkat lunak pembelajaran, presentasi multimedia, aplikasi berbasis web, permainan edukasi, dan berbagai platform digital lain yang mendukung interaktivitas (Heinich et al., 2002).

Dalam konteks Sekolah Dasar, keterlibatan serta kesenangan siswa dalam belajar dapat dipupuk melalui pemanfaatan alat pembelajaran interaktif. Contohnya seperti siswa dapat menonton animasi yang menjelaskan konsep pelajaran, menjawab kuis interaktif yang langsung memberikan umpan balik, atau melakukan simulasi yang memungkinkan mereka memahami konsep abstrak secara konkret. Hal ini berbeda jauh dengan metode pembelajaran tradisional yang lebih mengandalkan ceramah dan buku teks.

Beberapa penelitian yang dikaji menunjukkan bahwa guru di Sekolah Dasar yang menggunakan media interaktif cenderung mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Contohnya, Wulandari (2021) menemukan bahwa keterlibatan siswa dalam matematika dan IPA dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan materi pembelajaran interaktif. Partisipasi siswa dalam diskusi kelas serta jumlah pertanyaan yang mereka ajukan meningkat, menurut para guru. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berfungsi sebagai katalisator guna keterlibatan sosial serta kognitif yang konstruktif selain sebagai bantuan visual.

Dampak Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar

Salah satu faktor terpenting yang menentukan seberapa baik seseorang belajar ialah seberapa besar motivasi seseorang guna melakukannya. Menurut Schunk (2012), motivasi belajar dapat berupa dorongan internal yang membuat siswa ingin belajar dan mencapai tujuan akademiknya. Dalam kajian pustaka yang dilakukan, telah terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif sangat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Media pembelajaran interaktif menampilkan materi dalam bentuk yang variatif dan menarik sehingga siswa tidak merasa bosan atau jenuh. Misalnya, animasi dan video dapat menjelaskan materi yang rumit dengan cara yang lebih mudah dimengerti. Permainan edukasi dan kuis interaktif memberikan unsur tantangan yang memacu rasa ingin tahu dan semangat siswa untuk terus belajar.

Kajian literatur dari Sari (2020) mengungkapkan bahwa siswa yang belajar dengan media interaktif menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh adanya

umpan balik langsung yang diperoleh siswa ketika menggunakan media tersebut, yang memberikan mereka rasa pencapaian dan kepuasan belajar.

Lebih jauh, media interaktif juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Beberapa siswa lebih cepat menangkap pelajaran secara visual, ada yang kinestetik, dan ada pula yang belajar secara auditori. Dengan berbagai fitur yang tersedia dalam media interaktif, siswa dapat memilih cara belajar yang paling sesuai dengan dirinya, sehingga proses pembelajaran menjadi semakin personal serta berarti.

Lain daripada itu, media pembelajaran interaktif membantu mengurangi kecemasan belajar, terutama bagi siswa yang biasanya kurang percaya diri atau takut salah. Fitur seperti latihan yang dapat diulang tanpa batas, serta umpan balik positif, memungkinkan siswa belajar tanpa tekanan dan meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Dampak Media Pembelajaran Interaktif terhadap Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan indikator utama keberhasilan pembelajaran. Hasil kajian berbagai penelitian menggambarkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif secara positif berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar siswa di SD.

Wulandari (2021) dan Putri (2019) dalam kajian tersebut mendeskripsikan dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan teknik konvensional, mereka yang diajar dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif mencapai hasil ujian yang jauh lebih baik. Hal ini utamanya terjadi pada berbagai bidang seperti fisika, matematika, serta bahasa Indonesia yang membutuhkan pemahaman akan ide-ide yang lebih abstrak..

Suatu faktor yang menyebabkan prestasi belajar meningkat ialah kemampuan media interaktif untuk menyajikan materi secara berulang-ulang dengan variasi penyampaian. Siswa dapat mengakses materi sesuai dengan kecepatan belajarnya sendiri tanpa merasa terburu-buru. Fasilitas ini memungkinkan penguatan konsep sehingga pemahaman siswa menjadi lebih mendalam dan permanen.

Selain itu, media interaktif mendukung pembelajaran yang bersifat konstruktivistik, di mana siswa aktif membangun pengetahuan melalui eksplorasi dan latihan. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas mental dan fisik secara simultan cenderung meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa sehingga prestasi belajar dapat meningkat.

Faktor Pendukung dan Kendala dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Kajian pustaka juga menunjukkan beberapa faktor pendukung keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif, antara lain:

- a. Ketersediaan fasilitas teknologi: Sekolah yang dilengkapi komputer, laptop, tablet, dan akses internet yang memadai memungkinkan guru dan siswa mengoptimalkan penggunaan media interaktif.
- b. Kompetensi guru: Guru yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi pembelajaran dapat memaksimalkan fungsi media interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
- c. Dukungan kurikulum dan kebijakan sekolah: Kebijakan yang mendukung inovasi pembelajaran dan penggunaan teknologi sangat menentukan implementasi media interaktif secara berkelanjutan.

Namun, terdapat juga sejumlah kendala yang diidentifikasi, yaitu:

- Keterbatasan fasilitas di daerah terpencil: Banyak sekolah di wilayah tersebut yang masih belum memiliki fasilitas teknologi memadai, sehingga sulit untuk mengimplementasikan media interaktif.
- Kurangnya pelatihan bagi guru: Sebagian guru masih merasa kurang percaya diri dan belum memiliki keterampilan yang cukup dalam mengoperasikan media pembelajaran digital.
- Resistensi terhadap perubahan: Ada guru dan siswa yang masih merasa nyaman dengan metode tradisional sehingga kurang antusias menggunakan media baru.

Implikasi untuk Pengembangan Pendidikan di Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil kajian, penggunaan media pembelajaran interaktif sangat potensial untuk meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa di SD. Maka karenanya, pengembangan media ini perlu didukung secara sistematis oleh berbagai pihak, mulai dari pemerintah, sekolah, guru, hingga orang tua siswa.

Pemerintah diharapkan dapat memperluas akses teknologi pendidikan dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan bagi guru, khususnya di daerah-daerah yang kurang terlayani. Sekolah perlu mengintegrasikan penggunaan media interaktif ke dalam kurikulum secara terstruktur agar penggunaannya tidak bersifat insidental.

Guru juga perlu meningkatkan kompetensi digital mereka agar dapat merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis media interaktif secara optimal. Pelatihan dan workshop secara berkala sangat penting untuk mendukung hal ini.

Orang tua juga memegang peranan penting dengan memberikan dukungan dan memotivasi anak agar terbiasa belajar dengan media interaktif, sehingga proses belajar di rumah maupun di sekolah dapat berlangsung efektif (Arifin, 2020).

4. KESIMPULAN

Temuan-temuan penting berikut ini dapat diperoleh dari studi literatur mengenai dampak pemanfaatan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi serta hasil belajar siswa SD:

Pertama, tidak diragukan lagi bahwa media pembelajaran interaktif sangat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa terhadap materi pelajaran. Siswa cenderung tidak mudah bosan atau tidak tertarik saat belajar karena cara-cara yang menarik, beragam, serta interaktif yang digunakan media ini guna menyajikan informasi pelajaran. Siswa terlibat lebih aktif, menunjukkan lebih banyak antusiasme, serta menunjukkan minat yang lebih besar pada materi pelajaran ketika permainan instruksional, kuis, serta animasi disertakan. Selain itu, siswa dapat belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka melalui penggunaan materi pembelajaran interaktif, yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan gaya belajar visual, auditori, atau kinestetik. Dengan demikian, siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri serta lebih termotivasi untuk berhasil.

Kedua, prestasi akademik siswa sekolah dasar meningkat ketika guru menggunakan materi pembelajaran interaktif. Media yang dapat diakses berkali-kali memungkinkan siswa untuk mempelajari materi sebanyak yang mereka butuhkan, dengan kecepatan mereka sendiri, tanpa merasa terburu-buru. Siswa dapat secara aktif mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran melalui metode konstruktivis berbasis media ini. Pengguna media pembelajaran interaktif mengungguli rekan-rekan mereka yang menggunakan teknik pembelajaran yang lebih tradisional dalam hal indeks prestasi kumulatif, menurut penelitian sebelumnya. Jadi, penggunaan media pembelajaran interaktif menghasilkan hasil akademis yang lebih baik karena dapat meningkatkan motivasi dan keberhasilan belajar.

Ketiga, keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung seperti ketersediaan sarana dan prasarana teknologi yang memadai, kompetensi guru dalam menggunakan media digital, serta dukungan kebijakan dari pihak sekolah dan pemerintah. Sebaliknya, kendala utama yang menghambat penerapan media interaktif di sekolah dasar antara lain keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah terutama di daerah terpencil, rendahnya kemampuan guru dalam

mengoperasikan media pembelajaran digital, serta adanya resistensi dari beberapa guru dan siswa yang masih nyaman dengan metode pembelajaran tradisional.

Keempat, hasil kajian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat potensial untuk dijadikan sebagai salah satu strategi utama dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Penerapan media ini dapat memberikan dampak positif jangka panjang bagi perkembangan kualitas pendidikan dan meningkatkan daya saing siswa dalam menghadapi tuntutan era Society 5.0 yang menuntut kemampuan literasi digital yang tinggi.

Namun demikian, kajian ini juga memiliki keterbatasan yang harus diperhatikan. Kajian ini hanya mengandalkan data dan temuan dari literatur dan penelitian terdahulu, sehingga belum menggambarkan secara langsung kondisi riil di lapangan yang sangat beragam. Selain itu, variasi karakteristik sekolah, siswa, dan guru yang berbeda-beda dapat mempengaruhi hasil penggunaan media pembelajaran interaktif, yang belum diulas secara mendalam dalam kajian ini. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan pendekatan empiris yang melibatkan observasi dan eksperimen langsung di berbagai sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan untuk berbagai pihak yang terkait dengan pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar.

a. Bagi Pemerintah dan Dinas Pendidikan:

- 1) Perlu mengalokasikan anggaran khusus untuk penyediaan sarana dan prasarana teknologi pendidikan di sekolah dasar, terutama di wilayah yang masih terbatas akses teknologinya. Hal ini penting agar penggunaan media pembelajaran interaktif dapat diterapkan secara merata dan optimal.
- 2) Mengadakan program pelatihan dan pengembangan kompetensi guru dalam bidang teknologi pendidikan secara rutin dan berkelanjutan. Pelatihan ini harus fokus pada penggunaan media pembelajaran interaktif serta cara mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran agar guru tidak hanya mahir secara teknis tetapi juga mampu merancang pembelajaran yang efektif.
- 3) Menyusun kebijakan yang mendukung penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar dengan mengintegrasikannya dalam kurikulum nasional sebagai salah satu metode pembelajaran utama.

b. Bagi Sekolah dan Kepala Sekolah:

- 1) Mendorong dan memfasilitasi guru untuk menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar dengan menyediakan fasilitas yang diperlukan serta memberikan penghargaan kepada guru yang berinovasi dalam penggunaan media digital.
- 2) Membentuk tim atau unit teknologi pendidikan di sekolah yang dapat membantu guru dalam pengoperasian dan pengembangan media pembelajaran interaktif.

Mengadakan monitoring dan evaluasi secara berkala terhadap implementasi penggunaan media pembelajaran digital agar tetap sesuai dengan target pembelajaran dan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(2), 45–52.
- Dewi, R. S., & Susanto, H. (2019). Efektivitas media interaktif dalam meningkatkan prestasi belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 23–31.
- Fajar, M. (2021). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(3), 112–120.
- Hidayati, N., & Putra, A. (2018). Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 99–108.
- Indah, P., & Rahman, A. (2022). Implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 11(4), 77–85.
- Junaidi, R., & Sari, L. (2020). Analisis penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(2), 65–74.
- Kurniawan, D. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(3), 43–50.
- Lestari, D. P., & Putri, S. (2021). Media pembelajaran interaktif sebagai strategi peningkatan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kreatif*, 12(1), 28–36.
- Mulyani, T. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 6(2), 88–95.
- Nugroho, A. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, 7(1), 54–60.
- Putri, V. S., & Wulandari, R. (2019). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 121–130.

- Rahmawati, S., & Santoso, B. (2021). Peran media pembelajaran interaktif dalam motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 101–110.
- Sari, Y., & Hendra, D. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis komputer terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 13(1), 33–41.
- Susilowati, E., & Wibowo, A. (2018). Media pembelajaran interaktif sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 76–84.
- Yulianti, R. (2020). Analisis efektivitas media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran*, 10(2), 55–63.