BASICA ACADEMICA :
Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar
Vol. 1 No. 2 Agustus Tahun 2025 | Hal. 155 – 161

Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Pada Mata Pelajaran Ipas (Materi Gaya) Kelas 4 Di Kelompok Bermain Rumah Uti

Imelda Zahra Agustina[1*], Syafirah Fiqri[2], Averos Iswanda[3], Rosalinda Rahma Wulandari[4], Mahilda Dea Komalasari[5]
Universitas PGRI Yogyakarta
[1] imeldazahra13@gmail.com
[2] syafirahfiqri24@gmail.com
[3] averosiswanda@gmail.com
[4] rosalindarahmawulan@gmail.com
[5] mahilda@upy.ac.id

Kata-kata kunci:
Kata kunci 1; media pembelajaran interaktif
Kata kunci 2; , motivasi belajar
Kata kunci 3; IPAS
Kata kunci 4; gaya
Kata kunci 5. siswa SD

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS dengan materi gaya. Penggunaan media digital seperti animasi, video eksperimen, dan kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif. Media ini memungkinkan siswa memahami konsep gaya secara lebih konkret, sekaligus mendorong keaktifan, rasa ingin tahu, dan kepercayaan diri mereka dalam proses pembelajaran. Hasilnya, rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan signifikan, dari kategori cukup menjadi kategori baik, seiring dengan meningkatnya hasil belajar akademik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi interaktif tidak hanya membuat siswa lebih terlibat secara emosional dan kognitif, tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam. Untuk mendukung keberhasilan implementasi media interaktif, perlu adanya infrastruktur teknologi yang memadai dan peningkatan kompetensi guru dalam merancang serta mengelola media pembelajaran digital di lingkungan sekolah dasar.

Keywords:
Keyword 1;interactive learning media
Keyword 2; learning motivation
Keyword 3;IPAS
Keyword 4;force
Keyword 5;elementary students

ABSTRACT

The use of interactive learning media has proven effective in increasing elementary school students' learning motivation, particularly in the science subject with the topic of force. The use of digital media such as animation, experimental videos, and interactive quizzes can create a more interesting, enjoyable, and participatory learning atmosphere. This media allows students to understand the concept of force more concretely, while encouraging their activeness, curiosity, and self-confidence in the learning process. As a result, the average student's learning motivation experienced a significant increase, from the category of sufficient to the category of good, along with improved academic learning outcomes. This shows that learning that utilizes interactive technology not only makes students more emotionally and cognitively engaged, but also improves in-depth conceptual understanding. To support the successful implementation of interactive media, adequate technological infrastructure and increased teacher competency in designing and managing digital learning media in elementary school environments are needed.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pengembangan individu dan masyarakat, berperan penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor seseorang (Cahyani & Sritresna, 2023). Fungsi pendidikan adalah membimbing siswa ke arah suatu tujuan yang dinilai tinggi (Taryaman, 2018). Pendidikan di jenjang sekolah dasar menjadi titik awal dalam membentuk karakter dan potensi akademik peserta didik secara menyeluruh. Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membangun dasar berpikir kritis dan kemampuan literasi yang berkelanjutan.

Di era digital saat ini, pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar mampu menjawab kebutuhan zaman. Inovasi dalam proses belajar mengajar menjadi keharusan agar pendidikan tidak tertinggal dan tetap relevan. Menurut (Hamidah & Mastoah, 2025) integrasi teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperluas akses terhadap informasi. Sejalan dengan itu (Putra et al., 2024) menyatakan bahwa pemanfaatan media digital secara tepat dapat mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Proses pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak serta kebutuhan belajar mereka yang beragam. Pendekatan pembelajaran yang interaktif dan partisipatif sangat penting untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan keterlibatan belajar secara signifikan (Laimeheriwa, 2025). Sementara itu, (Cahyono, 2023) menekankan bahwa siswa akan lebih antusias belajar apabila materi disampaikan melalui cara yang menarik dan mudah dipahami.

Penerapan strategi pembelajaran yang sesuai juga sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran di kelas. Penggunaan media yang kontekstual dan interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pencapaian kompetensi siswa. Meedia interaktif mampu menjembatani siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih konkret. Hal ini didukung oleh penelitian (Fadiyah et al., 2025) yang menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi IPA ketika pembelajaran menggunakan media visual dan digital.

Selain itu, pentingnya media pembelajaran yang variatif dan inovatif menjadi perhatian dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran seperti IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang membutuhkan pemahaman terhadap fenomena ilmiah. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi dan eksperimen secara virtual maupun langsung, yang berdampak pada meningkatnya motivasi dan pemahaman. Menurut (Lubis et al., 2025), penggunaan media digital yang interaktif mampu meningkatkan hasil belajar dan memperbaiki sikap ilmiah siswa. Sejalan dengan itu, (Puspa Nurhaliza et al., 2025) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis media digital mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses penemuan konsep.

Meskipun media pembelajaran interaktif telah banyak dikembangkan, implementasinya di lapangan masih menghadapi berbagai kendala yang signifikan. Banyak guru di sekolah dasar masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang kurang memanfaatkan teknologi secara optimal, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa (Hasanah, 2022). Kondisi ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti IPAS, khususnya materi gaya di kelas 4 SD. Pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang tertarik dan tidak aktif dalam mengikuti proses belajar-mengajar (Susanti, 2024). Hal ini tentu berdampak negatif pada pencapaian kompetensi dasar yang diharapkan. Oleh karena itu, inovasi dalam metode dan media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Motivasi belajar siswa di kelompok bermain pada pelajaran IPAS materi gaya masih tergolong rendah, yang dapat dilihat dari sikap pasif dan kurang antusiasnya siswa selama pembelajaran berlangsung.

Siswa cenderung cepat merasa bosan ketika pembelajaran hanya berfokus pada ceramah dan penjelasan satu arah tanpa adanya interaksi yang menarik (Maliada, 2014). Kurangnya variasi media dan metode pembelajaran yang digunakan guru menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi rendahnya motivasi serta hasil belajar siswa (Arsyad at al., 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang kurang variatif tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Motivasi belajar yang rendah juga berpengaruh pada kemampuan siswa dalam memahami konsep materi gaya secara mendalam. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.

Selain itu, keterbatasan infrastruktur teknologi seperti perangkat komputer yang terbatas, koneksi internet yang tidak stabil, serta kurangnya pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif turut menjadi kendala utama di lingkungan sekolah dasar kelompok bermain ini (Atmojo, 2025). Keterbatasan ini menghambat optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang sebenarnya dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Aulia at al., 2025). Banyak guru yang belum mendapatkan pelatihan yang memadai untuk mengembangkan dan mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran sehari-hari. Akibatnya, potensi media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu pembelajaran kurang dimanfaatkan secara maksimal. Kondisi ini memerlukan perhatian khusus dari pihak sekolah dan dinas pendidikan untuk menyediakan fasilitas dan pelatihan yang memadai. Dengan dukungan infrastruktur dan kompetensi guru yang memadai, proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan.

Dampak dari permasalahan tersebut adalah siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga kesulitan dalam memahami konsep gaya secara konkret dan hasil belajar yang diperoleh tidak maksimal. Menurut Simarmata dalam Anggraini, (2024) keaktifan dalam proses pembelajaran penting karena pembelajaran yang berhasil adalah pembelajaran yang tidak hanya mengirim ilmu dari guru ke siswa tapi juga menjjadikan siswa aktif serta kreatif. Jika kondisi ini dibiarkan terus menerus, maka kualitas pendidikan di tingkat dasar akan menurun dan pencapaian tujuan pembelajaran IPAS tidak akan tercapai dengan baik. Hal ini juga dapat mempengaruhi minat siswa terhadap pelajaran IPA dan IPS secara umum di jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, perbaikan metode pembelajaran dan pemanfaatan media yang tepat sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Langkah ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan efektif.

Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran digital seperti video, animasi, dan aplikasi edukasi yang menarik semakin penting dalam dunia pendidikan saat ini. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari berbagai format media, seperti teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, dan interaksi lainnya, yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi). Media ini digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik secara lebih menarik dan efektif (Murniung, 2021). Penggunaan media interaktif bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar agar mereka menjadi lebih mandiri, kreatif, dan antusias. Terlebih di era digital saat ini, media pembelajaran interaktif tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi sarana untuk menyampaikan ide-ide pembelajaran dengan lebih inovatif dan menyenangkan. Media tersebut memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keaktifan peserta didik (Anggraini, 2021).

Menurut Nazalin (2016), media pembelajaran interaktif memberikan berbagai keuntungan. Sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif karena memadukan teks, gambar, audio, musik, dan animasi dalam satu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media ini juga mampu memotivasi peserta didik selama proses belajar berlangsung hingga mereka mampu mencapai hasil belajar yang diharapkan. Selain itu, media interaktif sangat efektif untuk memvisualisasikan materi pelajaran yang abstrak atau sulit dijelaskan dengan metode konvensional. Hal ini membantu peserta didik memahami isi pembelajaran dengan lebih mudah dan mendalam.

Peserta didik juga dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih mandiri, karena media ini memungkinkan mereka untuk belajar sesuai kecepatan dan gaya masing-masing. Media interaktif memberikan kebebasan belajar yang fleksibel, yang dapat mengurangi kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajaran. Selain itu, media ini juga menyediakan umpan balik yang penting bagi proses evaluasi pembelajaran. Untuk mendukung keberhasilan pemanfaatan media interaktif, perlu adanya peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah. Sekolah perlu dilengkapi dengan perangkat teknologi yang memadai, seperti komputer, jaringan internet yang stabil, serta alat presentasi. Koneksi internet yang stabil dan sistem teknologi informasi yang andal menjadi hal penting yang tidak bisa diabaikan. Jaringan internet yang cepat dan aman memberikan akses yang luas ke berbagai sumber belajar dan platform pendidikan digital seperti pembelajaran daring, basis data online, dan aplikasi pendidikan yang interaktif. Akses yang optimal terhadap teknologi ini mendukung siswa dan guru dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia di internet, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, infrastruktur teknologi informasi yang baik juga mendorong penerapan model pembelajaran berbasis teknologi seperti blended learning.

Selain itu, peningkatan kompetensi guru juga menjadi hal yang krusial. Guru harus dibekali pelatihan rutin yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dan penguasaan teknologi pendidikan. Pelatihan ini dapat mencakup koordinasi serta dialog mengenai masalah yang muncul dalam praktik pembelajaran, penyusunan strategi pembelajaran yang efektif, pelaksanaan penilaian berbasis media digital, serta penguasaan aplikasi pembelajaran seperti Canva, Figma, atau Wordwall. Dengan peningkatan kapasitas ini, guru akan lebih siap mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Pendidikan dasar berperan penting dalam membentuk karakter, kemampuan berpikir kritis, dan literasi peserta didik. Di era digital, pendidikan dituntut untuk berinovasi melalui pemanfaatan teknologi agar tetap relevan dan menarik. Media pembelajaran interaktif seperti video, animasi, dan aplikasi edukatif terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Namun, penerapannya masih terkendala oleh keterbatasan infrastruktur dan kurangnya pelatihan guru. Oleh karena itu, diperlukan dukungan fasilitas yang memadai serta peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media digital. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi "Gaya", melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Metode PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dalam proses pembelajaran di kelas dan merefleksikan hasilnya secara berkelanjutan untuk perbaikan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Tahap perencanaan meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pembuatan instrumen observasi dan angket motivasi belajar siswa, serta penyiapan media interaktif yang akan digunakan.

Hasil dan pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi "Gaya" melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1. **Siklus I**
   a) Perencanaan

Pemilihan materi dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran. Membuat lembar observasi dan lembar angket motivasi belajar siswa. Mempersiapkan alat, bahan, dan media yang diperlukan selama kegiatan pembelajaran.

b) Pelaksanaan

Menerapkan tindakan yang mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran melalui media interaktif.

Pada siklus I, media pembelajaran interaktif berupa presentasi animatif dan kuis interaktif online (seperti Wordwall dan Liveworksheets) digunakan untuk menyampaikan materi gaya. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran. Mereka lebih fokus menyimak penjelasan guru dan lebih aktif saat kegiatan kuis daring. Namun, masih terdapat siswa yang belum berpartisipasi aktif, terutama saat diskusi kelompok.

Hasil angket motivasi belajar yang dilakukan kepada 5 peserta didik, diperoleh informasi bahwa:

- 75% Peserta didik merasa senang belajar menggunakan media interaktif,
- 81% merasa lebih mudah memahami materi gaya
- 79% yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan.



Nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus I adalah 67,8 dengan kategori cukup.

c) Observasi

Melakukan observasi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sesuai dengan format yang telah di tentukan.

d) Refleksi

Melakukan evaluasi tindakan, memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai dengan hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus II

2. Siklus II

a) Perencanaan ulang

Menentukan materi ajar yang akan diajarkan, membuat RPP dengan memfokuskan pada penggunaan media interaktif dan berdasarkan refleksi pada siklus I.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan program tindakan II yang mengacu pada masalah yang timbul pada siklus I yaitu rendahnya motivasi belajar siswa.

Pada siklus II, terjadi peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hampir seluruh siswa menunjukkan antusiasme saat mengikuti video eksperimen tentang gaya gesek dan gaya otot. Mereka juga lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat saat kegiatan kuis kelompok dan diskusi terbimbing.

Angket motivasi belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan:

- 84% siswa merasa senang belajar dengan media interaktif
- 79% merasa lebih mudah memahami materi gaya,
- 81% aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.



Rata-rata nilai motivasi belajar meningkat menjadi 85,4 dengan kategori baik. Selain itu, hasil evaluasi belajar juga menunjukkan peningkatan. Sebelum tindakan, rata-rata nilai siswa adalah 51,3 , pada siklus I meningkat menjadi 67,8 , dan pada siklus II naik menjadi 82.

c) Observasi

Melakukan observasi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sesuai dengan format yang telah di tentukan.

d) Refleksi

Berdiskusi dengan observer untuk mengetahui bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berjalan sesuai dengan rencangan yang telah disusun

Simpulan

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi gaya di kelas IV. Media seperti animasi, kuis online, dan video eksperimen mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa, dari kategori "cukup" pada siklus I (nilai rata-rata 67,8) menjadi kategori "baik" pada siklus II (nilai rata-rata 85,4). Selain itu, nilai hasil belajar siswa juga meningkat dari rata-rata 51,3 menjadi 82 setelah siklus II.

Referensi

Anggraini, D., & Nora, D. (2024). Rendahnya Keaktifan Belajar Siswa Pada Penerapan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, *3*(3), 337–343. https://doi.org/10.24036/nara.v3i3.197

Anggraini, T. S., & Reinita. (2021). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, *5*, 9853–9859. https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4088\

Arsyad, M. F. L., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Putra, A. F., & Sari, E. C. (2024). *Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Ceramah Dan Metode Audio- Visual Dalam Pembelajaran Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). 02*(02), 661–666.

Atmojo, S. E., & Wardana, A. K. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Strategi Efektif Meningkatkan Literasi Sains di Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *8*(3), 167–175. https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.4237

Aulia, F. N., Areni, S., & Yudhiono, S. B. (2025). Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Fitria Nurul Aulia STKIP PGRI SUMENEP Sitti Areni STKIP PGRI SUMENEP Susilo Bambang Yudhiono STKIP PGRI SUMENEP. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, *2*(1), 419–431. https://doi.org/10.61722/jmia.

Cahyani, N. D., & Sritresna, T. (2023). Kemampuan penalaran matematis siswa dalam menyelesaikan soal cerita. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, *2*(1), 103–112. https://doi.org/10.31980/powermathedu.v2i1.2720

Cahyono, B. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Di Era Teknologi Digital. *Jurnal Dharmabakti Nagri*, *1*(2), 58–64. https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26

Fadiyah, K., Azizah, N., Rahmadani, R., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Integrasi Media Pembelajaran Digital Interaktif dan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Literasi serta Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, *2*(4), 353–358.

Hamidah, J. N., & Mastoah, I. (2025). Penerapan Teknologi dalam LKPD Siswa Era Digital di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*, 9742–9748.

Hasanah, R. M., Supriadi, D., & ... (2022). Penggunaan Metode Pembelajaran Konvesional Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Teknologi …*, 72–75.

Laimeheriwa, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, *6*(1), 70–75. https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v6i1.1196

Lubis, K., Andriany, L., & Ali, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dalam Materi Novel Berbasis Aplikasi Powtoon untuk Kelas XII SMAN I Panai Hilir. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, *5*(1), 34–38. https://doi.org/10.57251/sin.v5i1.1593

Maliada, A. (2014). *Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Metode Diskusi di Kelas III SDN 1 Okumel*. *6*(4), 92–102.

Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah, 14* (1), 1–12. https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33

Nazalin, & Muhtadi, A. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrokarbon Untuk Siswa Kelas Xi Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 3* (2), 221–236.

Puspa Nurhaliza, A., Wirayuda, A., Eka Putri, D., Zahra, F., Tsamrotu Tazkiyah, N., Shafa Nuhandini, R., & Laily Alindra, A. (2025). Peran Teknologi sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran di salah satu SekolahDasar Negeri Purwakarta. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, *4*(2), 447–452. https://jpion.org/index.php/jpi447Situswebjurnal:https://jpion.org/index.php/jpi

Putra, L. D., Shiddiq, A. J., Khafi, I., & Nugroho, B. (2024). Integrasi Teknologi Immersive learning Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *4*(2), 218–230. https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i2.3349

Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan Dan Riset*, *2*(2), 86–93. https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/10044/pdf

Taryaman, C. (2018). Pengaruh Manajemen Sekolah terhadap Kinerja Guru dalam Mewujudkan Prestasi Belajar Siswa. *Khazanah Akademia*, *2*(01), 29–38. http://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/293