

# Investigasi Pengalaman Mahasiswa dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Pembelajaran IPA MI/SD

Aliya Amelia Putri<sup>1✉</sup>, Anisa Wijaya<sup>2</sup>, Safrizal<sup>3</sup>, Syaiful Marwan<sup>4</sup>, & Yufi Latmini Lasari<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia

✉Email: [aliyaameliyap@gmail.com](mailto:aliyaameliyap@gmail.com)

---

## Abstrak

Penggunaan media pembelajaran interaktif sangat krusial bagi calon guru PGMI untuk menciptakan pembelajaran sains yang efektif dan menyenangkan. Namun, mahasiswa seringkali menghadapi masalah dalam implementasinya di perkuliahan. Penelitian kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam pengalaman mahasiswa PGMI UIN Mahmud Yunus Batusangkar dalam menggunakan media interaktif saat presentasi ilmiah pada mata kuliah Pembelajaran IPA MI/SD. Teknik *sampling* yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Pengambilan data dengan melakukan wawancara mendalam atau *indepth interview* pada tiga partisipan. Semua partisipan telah selesai mengikuti presentasi ilmiah pada mata kuliah pembelajaran IPA MI/SD. Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan analisis tematik kualitatif model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Mahasiswa memiliki pengalaman beragam dalam menggunakan media pembelajaran interaktif saat presentasi ilmiah serta media pembelajaran efektif digunakan dalam presentasi ilmiah karena sifatnya yang interaktif dan mudah diakses. Namun diperlukan jaringan internet yang stabil pada saat presentasi ilmiah berlangsung. Simpulan dari penelitian ini pentingnya pelatihan yang intensif tentang media pembelajaran interaktif bagi calon guru agar mampu diterapkan di lingkungan pendidikan. Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran.

**Kata kunci:** media pembelajaran interaktif; pengalaman mahasiswa; presentasi ilmiah

## Abstract

*The use of interactive learning media is crucial for prospective PGMI teachers to create effective and enjoyable science learning. However, students often face problems in implementing it in lectures. This descriptive qualitative study aims to explore in depth the experiences of PGMI students at UIN Mahmud Yunus Batusangkar in using interactive media during scientific presentations in the MI/SD Science Learning course. The sampling technique used was purposive sampling. Data collection was carried out by conducting in-depth interviews with three participants. All participants had completed the scientific presentation in the MI/SD Science Learning course. Data analysis was carried out using the qualitative thematic analysis approach of the Miles and Huberman interactive model, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate that students have diverse experiences in using interactive learning media during scientific presentations and that learning media is effective for use in scientific presentations because of its interactive nature and easy access. However, a stable internet connection is required during scientific presentations. The conclusion of this study is the importance of intensive training on interactive learning media for prospective teachers so that they can be applied in educational environments. This research can be a reference in the use of interactive learning media in the learning process.*

**Keywords:** interactive learning media; student experience; scientific presentation

## PENDAHULUAN

Visi Depdiknas tahun 2025 adalah menghasilkan insan Indonesia cerdas dan kompetitif (insan kamil/insan paripurna). Upaya yang perlu dilakukan dalam memberikan layanan prima pendidikan adalah terciptanya pembelajaran yang membelajarkan, pembelajaran yang mengedepankan penalaran.

Secara umum pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang didukung oleh beberapa sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dalam pembelajaran akan terjadi sebuah interaksi antara guru dan peserta didik yang timbul karena proses transfer ilmu (Angraeni & Suryanti, 2012), Interaksi ini menciptakan suasana belajar yang dinamis, di mana peserta didik dapat aktif berpartisipasi dan berkolaborasi dengan pendidik maupun teman sebayanya. Dalam konteks ini, penting bagi pendidik untuk menggunakan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang dapat memfasilitasi keterlibatan peserta didik secara maksimal. Oleh sebab itu pembelajaran yang mengarah pada proses berpikir tingkat tinggi menjadi sebuah kebutuhan masa depan.

Sebagai mahasiswa diperlukan keterlibatan interaksi banyak arah atau kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif. Proses Pembelajaran yang bersifat interaktif merupakan pembelajaran yang ideal (Hidayah *et al.*, 2017). Proses pembelajaran seperti ini mendukung proses mahasiswa dalam membangun pengetahuannya sesuai dengan pandangan konstruktivisme. Kemajuan teknologi dan informasi saat ini telah mencakup hampir setiap aspek kehidupan, salah satunya pada pendidikan. Tren terkini dalam perkembangan pendidikan adalah dampak perkembangan teknologi. Untuk menanggapi

dampak teknologi ini, diharapkan para pengajar mampu menyelenggarakan pembelajaran yang bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif (Firman & Bancong, 2024).

Pembelajaran yang bersifat interaktif dapat dihadirkan salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan berbagai hal yang dapat membawa pesan dan memberikan stimulasi bagi pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan bagi siswa yang belajar sehingga terdorongnyaa adanya proses belajar secara sadar, bertujuan dan terkendali (Miarso dalam Wao *et al.* 2022).Media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, media juga merupakan alat komunikasi dan sumber informasi (Sudjana dalam Annisa *et al.*, 2018).

Ariesta, *et al.*, (2023) memaparkan bahwa *the definition of learning media a means of intermediary in the form of a tool that is able to convey information in the form of learning materials from communicator (teachers) to communicators (students) with the aim of facilitating the learning communication process*, media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa bahan ajar dari komunikator (Guru) kepada komunikan (Peserta didik) dengan tujuan memfasilitasi proses komunikasi pembelajaran. Kemajuan teknologi modern merupakan faktor utama dalam menunjang usaha pembaharuan (Novita & Harahap, 2020)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar hubungan dan saling

aktif. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang digunakan pada proses pembelajaran (Pratomo & Irawan, 2015). Keahlian guru dalam menguasai media digital dan teknologi menjadi aspek yang sangat krusial dalam proses pembelajaran. Guru yang terampil dalam menguasai media digital akan membuat pembelajaran menjadi lebih relevan, memperluas akses ke sumber daya pembelajaran, mendorong kreativitas dan kolaborasi, serta mempersiapkan peserta didik untuk dunia digital (Asari dalam Ramadhan, 2023).

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat bantu atau sumber yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui interaksi aktif dengan materi pembelajaran.

Menurut Afifah *et al.*, (2022), media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Menurut Wao *et al.*, (2022), melalui penelitian mereka dikemukakan bahwa adanya respon positif dari penggunaan media pembelajaran interaktif *Classpoint* dikarenakan adanya fitur menarik dan dapat dijadikan media belajar di kelas, khusus dalam meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan mahasiswa dalam belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari alam beserta isinya (Mudiana *et al.*, 2022). IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam, IPA diartikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmunan yang dilakukan dengan keterampilan

bereskperimen dengan menggunakan metode ilmiah (Hisbullah, 2018)

Di era digital, calon guru Madrasah Ibtidaiyah dituntut tidak hanya menguasai materi, tetapi juga terampil mengintegrasikan teknologi interaktif guna merangsang keterlibatan siswa. Selama ini penelitian mengenai media interaktif lebih banyak berfokus pada hasil belajar siswa di kelas. Masih sedikit penelitian yang memotret bagaimana kesiapan dan pengalaman nyata mahasiswa keguruan (calon guru) ketika harus merancang dan mensimulasikan media tersebut dalam presentasi ilmiah pada saat perkuliahan. Padahal, mengeksplorasi pengalaman mahasiswa sangat penting untuk mengevaluasi sejauh mana kesiapan teknologi mahasiswa sebelum terjun ke sekolah formal. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan mengisi kekosongan tersebut dalam menginvestigasi pengalaman mahasiswa PGMI UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu model penelitian yang bersifat humanistik, dimana manusia dalam penelitian ini ditempatkan sebagai subyek utama pada suatu peristiwa sosial (Safarudin *et al.*, 2023). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif menyajikan data berupa kata yang disusun dalam bentuk kalimat serta gambar. Desain penelitian menggunakan metode deskriptif, yang mana metode deskriptif yaitu tidak adanya menggunakan angka-angka (Nurjani & Safrizal, 2023).

Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Partisipan yang dimaksud merupakan orang-orang yang

diwawancarai, diobservasi, dimintai data, pendapat, pemikiran dan persepsinya. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yaitu peneliti berusaha mendapatkan informasi yang selengkap mungkin terkait gambaran pengalaman mahasiswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah pembelajaran IPA MI/SD. Informasi digali melalui wawancara mendalam bersama partisipan yang merupakan mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah yang menggunakan Media Pembelajaran Interaktif pada saat praktek mengajar pada mata kuliah Pembelajaran IPA MI/SD.

Responden dalam penelitian ini berjumlah 3 orang yang telah melaksanakan praktek mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah pembelajaran IPA MI/SD. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memilih partisipan berdasarkan kriteria tertentu dengan tujuan penelitian, seperti yang terlibat langsung dalam praktik mengajar.

Pengumpulan data yang digunakan adalah dengan wawancara mendalam (*Indepth interview*). Wawancara mendalam merupakan suatu proses untuk menggali keterangan dan lebih bersifat sensitif pada topik tertentu. Wawancara mendalam dilakukan dengan bertatap muka secara langsung.

Peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur karena dengan penggunaan wawancara semi terstruktur tidak menggunakan pertanyaan yang ditentukan sebelumnya namun hanya memiliki panduan wawancara berlangsung. Panduan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data serupa dari semua partisipan.

Analisis data dimulai dengan melakukan wawancara dengan informan kunci, yaitu seseorang yang benar-benar memahami dan mengetahui situasi obyek penelitian. Setelah melakukan wawancara, analisis data dimulai dengan melihat transkrip hasil wawancara, memutar kembali rekaman hasil wawancara, mendengarkan dengan seksama, dan kemudian menuliskan kata-kata yang didengar sesuai dengan apa yang ada di rekaman tersebut. Setelah peneliti menulis hasil wawancara tersebut ke dalam transkrip, selanjutnya peneliti harus membaca secara cermat untuk kemudian dilakukan reduksi data. Peneliti membuat reduksi data dengan cara membuat abstraksi, yaitu mengambil dan mencatat informasi-informasi yang bermanfaat sesuai dengan konteks penelitian atau mengabaikan kata-kata yang tidak perlu sehingga didapatkan inti kalimatnya saja, tetapi bahasanya sesuai dengan bahasa informan. Dari hasil reduksi data yang disajikan barulah diverifikasi dan ditarik kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada teknik wawancara dalam penelitian ini menggunakan enam pertanyaan yang diajukan kepada narasumber. Pertanyaan tersebut berfokus pada pengalaman mahasiswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif, yaitu: pengalaman tentang penggunaan media pembelajaran, jenis media pembelajaran yang digunakan, kriteria pemilihan media, sumber pemilihan media, kesesuaian media dengan materi, dan waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran yang digunakan. Pertanyaan ini dirancang untuk menggali secara mendalam pengalaman mahasiswa mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif ini. Hasil wawancara dan observasi

menemukan beberapa temuan utama.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat ditemukan beberapa pengalaman mahasiswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif pada saat presentasi ilmiah, secara detail dituangkan sebagai berikut.

### **Media Pembelajaran Interaktif yang digunakan**

Media interaktif terbukti mendorong peningkatan kualitas pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Keberadaan media ini membantu guru menjelaskan konsep abstrak secara visual dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada peserta didik (Maulidia *et al.*, 2025). Mahasiswa menggunakan berbagai media pembelajaran interaktif seperti PPT, Kahoot dan Quizwhizzer. Aplikasi Microsoft Power Point merupakan salah satu *software* yang dapat membantu menyusun materi pada saat presentasi dengan mudah dan efektif (Anyan dalam Dewi & Manuaba, 2021), Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan quiz dan game (Bunyamin *et al.*, 2020), sedangkan menurut Iskandaret *et al.*, (2023) Quizwhizzer merupakan aplikasi yang dirancang membuat soal latihan berbentuk games, dalam aplikasi tersebut terdapat berbagai pilihan dalam membuat soal. Hal ini sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti ke sejumlah informan. Hal ini dikonfirmasi oleh AM:

*“Saya menampilkan di layar menggunakan PPT yang dilengkapi animasi-animasi menarik untuk memancing daya imajinasi dan ketertarikan siswa” (W1/18 November 2025)*

Selain *PowerPoint*, platform berbasis game seperti Kahoot juga diadopsi FN setelah mendapatkan inspirasi dari dosen pengampu.

*“Media pembelajaran interaktifnya yang saya gunakan berbasis quiz di game nama aplikasinya yaitu kahoot, saya terinspirasi dari pre-test yang pernah diberikan oleh dosen di kelas karena formatnya sangat menarik” (W2/ 21 November 2025)*

Dalam wawancara ini, FN menjelaskan bahwa ia menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dalam bentuk quiz. Inspirasi ini berasal saat mengikuti suatu pretest yang diberikan oleh dosen. FN merasa bahwa media pembelajaran ini lebih efektif dan menarik sehingga memutuskan untuk menerapkannya dalam praktik mengajarnya. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa dapat mengadaptasi media yang telah diajarkan oleh dosen untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Selain pendapat AM dan FN ada pendapat lain terkait penggunaan media pembelajaran interaktif yang digunakan yaitu I yang menyampaikan media pembelajaran interaktif lain yang digunakan seperti QuizWhizzer.

*“Saya menggunakan QuizWhizzer yang bentuknya bagus seperti ular tangga yang terinspirasi dari mahasiswa yang sebelumnya sudah menggunakan media ini, dalam media ini kita menjawab 1 soal terlebih dahulu untuk bisa naik ke tingkat selanjutnya” (W3/ 21 November 2025)*

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya digunakan untuk

menyampaikan materi, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Mahasiswa menunjukkan inisiatif dalam mencari dan menerapkan media yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran di kelas. Media juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pemahann konsep. Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa yang bersifat kognitif (Sunarti *et al.*, 2020).

### **Pengalaman dalam Menggunakan Media Interaktif**

Penggunaan media pembelajaran interaktif oleh mahasiswa menunjukkan pengalaman yang beragam dan menarik. AM mencatat bahwa presentasi menggunakan *PowerPoint* (PPT) disertai dengan animasi yang menarik sangat efektif dalam menarik perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan. Penambahan elemen animasi menjadi salah satu daya tarik utama yang membuat video lebih menarik dan mengundang minat siswa.

*“Iya, ditampilkan di layar, ada penambahan animas-animasi yang menarik supaya siswa lebih tertarik kepada video tersebut”*(W1/18 November 2025)

Sementara itu, FN menyampaikan bahwa dalam menggunakan Canva, ia berhasil mengintegrasikan video dalam PPT yang membuat penyampaian materi semakin interaktif. Penggunaan Canva interaktif memungkinkan mahasiswa untuk menampilkan video yang relevan, sehingga membuat kelas lebih dinamis dan membantu siswa lebih mudah memahami materi. Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Riwanto & Budiarto (2021) tentang media interaktif yang dikembangkan dalam

menggunakan animasi gambar gerak dan disajikan dalam nuansa yang menyenangkan.

*“Kalau yang saya ketahui ada media wordwall, ada educaplay, ada canva interaktif juga, canva interaktif seperti PPT ini yang saya gunakan dan ternyata bisa menayangkan video”*(W2/21 November 2025)

Pendapat lain juga ditemukan oleh I yang menambahkan bahwa penggunaan media seperti *Wordwall* dan *Educaplay* sudah menjadi hal yang umum. Ia mencatat bahwa *Wordwall* memiliki berbagai permainan yang banyak digunakan, sehingga mahasiswa dan siswa sudah familiar dengan bentuk-bentuk yang ditawarkan. Selain itu, *Educaplay* yang dikenal memiliki konsep permainan "katak-katak" juga menjadi favorit siswa karena menambah keseruan dalam belajar. Dengan adanya *QuizWhizzer*, mahasiswa juga mengeksplorasi berbagai media pembelajaran berbasis permainan yang lebih beragam, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

*“Media ini dipilih karena karna seperti wordwall itu kan udah tau kita semua udah banyak juga bentuk permainannya pasti kebanyakan itu ke itu yang di pakai orang, jadi educaplay ini lebih menarik karena ada seperti katak-katak yang bisa dimainkan”*(W3/21 November 2025)

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa mahasiswa memiliki pengalaman yang beragam dalam menggunakan media pembelajaran interaktif saat presentasi ilmiah, seperti penelitian yang dilakukan oleh Idris *et al.*, (2025) juga mengemukakan bahwa mahasiswa memiliki pengalaman yang beragam dalam menggunakan tiktok sebagai media pembelajaran.

## Pemilihan Media

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu media yang digunakan dalam pembelajaran bersifat interaktif yang berguna untuk memberikan suasana belajar mengajar lebih efektif dan menyenangkan. Menurut Heinich dalam Yusnan (2025). Media pembelajaran interaktif adalah sarana fisik yang memungkinkan terjadinya interaksi efektif antara peserta didik dan materi pelajaran. Pada bagian ini mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif digunakan dalam presentasi ilmiah karena sifatnya yang interaktif dan mudah diakses. Di bawah ini terdapat beberapa tanggapan mahasiswa terhadap pernyataan tersebut:

*“Kenapa saya media yang 3 tadi kan, pertama untuk mengakses itu murah kayak zepkuis ini kan ada langsung di google ga berbayar, canva juga bisa ga berbayar juga”* (W1/18 November 2025)

Selanjutnya, FN menekankan pentingnya fungsionalitas media yang dipilih. Ia menjelaskan bahwa media tersebut tidak hanya mudah digunakan oleh siswa dan guru, tetapi juga memberikan kemudahan dalam mengedit konten. Fitur-fitur yang menarik pada media membuatnya lebih diinginkan dalam lingkungan belajar, sehingga semakin banyak yang mengadopsinya.

*“Yang pertama dia itu fungsional terus yang kedua dia itu mudah digunakan mudah digunakan oleh siswa, mudah digunakan oleh kita semua dan guru-guru juga mudah untuk mengeditnya terus yang terakhir menarik”* (W2/21 November 2025)

I menambahkan bahwa media seperti

*Wordwall* juga memiliki kemudahan yang sama, pengguna hanya perlu login dan dapat langsung mengakses materi tanpa ribet. Selain itu, walaupun memerlukan data internet untuk menggunakannya, biaya yang rendah membuatnya tetap menjadi pilihan yang menarik.

*“Iya lumayan mudah lah mudah sama juga kayak wordwall itu kan juga ga ribet-ribet kali kan, intinya kita ada soalnya ada jawabannya jadi kita cuma tinggal login aja kesitu, ga ada pakai biaya ga ada, Cuma butuh data WIFI aja”* (W3/21 November 2025)

Secara keseluruhan, alasan utama pemilihan media interaktif ini mencakup kemudahan akses, tidak adanya biaya, fungsionalitas yang baik, kepraktisan penggunaannya baik bagi guru maupun siswa, serta daya tarik visual yang meningkatkan pengalaman belajar. Mahasiswa menunjukkan bahwa mereka cerdas dalam memilih media yang dapat mendukung efektivitas pembelajaran tanpa menghambat anggaran. Meskipun penggunaan media interaktif seperti Kahoot, Canva dan QuizWhizzer dinilai efektif meningkatkan dinamika presentasi ilmiah, penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa menghadapi hambatan teknis yang signifikan. Hambatan utama yang dirasakan ketiga informan adalah ketidakstabilan jaringan internet di area kampus. Ketika koneksi melambat, transisi permainan kuis menjadi terhambat yang berpotensi menurunkan konsentrasi *audiens*. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media digital di lingkungan LPTK (Lembaga Tenaga Kependidikan) masih sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur teknologi pendukungnya.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa mahasiswa PGMI memiliki pengalaman yang kaya dan adaptif dalam mengintegrasikan media pembelajaran interaktif (seperti PPT animasi, Kahoot, dan QuizWhizzer) selama presentasi ilmiah saat kuliah Pembelajaran IPA MI/SD. Faktor kemudahan akses, fungsionalitas, dan ketiadaan biaya menjadi pertimbangan utama mahasiswa dalam memilih media tersebut. Kendati demikian, kendala infrastruktur berupa stabilitas internet masih menjadi tantangan nyata di lapangan. Implikasi dari penelitian ini menegaskan pentingnya penyediaan fasilitas jaringan yang memadai serta pelatihan pemanfaatan media digital secara luring (*offline*) sebagai alternatif, guna memastikan calon guru siap menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, Nur, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1: 33–42.
- Angraeni, Nia Ayu, and Suryanti. 2012. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran IPA Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD." *JPGSD* 01: 931–40.
- Annisa, Nur, Abdul Hasan Saragih, and R Mursid. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi* 5(2): 210–21.
- Ariesta, Laura, and Mega Adyna Movitaria. 2023. "Analysis of the Application of Animated Video Media on Students' Understanding of Science Learning." 1: 47–60.
- Bunyamin, Aceng Cucu, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah. 2020. "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran." *Jurnal Kehumasan* 3(1): 43–50.
- Firman, Sulfiana, and Hartono Bancong. 2024. "Studi Literatur: Analisis Penggunaan Media Video Pada Mata Pelajaran IPA Di SD." 13(1): 42–52.
- Hidayah, S., Wahyuni, S., & Ani, H. M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Adobe Flash CS6 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 11, 117–123.
- Hisbullah, and Nurhayati Selvi. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. ed. Asria Asiz. Makassar: Askara Timur.
- Idris, A. H., Octaviani, R., & Rillan, Y. (2025). Analisis Pengalaman Mahasiswa dalam Menggunakan TikTok sebagai Media Pembelajaran, 5, 743–761.
- Iskandar, Sofyan et al. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Journal On Education* 05(02): 3239–45.
- Maulidia, Eka, Muhammad Suwignyo Proyogo, Tsania Nailal Ilfa, and Adellia Saputri. 2025. "Media Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran IPA Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Pada Materi Wujud Zat Dan Perubahannya." *Jurnal Cakrawala*

dan Biologi 3.

- Mudiana, Gusti Ngurah Kade, I Gede Astawan, and Dewa Bagus Sanjaya. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi terhadap Efikasi dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9: 386–96.
- Novita, Rini, and Syaiful Zuhri Harahap. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di SMK." *Informatika: Fakultas Sains dan Teknologi* 8(1).
- Nurjani, & Safrizal. (2023). Manfaat Media Gambar pada Pembelajaran Menulis Deskripsi Peserta Didik SD IT AN-Nahl. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5, 644–658.
- Pratomo, Adi, and Agus Irawan. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck." *Jurnal Positif* (1): 14–28.
- Ramadhan, Wandri, Rovika Maisya, Rudhatul Jannah, and Khamin Zarkasi Putro. 2023. "E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Cnva Berbantuan Flip PDF Professional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar* 11(2): 178–95.
- Riwanto, Mawan Akhir, and Wahyu Nuning Budiarti. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 6: 71–82.
- Safarudin, Rizal, Zulfamanna, Martin Kustati, and Nana Sepriyanti. 2023. "Penelitian Kualitatif." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3: 9680–94.
- Sunarti, Amril M, and Rian Vebrianto. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar IPA di Sekolah Dasar." *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar* 12(1): 76–80.
- Wao, Y. P., Priska, M., & Peni, N. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint pada Mata Kuliah Zoologi Invertebrata, 3(September), 76–87.
- Yusnan, M. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Analisis di Sekolah Dasar)*. (Kamasiah, Ed.). Purbalingga: Eureka Media Aksara