Jurnal Pendidikan Amartha
Jurnal Pendidikan Amarta
Vol. 3 No. 2 November 2024
P-ISSN: 2964-7916 E-ISSN: 2964-1675

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 136 Palembang

Resilita[1] Lukman Hakim[2] Henni Riyanti[3]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia[1,2,3]
Email: resilita1@gmail.com[1] lukmanhakim1976@gmail.com[2] henniriyanti@univpgri-palembang.ac.id[3]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 136 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen jenis *True Experimental* dengan desain *Matching Pretest – Posttest Comparison Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 136 Palembang. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV.A dan IV.B dengan jumlah 43 siswa. Teknik pemilihan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dan tes. Analisis data menggunakan uji *Independent sampel T-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata *posttest* hasil belajar kelas eksperimen 78,18 dan kelas kontrol 67,62. Hasil perhitungan uji-t hasil belajar diperoleh t_{hitung}= 2,460 ≥ t_{tabel}= 1,6829 dengan taraf signifikan = 0,05. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 136 Palembang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, IPA

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan dianggap sebagai kunci untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang mendorong kemajuan suatu bangsa atau negara (Utami, dkk, 2023, p. 22). Dengan sistem pendidikan yang efektif, potensi kemajuan masa depan suatu bangsa dapat terwujud. Pendidikan berperan dalam menciptakan SDM yang unggul, yaitu generasi muda yang memiliki kesiapan fisik, mental, dan sosial untuk menjadi agen pembangunan. Sekolah Dasar (SD) memiliki peran sentral dalam pembentukan tiga aspek kecerdasan utama, yakni intelektual, spiritual, dan emosional, yang esensial dalam menghadapi berbagai tantangan zaman (Muliastrini, 2020, p. 16). Perkembangan teknologi yang pesat saat ini sangat terkait dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pembelajaran IPA adalah salah satu cara mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum 2013 untuk tingkat sekolah dasar. Pembelajaran IPA siswa dapat memecahkan masalah, siswa juga dapat mengenai alam dan seisinya, dan serta dapat memprediksi gejala-gejala yang akan terjadi dialam (Dewi, dkk, 2023, p. 209). Menurut Arifah dan Suryanti (2020) Pembelajaran IPA merupakan salah satu ilmu dasar yang dipelajari dalam pendidikan sekolah dasar sebagai bekal siswa untuk bisa hidup bermasyarakat sehingga dapat menyesuaikan diri akan perubahan di sekitarnya. IPA sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mengharuskan siswa mengenal dan membangun konsepnya secara nyata dengan melakukan pengamatan dan percobaan yang telah didapatkannya di kehidupan sehari-hari (Regezta, dkk, 2023, pp. 5094 - 5095). Media pembelajaran sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti ''Perantara'' atau ''Penyalur''. Dengan demikian, maka media merupakan sarana penyalur informasi belajar atau penyalur

pesan (Sundaya , 2015, p. 5). Menurut Zaman, dkk (Nurfadillahu & Septy, 2021, p. 51) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Menurut Heinich dkk (1996), media (jamak) atau medium (tunggal) secara umum adalah saluran komunikasi, yaitu segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber informasi untuk disampaikan kepada penerima pesan. Tujuan penggunaan media secara umum adalah untuk memfasilitasi komunikasi (Aryaningrum, at all, 2022, p. 2).

Febiharsa & Djuniadi (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif tiga dimensi merujuk pada media yang memungkinkan objek pembelajaran direplikasi secara virtual ke dalam komputer. Media ini merupakan bagian integral dari proses komunikasi dan memiliki peran penting dalam kesuksesan pengiriman pesan (Prahesti & Fauziah, 2022, p. 507). Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mampu mengklarifikasi proses pembelajaran ketika didukung oleh media yang menarik minat dan perhatian siswa. Media ini juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan beragam, memungkinkan siswa untuk mengontrol dan menentukan urutan materi pembelajaran sesuai dengan keinginan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Anggraeni, dkk, 2021, p. 5317). Dengan dilakukan pengamatan saya pada SD Negeri 136 Palembang ada beberapa permasalahan dalam mata pelajaran IPA sering dialami oleh siswa di sekolah, terutama di SD Negeri 136 Palembang. Ada berbagai faktor penyebabnya, seperti kurangnya pemahaman siswa, kurangnya konsentrasi, dan tidak ada ketertarikan pada mata pelajaran IPA, kurangnya kreativitas dan inovasi dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan rasa jenuh. Berdasarkan observasi awal saya di kelas IV SD Negeri 136 Palembang, diketahui bahwa ketertarikan belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih sangat rendah dan kegiatan pembelajaran masih menggunakan media konvensional yang berdampak pada hasil belajar siswa sehingga tidak mencapai hasil maksimal kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA di SD tersebut sangat rendah dengan nilai rata-rata 60.

Maka dari permasalahan tersebut, diperlukan solusi dalam kegiatan pembelajaran. Solusi tersebut diantaranya penggunaan media pembelajaran yang menarik saat kegiatan pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPA yaitu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif, mengarahkan perhatian siswa agar meningkatkan konsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi menarik dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang kejadian atau peristiwa. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media pembelajaran interaktif merupakan suatu cara agar siswa dapat aktif pada saat pembelajaran di kelas dan juga dapat membuat siswa antusias dan semangat untuk belajar. Adapun kelebihan dan kekurangan dalam kegiatan penelitian dan rancangan penelitian yang digunakan oleh peneliti sebelumnya dan permasalahan yang ada di SD Negeri 136 Palembang salah satunya belum ada penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPA kelas IV maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SD Negeri 136 Palembang"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah *true experimental.* Desain penelitian yang digunakan yaitu *matching pretest – posttest comparison group design*. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri

136 Palembang. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 kelas yaitu kelas kontrol yaitu kelas tanpa diberikan perlakuan dan kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_1	X_2	O_2

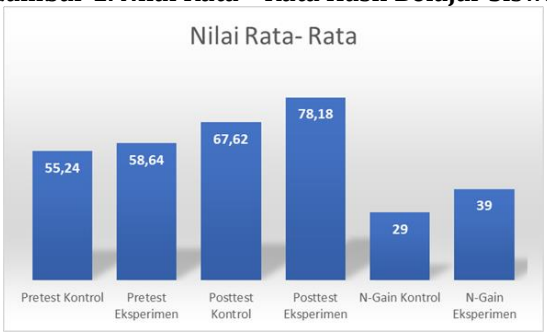
Sumber : (Sugiyono, 2019, p. 79)

Keterangan:
X_1 : Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif
X_2 : Pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran interaktif
O_1 : Tes Awal (*Pretest*) sebelum pembelajaran
O_2 : Tes Akhir (*Posttest*) setelah pembelajaran

Seluruh kelas IV Sd Negeri 136 Palembang tahun ajaran 2023/2024 menjadi populasi dalam penelitian. Kelas IV.A dan IV.B menjadi sampel dalam penelitian. Teknik yang digunakan dalam mengambil sampel yaitu *simple random sampling*. Menurut Sugiyono; 2018 bahwa *simple random sampling* disebut demikian karena anggota sampel diambil secara acak dari populasi tanpa mempertimbangkan strata yang mungkin ada dalam populasi tersebut. Hal ini diimplementasikan karena melihat pertimbangan tertentu dari hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi dan tes hasil belajar. Soal tes berupa essay telah sesuai dengan indikator hasil belajar. Sebelum soal diberikan kepada siswa pada saat penelitian, peneliti menguji terlebih dahulu validitas dan reliabilitas soal. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua soal valid dengan koefisien reliabilitas 0,849. Hasil tes yang didapatkan diuji dengan *kolmogrow – smirnov* untuk uji normalitas data dan untuk uji homogenitas data menggunakan uji *liliefors.* Untuk uji hipotesis menggunakan uji *independent t-test* dengan menggunakan spss versi 22.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambar 1. Nilai Rata – Rata Hasil Belajar Siswa



Sumber : Data Diolah Oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan gambar 1 bahwa nilai rata - rata hasil belajar siswa pada tes awal *(pretest)* kelas eksperimen sebesar 58,64 sedangkan nilai rata - rata hasil belajar siswa pada tes awal *(pretest)* kelas kontrol sebesar 55,24. Kemudian setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata - rata tes akhir *(posttest)* hasil belajar sebesar 78,18, sedangkan nilai rata - rata tes akhir *(posttest)* pada kelas kontrol sebesar 67,62.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest Kontrol	.166	21	.134
Pretest Eksperimen	.165	21	.140
Posttest Kontrol	.143	21	.200*
Posttest Eksperimen	.128	21	.200*

Kemudian dilakukan uji normalitas pada tabel 2 menunjukkan nilai *pretest* kelas eksperimen didapatkan nilai Sig. 0,140 dan *posttest* didapatkan nilai Sig. 0,200, nilai *pretest* kelas kontrol didapatkan nilai Sig. 0,134 dan *posttest* didapatkan nilai Sig. 0,200. Maka data *pretest* dan *posttes*t kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variances
Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.181	3	82	.322

Hasil uji homogenitas pada tabel 3 menunjukkan nilai Sig. 0,322 > 0,05 maka data *pretest* dan *posttest* kelas eskperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Inependent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1.379	.247	2.460	41	.018	9.913	4.029	1.777	18.050
	Equal variances not assumed			2.471	40.213	.018	9.913	4.011	1.808	18.019

Hasil uji hipotesis pada tabel 4 menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,018 dimana Sig. (2-tailed) 0,018 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 136 Palembang.

Pembahasan

Sejalan dengan penelitian Aulilah, dkk pada tahun (2023) hasil penelitian menunjukkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai t_{hitung}= 1,71088 dan nilai t_{tabel}= 49,585, artinya $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media animasi powerpoint terhadap hasil belajar siswa di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong (Auliah, dkk, 2023). Hasil penelitian yang dilkaukan oleh Utami, dkk pada tahun (2023) menunjukkan bahwa adanya pengaruh media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dimana nilai Sig. (2 – tailed) sebesar 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima (Utami, dkk, 2023). Berdasarkan gambar 1 nilai rata – rata *posttest* kelas eksperimen > rata – rata *posttest* kelas kontrol yaitu 78,18 > 67,62 sehingga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar. Perbedaan tersebut terjadi

karena pada kelas eksperimen hasil belajar siswa dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Menurut Herawati, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi, dan merangsang kegiatan pembelajaran, yang semuanya membawa dampak positif bagi siswa. (Rahman & Nyoman, 2020, p. 34) Pada kegiatan pembelajaran yang pertama peneliti menyiapkan media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan kepada siswa. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran melalukan *apersepsi* terlebih dahulu (tepuk PPK, bernyanyi lagu profil pancasila, menyampaikan capaian pembelajaran yang ingin dicapai, menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberi motivasi). Selanjutnya memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa yang berkaitan dengan materi pembelajaran tentang energi alternatif.

Pada langkah kedua peneliti meminta siswa untuk mengamati dan menyimak video pembelajaran animasi yang menjelaskan materi energi alternatif. Dengan kegiatan tersebut dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran dan menarik perhatian siswa. Video animasi interaktif menjadi menarik jika disajikan dengan cara yang kreatif dan interaktif menggunakan audio visual. Selain menarik perhatian, animasi juga menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan (Prihatin, 2021, p. 83). Pada langkah ketiga peneliti menjelaskan kembali materi pembelajaran tentang energi alternatif menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat membuat proses penyampaian materi lebih menarik dan maksimal. Berdasarkan gambar 1 nilai rata – rata *N-Gain* skor pada kelas eksperimen yaitu 0,39 termasuk ke dalam katagori sedang jadi penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA sangat e fektivitas. Menurut Ningsih dan Erdisna (2019), kehadiran media pembelajaran sebagai alternatif dapat membuat proses belajar lebih menarik dan penyampaian materi lebih efektif. Namun, peran guru tetap tidak tergantikan karena media ini hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi. (Prihatin, 2021, p. 83)

Pada langkah keempat peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa. Setelah menyimak dan mengamati materi pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif membantu siswa dalam memahami materi tentang energi alternatif dan merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Berdasarkan gambar 1 nilai *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 58,64 setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif nilai *posttest* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yaitu 78,18 dari hasil tersebut bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh besar dalam merangsang siswa, sehingga siswa memberikan respons positif terhadap materi yang disampaikan. (Juhaeni, dkk, 2021, p. 151) disampaikan. (Juhaeni, dkk, 2021, p. 151). Pada langkah kelima, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diminta untuk memilih kartu nomor dari media pembelajaran interaktif yang berisi soal kuis. Kelompok yang tidak dapat menjawab pertanyaan kuis tidak bisa menjawab soal berikutnya. Setiap kelompok diberi tiga kesempatan untuk menjawab soal kuis, dan jika tidak berhasil menjawab soal kuis maka kelompok tersebut tidak akan mendapat skor. Dengan kegiatan ini membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran di dalam kelas sehingga siswa tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan tabel 4 dimana nilai thitung > ttabel yaitu 2,460 > 1,6829 sehingga dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri 136 Palembang. Media pembelajaran interaktif merupakan alat yang dapat digunakan untuk memperjelas kegiatan pembelajaran, sehingga mampu menarik minat belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif (Anggraeni, dkk, 2021, p. 5317)

Berdasarkan gambar 1 nilai rata – rata *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata – rata *posttes*t kelas kontrol 78,18 > 67,62 maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga media pembelajaran interaktif dapat memberikan respon yang sangat positif. Siswa lebih tertarik dan termotivasi karena media interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi dapat dilihat pada tabel 2 dimana nilai *N-Gain* pada kelas eksperimen yaitu 0,43 dapat dikatagorikan sedang jadi berdasarkan nilai *N-Gain* tersebut sangat efektif penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA. Berdasrkan tabel 4 nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,018 < 0,05 maka sebagaiman dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sampel t-test* dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari kelas eksperimen mengalami pengaruh media pembelajaran interaktif dan kelas kontrol tidak mengalami pengaruh karena menggunkan media pembelajaran konvensional. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi, berani bertanya, dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Menurut Abdurahman, dkk pada tahun (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam proses belajar dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Putri & Ardi , 2021, p. 3). Dari penjelasan data di atas dapat disimpulkan telah menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu terbukti kebenarannya bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi energi alternatif kelas IV SD Negeri 136 Palembang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan penelitian ini dengan jumlah nilai rata-rata *posttest* hasil belajar kelas kontrol yaitu 67,62 dalam kategori cukup. Sedangkan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 78,18 dalam kategori baik sehingga nilai rata – rata kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Dari hasil penelitian data yang diperoleh dapat dilihat bahwa saat menggunakan media pembelajaran interaktif pada kelas eksperimen dengan mengerjakan soal yang diberikan bahwa sangat efektif untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA . Uji *independent – sample t-test* pada hipotesis yaitu dengan thitung > ttabel yaitu 2,460 > 1,6829, dari hasil tersebut untuk hipotesis penelitian ini adalah adanya pengaruh pada penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 136 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5313-5327.

Aryaningrum, K., Kuswidyanarko, A., & Nurhasanah, P. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) melalui Aplikasi Assemblr Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Sinergitas PkM dan CSR*, *6*(1), 1-10.

Auliah, N. L., Asrul, A., & Ramadhani, I. A. (2023). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Animasi Power Point Terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak Di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *5*(1), 89-94.

Dewi, E. S., Riyanti, H., & Lubis, P. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Project Based Learning* Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 208-220.

Elfiana, U. M., Widiyono, A., & Zumrotun, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Alim (Alat Indra Manusia) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Tunahan Jepara. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *4*(3), 523-527.

Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *8*(2), 150-159

Muliastrini, N. K. E. (2020). *New Literacy* Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Di Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *4*(1), 115-125.

Nurfadillahu & Septy. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat; CV Jejak.

Prihatin, T., & Andharsaputri, R. L. (2021). Pengenalan Bahasa Inggris Melalui Media Pembelajaran Animasi Interaktif. *JOISIE (Journal Of Information Systems and Informatics Engineering)*, *5*(2), 82-89.

Putri, A. A., & Ardi, A. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edutech Undiksha*, *9*(1), 1-7.

Rahman, A., & Nyoman, J. I. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, *8*(1), 32-45.

Regezta, D. A., & Hakim, L. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Perpindahan Kalor Kelas V SDN 32 Pangkal Pinang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1), 5093-5103.

Sundaya. (2015). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung; Alfabeta.

Utami, S., Jayanti, J., & Selegi, S. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Negeri 3 Tanjung Lago. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, *8*(1), 21-26.