



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 1 Tahun 2025 Halaman 97 - 104

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Strategi Penggunaan Media Interaktif untuk Memaksimalkan Proses Belajar di Sekolah Dasar

Fitria Ika Ari Yasminda^{1✉}, Mahilda Dea Komalasari²

Universitas PGRI Yogyakarta^{1,2}

E-mail: fikayasminee@gmail.com¹, mahildadea@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini mengkaji strategi penggunaan media interaktif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah dasar (SD). Dengan pendekatan studi literatur, data dikumpulkan dari jurnal, artikel, buku, dan laporan penelitian yang membahas penerapan media interaktif dalam pendidikan. Penelitian ini mengidentifikasi tantangan seperti keterbatasan sumber daya teknologi, kurangnya keterampilan guru, dan kesenjangan akses infrastruktur yang menghambat implementasi optimal. Analisis mengelompokkan temuan ke dalam tema utama strategi penggunaan media interaktif (seperti video, animasi, permainan edukatif, dan realitas virtual), manfaat dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, serta tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar, memupuk kreativitas, dan meningkatkan motivasi. Untuk mengatasi tantangan tersebut, penelitian ini merekomendasikan pelatihan guru yang terarah, penyediaan fasilitas teknologi yang memadai, dan kolaborasi antara pemangku kepentingan. Strategi ini bertujuan menciptakan lingkungan belajar inklusif dan dinamis, mendukung perkembangan siswa secara holistik di era digital.

Kata Kunci: media interaktif, pendidikan dasar, strategi pembelajaran, era digital, keterlibatan siswa

Abstract

This study examines strategies for utilizing interactive media to optimize the learning process in elementary schools (SD). Using a literature review approach, data were collected from journals, articles, books, and research reports discussing the application of interactive media in education. The study identifies challenges such as limited technological resources, lack of teacher skills, and infrastructure access gaps that hinder optimal implementation. The analysis categorizes findings into key themes: strategies for using interactive media (such as videos, animations, educational games, and virtual reality), benefits in enhancing student engagement and understanding, and challenges encountered in its application. The results show that interactive media significantly improve learning outcomes, foster creativity, and boost motivation. To address these challenges, the study recommends targeted teacher training, provision of adequate technological facilities, and collaboration among stakeholders. These strategies aim to create an inclusive and dynamic learning environment, supporting students' holistic development in the digital era.

Keywords: Interactive media, elementary education, learning strategies, digital era, student engagement

Copyright (c) 2025 Fitria Ika Ari Yasminda, Mahilda Dea Komalasari

✉Corresponding author :

Email : fikayasminee@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9504>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 1 Tahun 2025
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Untuk menciptakan pengalaman belajar yang sukses, menarik, dan berpusat pada siswa di era digital, teknologi interaktif harus digunakan secara strategis dalam pengajaran di sekolah dasar. Teknologi interaktif mendorong antusiasme dan keterlibatan aktif siswa, yang tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga membuat suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan. (SHELEMO, 2023). Media interaktif adalah alat atau sarana yang memungkinkan hubungan antara siswa dengan bahan ajar, pengajar, dan teknologi yang digunakan. Media ini menggabungkan berbagai elemen, seperti visual, audio, dan kinestetik, yang mampu merangsang berbagai gaya belajar siswa. Melalui media ini, Proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada peran guru, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Media interaktif dirancang untuk mengaplikasikan berbagai elemen, seperti visual, audio, dan kinestetik, yang mampu merangsang berbagai gaya belajar siswa. Elemen-elemen ini memungkinkan peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif melalui pengalaman multisensori. Penelitian yang dilakukan (Ahmad, 2022) menunjukkan bahwa hasil pembelajaran siswa dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan media digital interaktif berbasis audiovisual.

Hal ini menunjukkan bahwa media yang menggabungkan berbagai elemen dapat merangsang minat dan pemahaman siswa secara lebih efektif. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimodal (Mayer, 2005), yang menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami informasi ketika disajikan melalui berbagai saluran, seperti gambar, teks, dan suara. Dalam hal ini, media interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama tim yang sangat penting di abad 21.

Namun, implementasi media interaktif di SD belum sepenuhnya optimal. Banyak guru menghadapi tantangan yang signifikan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, kurangnya pemahaman atau keterampilan dalam menggunakan media interaktif, hingga kesenjangan antara desain media dengan kebutuhan atau karakteristik siswa. Penelitian oleh (Milfayetty Sri, 2020) tentang pembelajaran daring, para guru merasa kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan teknologi baru selama pandemi COVID-19, serta keterbatasan fasilitas dan interaksi dengan siswa. Ini menyoroti tantangan yang dihadapi oleh guru dalam memanfaatkan media interaktif secara efektif.

Di beberapa daerah, kendala akses internet dan minimnya pelatihan bagi guru menjadi hambatan tambahan yang menghalangi pemanfaatan teknologi secara maksimal. Artikel yang ditulis oleh (Nay & Dopo, 2024) terkait dengan digitalisasi pendidikan, telah diamati bahwa beberapa sekolah mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital, seperti kekurangan sumber daya dan kurangnya keahlian di kalangan guru. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi tidak dapat dimaksimalkan tanpa adanya dukungan yang cukup.

Oleh karena itu, diperlukan strategi yang efektif untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme (Piaget & Vygotsky), yang menekankan bahwa pembelajaran berlangsung melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan eksplorasi. Mahilda Dea Komalasari juga mengembangkan permainan multiply cards sebagai alat bantu pembelajaran perkalian untuk siswa kelas IV SD Negeri yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan keterampilan berhitung siswa (Khairunnisa & Komalasari, 2021). Strategi ini meliputi pengembangan pelatihan intensif bagi guru untuk meningkatkan literasi digital, pengadaan fasilitas teknologi yang memadai di sekolah, hingga desain media interaktif yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Dukungan dari pihak sekolah, pemerintah, dan orang tua juga menjadi faktor penting untuk menciptakan ekosistem pembelajaran berbasis teknologi yang menyeluruh.

Artikel ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis strategi penggunaan media interaktif berdasarkan kajian literatur dan praktik terbaik yang telah diterapkan di berbagai institusi pendidikan. Dengan

memahami konsep, manfaat, tantangan, serta strategi implementasi media interaktif, diharapkan Artikel ini dapat memberikan perspektif baru bagi para pendidik, pembuat kebijakan, dan pihak terkait dalam dunia pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif di SD. Implementasi media interaktif yang optimal dapat meningkatkan hasil belajar siswa, keterlibatan, serta rasa percaya diri mereka, yang penting untuk mendukung perkembangan siswa secara holistik dan meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

METODE

Dengan menggunakan metodologi tinjauan pustaka, penelitian ini mengkaji berbagai materi, termasuk buku, jurnal, artikel, dan laporan penelitian yang relevan dengan penggunaan teknologi interaktif dalam pengajaran sekolah dasar. Untuk menjamin keterkaitan dengan kemajuan teknologi terbaru, literatur yang dipilih mencakup karya-karya dari sepuluh tahun terakhir. Prosedur pengumpulan data melalui database akademik dan perpustakaan digital, dilanjutkan dengan seleksi ketat berdasarkan relevansi dan kualitas. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi strategi, manfaat, tantangan, serta menghasilkan sintesis terkait optimalisasi penggunaan media interaktif di pendidikan dasar.

Prosedur Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan berikut:

1. Pengumpulan dan Seleksi Literatur

Literatur yang relevan dikumpulkan melalui pencarian sistematis di platform akademik seperti Google Scholar, JSTOR, ERIC, dan perpustakaan digital universitas. Hasil pencarian kemudian disaring berdasarkan kriteria inklusi, seperti:

- Penelitian yang membahas media interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar.
- Sumber yang diterbitkan dalam 10 tahun terakhir.
- Penelitian dengan kredibilitas tinggi, seperti jurnal terindeks atau laporan institusi pendidikan terkemuka.
- Studi yang mengkaji efektivitas, manfaat, tantangan, dan implementasi media interaktif dalam pendidikan dasar.

2. Klasifikasi Literatur

Literatur yang terkumpul diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori utama:

- Strategi Penggunaan Media Interaktif: Meliputi penggunaan video, animasi, game edukatif, aplikasi pembelajaran, simulasi, dan VR.
- Manfaat Media Interaktif: Termasuk peningkatan keterlibatan siswa, pemahaman materi, motivasi, dan kreativitas.
- Tantangan Implementasi: Seperti keterbatasan sumber daya, keterampilan guru, dan kesenjangan akses teknologi.
- Contoh Penerapan: Studi kasus dari sekolah-sekolah yang telah menggunakan media interaktif.

3. Analisis Tematik

Temuan dari literatur yang terkumpul dianalisis dengan pendekatan tematik, yaitu:

- Mengidentifikasi tema atau pola utama dari setiap sumber.
- Membandingkan temuan antar literatur untuk menemukan kesamaan, perbedaan, dan tren yang muncul dalam penggunaan media interaktif di sekolah dasar.
- Mengintegrasikan data kuantitatif (seperti peningkatan hasil belajar) dan data kualitatif (seperti pengalaman guru atau siswa) untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.

4. Pemeriksaan Validitas dan Kredibilitas Sumber

Setiap literatur dievaluasi kredibilitasnya dengan memastikan sumber berasal dari jurnal yang terindeks, buku akademik, atau laporan dari institusi terpercaya. Literatur yang tidak memenuhi standar kredibilitas dikeluarkan dari analisis.

5. Sintesis dan Kesimpulan

Informasi dari berbagai sumber digabungkan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Proses sintesis ini menghasilkan kesimpulan komprehensif mengenai:

- Strategi optimal penggunaan media interaktif.
- Dampak media interaktif terhadap proses pembelajaran siswa di SD.
- Kesenjangan yang masih ada dalam penelitian atau implementasi media interaktif di pendidikan dasar.

6. Kritik dan Identifikasi Kesenjangan Penelitian

Dalam proses analisis, keterbatasan dari penelitian sebelumnya diidentifikasi, seperti:

- Masih terbatasnya penelitian yang membahas dampak media interaktif pada kreativitas siswa secara spesifik.
- Kesenjangan antara penerapan di sekolah perkotaan dan pedesaan akibat akses teknologi yang tidak merata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian hasil ini, akan dibahas berbagai strategi penggunaan media interaktif yang dapat memaksimalkan proses pembelajaran di sekolah dasar, berdasarkan analisis dari berbagai literatur yang telah dikaji. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif di SD dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, serta menumbuhkan kreativitas dan motivasi belajar.

1. Strategi Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran SD

a) Penggunaan Video dan Animasi

Salah satu strategi pembelajaran yang efektif adalah memanfaatkan video dan animasi sebagai media pembelajaran. Video dan animasi menyediakan visualisasi yang mempermudah siswa dalam memahami konsep abstrak, seperti fenomena alam atau prinsip matematika, secara lebih konkret dan menarik. Penelitian mengungkapkan bahwa media visual mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sulit dijelaskan hanya melalui teks atau gambar statis (Ramadhani & Rahayu, 2022). Sebagai contoh, video edukasi yang menarik dapat menghidupkan topik-topik kompleks, sementara animasi memungkinkan siswa untuk mengamati pergerakan atau perubahan dalam suatu fenomena yang tidak dapat mereka saksikan secara langsung.

b) Aplikasi dan Game Edukatif

Penggunaan aplikasi dan game edukatif di tablet atau komputer semakin populer di sekolah dasar. Aplikasi pembelajaran yang interaktif dapat membantu siswa belajar secara mandiri melalui latihan-latihan yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan tertentu. Game edukatif yang menyenangkan juga memiliki efek positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagai contoh, permainan yang melibatkan matematika atau bahasa dapat merangsang kompetisi sehat antar siswa, sambil memfasilitasi pemahaman melalui pengalaman langsung.

Penelitian “Penerapan Game Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar” oleh (Supriyono, 2018) ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan motivasi siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 91% guru dan siswa merasa aplikasi tersebut meningkatkan motivasi belajar mereka secara signifikan.

c) Simulasi dan Virtual Reality (VR)

Penggunaan teknologi simulasi atau VR semakin banyak ditemukan di sekolah dasar. VR memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan dunia maya yang memberikan pengalaman langsung yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata. Pemanfaatan teknologi virtual reality dalam pembelajaran menghadirkan pengalaman belajar yang imersif, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi konsep-konsep secara langsung dan mendalam (Sugiarni, 2022).

Misalnya, siswa dapat "berkunjung" ke berbagai tempat bersejarah atau menyelam ke dalam laut untuk mempelajari biota laut secara virtual. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang jauh lebih mendalam dan mengesankan dibandingkan dengan sekadar membaca buku.

2. Kelebihan Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran SD

a) Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Media interaktif dapat membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran. Berdasarkan teori konstruktivisme (Piaget & Vygotsky), pembelajaran yang aktif, di mana siswa dapat berinteraksi dengan materi atau alat bantu belajar, akan lebih efektif dalam membangun pemahaman. Media interaktif, seperti game edukatif atau aplikasi, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

(Beno, 2022) menyatakan dalam penerapan media pembelajaran interaktif berbasis blended learning mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar, karena mereka dapat berinteraksi secara langsung dengan materi dan perangkat pendukung pembelajaran.

b) Meningkatkan Pemahaman Materi

Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media interaktif lebih dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep sulit. Dalam jurnal (Ilmiah et al., 2012) menyatakan Pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif, seperti video dan animasi, terbukti lebih efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit, karena menyajikan representasi visual yang jelas.

Sebagai contoh, siswa yang belajar tentang peristiwa sejarah melalui film atau video animasi cenderung lebih mudah mengingat dan memahami cerita dibandingkan dengan hanya membaca teks. Hal yang sama berlaku untuk pelajaran sains dan matematika yang membutuhkan representasi visual untuk lebih mudah dipahami. Dalam Jurnal Pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif, seperti video dan animasi, terbukti lebih efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit, karena menyajikan representasi visual yang jelas.

c) Meningkatkan Motivasi dan Kreativitas

Media interaktif dapat memotivasi siswa dengan menghadirkan pengalaman belajar yang beragam dan menarik. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan minat serta motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, game edukatif yang mengandung elemen tantangan, pencapaian, dan hadiah terbukti efektif dalam membangun kepercayaan diri dan meningkatkan semangat belajar siswa.

3. Tantangan dalam Penggunaan Media Interaktif di SD

a) Keterbatasan Sumber Daya

Salah satu tantangan utama dalam penerapan media interaktif di sekolah dasar adalah keterbatasan sumber daya, baik dari segi perangkat keras (misalnya komputer atau tablet) maupun perangkat lunak (aplikasi atau perangkat pendidikan). Banyak sekolah yang belum memiliki fasilitas teknologi yang memadai untuk mendukung penggunaan media interaktif dalam jumlah besar.

Dalam jurnal (Nopiani, 2021) menyatakan keterbatasan sumber daya, baik perangkat keras maupun perangkat lunak, menjadi salah satu kendala utama dalam penerapan media interaktif di sekolah dasar, yang menghambat efektivitas proses pembelajaran. (Komalasari & Pamungkas, 2018) juga menekankan

bahwa keterbatasan akses terhadap teknologi dan kurangnya pelatihan bagi guru dapat memperburuk situasi ini, sehingga penting untuk menyediakan dukungan yang memadai agar penggunaan media interaktif dapat dioptimalkan.

b) Keterbatasan Keterampilan Guru

Meskipun media interaktif menawarkan banyak keuntungan, implementasinya sering kali terhambat oleh keterbatasan keterampilan teknologi di kalangan guru.

Menurut (Handoko Fiadi Prayitno et al., 2023) banyak guru yang masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran karena kurangnya keterampilan dan pelatihan yang memadai. Guru perlu dilatih untuk mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam proses pembelajaran. Jika guru tidak familiar dengan cara menggunakan media interaktif secara efektif, manfaat dari penggunaan teknologi tersebut tidak dapat sepenuhnya dirasakan.

c) Kesenjangan Akses dan Infrastruktur

Meskipun banyak daerah yang telah mengakses teknologi pendidikan, masih ada kesenjangan antara sekolah di kota besar dan daerah terpencil. Sekolah-sekolah di daerah terpencil mungkin menghadapi masalah dengan akses internet yang terbatas, atau bahkan tidak memiliki perangkat komputer atau tablet yang cukup untuk mendukung penggunaan media interaktif secara luas.

Menurut (Sejati & Nurhidayanto, 2022) menyatakan bahwa masih terdapat kesenjangan akses terhadap teknologi pendidikan antara sekolah di daerah perkotaan dan pedesaan, yang mengakibatkan ketidakmerataan dalam penerapan media interaktif.

4. Contoh Penerapan Media Interaktif di SD

Beberapa sekolah dasar di Indonesia dan luar negeri telah mulai menerapkan penggunaan media interaktif secara lebih luas. Sebagai contoh, di beberapa sekolah yang telah memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi, siswa dapat belajar matematika, bahasa, atau IPA melalui permainan yang mendidik. Misalnya, sebuah game matematika interaktif yang mengharuskan siswa menyelesaikan soal untuk maju ke level berikutnya. Di sisi lain, aplikasi berbasis video dan animasi banyak digunakan dalam pengajaran sejarah dan geografi untuk memberikan gambaran visual yang lebih jelas. Menurut (Sarea et al., 2022) Penelitian di SD Inpres 10/73 Tanete menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 78,7 pada siklus I menjadi 88,6 pada siklus II, menunjukkan efektivitas media interaktif dalam pembelajaran.

Mahilda Dea Komalasari juga melakukan penelitian tentang penerapan Living Values Education Program (LVEP) sebagai penguatan profil pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. Penelitian ini menunjukkan bahwa LVEP dapat diterapkan oleh guru sebagai strategi unggulan dalam penguatan pendidikan karakter, sehingga peserta didik memiliki moral yang baik dan memahami nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik (Apriani, 2024)

Penelitian (Siswanto Siswanto, 2023) menjelaskan penerapan game interaktif dalam pembelajaran di SDN 09 Buatan Baru. Game berbasis pendidikan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Di SD Negeri 2 Banjarsari Wetan, penerapan model Problem Based Learning (PBL) menggunakan media Canva interaktif berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyajian data. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa (Ni'mah & Muryaningsih, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan, pemahaman, serta motivasi belajar siswa. Media interaktif seperti video, animasi, aplikasi edukatif, dan virtual reality mampu menyajikan materi secara menarik dan multisensori, yang sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa. Namun, implementasi media interaktif di sekolah dasar masih menghadapi tantangan yang mencakup keterbatasan fasilitas teknologi, kurangnya keterampilan guru, serta kesenjangan akses antara sekolah perkotaan dan pedesaan. Oleh karena itu, strategi implementasi yang efektif harus mencakup pelatihan guru yang berkelanjutan, pengadaan fasilitas teknologi yang memadai, serta dukungan dari berbagai pemangku kepentingan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan inklusif. Dengan optimalisasi pemanfaatan media interaktif, diharapkan dapat tercipta ekosistem pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. H., Latuconsina, A., & Marda, N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa MTs Al-Anshor Ambon melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif berbasis Audio Visual. *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, 1(2), 59–68. <https://doi.org/10.33477/al-alam.v1i2.3157>
- Apriani, A., Komalasari, M. D., Alma, U., & Yogyakarta, A. (2024). Living Values Education Program (LVEP) Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila Peserta Didik Dalam Kurikulum Merdeka 1. *XV*, 227–235.
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Eksperimentasi Kreatif Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning in Elementary School Thematic Learning. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Frühwirth, G. (2020). Die Self-Determination Theory nach Deci & Ryan. *Selbstbestimmt Unterrichten Dürfen – Kontrolle Unterlassen Können*, 5–25. https://doi.org/10.1007/978-3-658-29071-9_2
- Handoko Fiadi Prayitno, Riyan Abdul Aziz, & Hadis Turmudi. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD/MI. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (Jpsi)*, 1(4), 01–11. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v1i4.853>
- Ilmiah, D. K., Akhir, T., Studi, P., Informatika, T., Komputer, F. I., Dian, U., Semarang, N., Systems, S., & Udinus, P. S. I. (2012). Dokumen karya ilmiah | tugas akhir | program studi Teknik Informatika - S1 | Fakultas Ilmu Komputer | Universitas Dian Nuswantoro Semarang | 2012. 0–1.
- Khairunnisa, K., & Komalasari, M. D. (2021). Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar Pengembangan Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran. 1(1), 30–34.
- Komalasari, M. D., & Pamungkas, B. (2018). Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Multisensoris Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SD Inklusi. *Jurnal JPSD*, 5(1), 39–45. <http://journal.uad.ac.id/index.php/JPSD/article/view/12582/6240>
- Milfayetty Sri. (2020). Memberi Penguatan Pada Guru Menerapkan Mindful Breathing Dalam Menghadapi Pandemi Covid-19 Di SD Indkusi Jalan Sei Petani No 19, Medan. Memberi Penguatan Pada Guru Menerapkan Mindful Breathing Dalam Menghadapi Pandemi Covid-19 Di Sd Inklusi Jalan Sei Petani No. 19, Medan, 4(2).
- Nay, C., & Dopo, F. (2024). Upaya Digitalisasi Pendidikan Melalui Program Kerja Adaptasi Teknologi di Sekolah Sasaran Kampus Mengajar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 51–59. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3115>
- Ni'mah, R. N. A., & Muryaningsih, S. (2024). Penerapan Model Pbl Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penyajian Data Melalui Media Interaktif Canva Kelas Iv Sd Negeri 2 Banjarsari Wetan

- 104 *Strategi Penggunaan Media Interaktif untuk Memaksimalkan Proses Belajar di Sekolah Dasar – Fitria Ika Ari Yasminda, Mahilda Dea Komalasari*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9504>
- Banyumas. Consilium: Education and Counseling Journal, 4(2), 230.
<https://doi.org/10.36841/consilium.v4i2.4693>
- Nopiani, R., Made Suarjana, I., & Sumantri, M. (2021). EModul Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Citacitaku. MIMBAR PGSD Undiksha, 9(2), 276.
<https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.36058>
- Ramadhani, S. P., & Rahayu, T. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Sekolah Dasar. Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 9(3), 181–191. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4861>
- Sarea, M. S., Fadillah, N., Alifah, A., Resti, A., & Wardania, W. (2022). Penerapan Media Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Inpres 10/73 Tanete. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 6(3), 584. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1034>
- Sejati, S. P., & Nurhidayanto, I. R. (2022). Peningkatan Literasi Sumber Daya Air Tanah Menggunakan Media Interaktif Berbasis Android. Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 6(6), 1454–1460. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i6.11118>
- SHELEMO, A. A. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. Nucl. Phys., 13(1), 104–116.
- Siswanto Siswanto, Nurman Efrinson Tamba, Diva Natasha Putri, Erni Maulidiawati, Tasya Fajar Putri, Amanda Tifani, Filma Anggraini, Anis Aprilia, Yulu Yanti Sitompul, Donny Lukfiansah, & Jordan Napitupulu. (2023). Penerapan Pembelajaran Game Interaktif Di SDN 09 Buatan Baru Kecamatan Kerinci Kanan. ALKHIDMAH: Jurnal Pengabdian Dan Kemitraan Masyarakat, 1(4), 60–66. <https://doi.org/10.59246/alkhidmah.v1i4.509>
- Sugiarni, R., Inayah, S., Herman, T., Juandi, D., Pahmi, S., Supriyadi, E., Srah Fauziah, R., Lutfi Fauzi, A., & Mahmudi. (2022). Sosialisasi Penggunaan Teknologi Virtual Reality Dan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Untuk Menyongsong Era Metaverse. Jurnal Abdi Nusa, 2(3), 134–140. <https://doi.org/10.52005/abdinusa.v2i3.99>
- Supriyono, H. (2018). Penerapan Game Edukatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Setingkat Madrasah Ibtidaiyah. Warta LPM, 21(2), 30–39. <https://doi.org/10.23917/warta.v21i2.4939>