

## **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD/MI**

**Iis Suharyati<sup>1</sup>, Imas Mastoah<sup>2</sup>**

[iissuharyati04@gmail.com](mailto:iissuharyati04@gmail.com)<sup>1</sup>, [imas.mastoah@uinbanten.ac.id](mailto:imas.mastoah@uinbanten.ac.id)<sup>2</sup>

**Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten**

### **ABSTRAK**

Proses pembelajaran adalah hasil dari pertumbuhan dan perjumpaan hidup. Pengajaran melibatkan pendidik yang membimbing siswa dalam memahami materi untuk mencapai tujuan. Namun, beberapa pendidik masih mengandalkan metode ceramah tradisional. Guru jarang memanfaatkan teknologi pendidikan, terutama TI, karena kurangnya pelatihan dan dorongan. Padahal, keahlian dalam membuat materi interaktif sangat penting, terutama di lembaga pendidikan Islam yang minim sumber daya. Oleh karena itu, pendidik harus memahami media pendidikan dengan baik. Media Pembelajaran Interaktif berbasis komputer menyajikan materi abstrak secara menarik dengan animasi, memotivasi siswa untuk belajar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Teknologi Pendidikan, Metode Pengajaran.

### **ABSTRACT**

*The learning process results from growth and life encounters. Teaching involves educators guiding students in understanding material to achieve objectives. However, some educators still rely on traditional lecture methods. Teachers rarely utilize educational technology, especially IT, due to a lack of training and encouragement. Yet, the ability to create interactive materials is crucial, particularly in Islamic educational institutions with limited resources. Therefore, educators must have a good understanding of educational media. Computer-based Interactive Learning Media presents abstract material engagingly with animations, motivating students to learn.*

**Keywords:** Interactive Learning Media, Educational Technology, Teaching Methods.

### **PENDAHULUAN**

Di sekolah, siswa tidak terlalu tertarik atau terlibat dengan pelajaran ilmu sosial karena sering dianggap membosankan. Salah satu alasan mengapa studi sosial ini dipandang negatif dan tidak menarik adalah keterbatasan pilihan metode pengajaran dan sumber daya pendidikan. Ketika siswa dapat terlibat secara langsung dengan pelajaran atau mengamati apa yang diajarkan, mereka melakukan pembelajaran yang efektif. Instruksi harus mengkomunikasikan ide-ide dan menekankan nilai dasar materi pelajaran. Pengalaman belajar harus bermakna. Sangat penting untuk menggunakan media pendidikan yang tepat untuk mengatasi masalah ini. Media pembelajaran yang paling efektif adalah contoh nyata dari ide-ide tertentu. Alat bantu pengajaran harus dibuat dan dikembangkan oleh pendidik berdasarkan model pembelajaran langsung dan disesuaikan dengan kemampuan dasar siswa.

Pendidikan Ilmu Sosial memeriksa masalah manusia dalam konteks fisik dan sosial. Pelatihan ini menyoroti berbagai disiplin ilmu sosial, termasuk geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi. Siswa diharapkan mendapatkan wawasan yang akan membantu mereka memahami diri mereka sendiri dan orang lain di komunitas yang berbeda, baik secara lokal maupun global.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang lingkungan sosial, budaya, dan ekonomi mereka. Karena teknik pengajaran yang tradisional dan kurang menarik, banyak siswa yang kesulitan memahami konsep-konsep IPS dalam situasi nyata. Seringkali, siswa kurang termotivasi dan tidak belajar secara efektif karena metode yang membosankan, seperti ceramah dan penugasan yang tidak mendorong partisipasi

aktif.

Hal itu membuat pemahaman siswa akan faktor-faktor sosial, budaya, dan ekonomi sangatlah kurang. Dengan demikian, banyak siswa yang kesulitan memahami konsep-konsep IPS yang berkaitan dengan pengalaman mereka sehari-hari. Tantangan ini terutama berasal dari metode pengajaran tradisional yang sering kali gagal menarik minat siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif bersama dengan teknologi pendidikan baru-baru ini muncul sebagai pendekatan kreatif untuk meningkatkan pendidikan IPS. Bentuk media ini memfasilitasi interaksi langsung dengan materi, seperti melalui animasi dan simulasi, sehingga mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Hasilnya, pendidikan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini berfokus pada telaah pustaka penelitian kualitatif. Telaah pustaka, yang juga dikenal sebagai penelitian kepustakaan, digunakan untuk mengumpulkan data dengan mencari sumber dan mensintesis informasi dari berbagai bahan, seperti buku, jurnal, dan penelitian sebelumnya. Menurut penelitian, penelitian kualitatif berupaya memberikan pemahaman mendalam dan kontekstual tentang fenomena dengan mengumpulkan data dari latar dunia nyata dan mengandalkan peneliti sebagai instrumen utama. Penelitian kualitatif dicirikan oleh sifat deskriptifnya dan biasanya menggunakan pendekatan induktif, yang menekankan proses dan makna dari perspektif subjek dalam jenis penelitian ini. Kejelasan dan aksesibilitas desain penelitian ini menjadikannya metode yang cocok untuk melakukan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Proses pembelajaran dapat digambarkan sebagai hasil dari keterlibatan berkelanjutan antara pertumbuhan dan perjumpaan hidup. Dalam konteks yang lebih luas, pengajaran melibatkan pendidik yang berupaya secara sengaja untuk mengajar siswa, khususnya membimbing bagaimana siswa terlibat dengan berbagai materi pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Beberapa pendidik masih mengandalkan metode ceramah tradisional untuk mengajar. Mereka jarang memanfaatkan teknologi pendidikan, khususnya perangkat berbasis TI, dan kesulitan mengembangkan materi pembelajaran interaktif karena kurangnya pelatihan dan dorongan untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka. Sangat penting bagi guru untuk memperoleh keahlian dalam menghasilkan materi pembelajaran, terutama karena sumber daya semacam itu langka di lembaga pendidikan Islam. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki pemahaman yang kuat tentang media pendidikan.<sup>1</sup> Oleh karena itu, kita memerlukan materi pendidikan yang dapat memanfaatkan tantangan ini. Media pembelajaran interaktif berbasis komputer merupakan salah satu alternatif yang dapat menyediakan bahan ajar yang abstrak dan adaptif sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Media Pembelajaran Interaktif menawarkan solusi terhadap tantangan bahan ajar yang abstrak dengan menyajikannya dalam bentuk perangkat lunak komputer atau perangkat bergerak dengan animasi demonstrasi yang menarik untuk mendorong dan memotivasi siswa dalam belajar. Konsep ini mencakup pembelajaran yang abstrak dan juga sejalan dengan kemajuan teknologi yang menuntut pembelajaran abad ke-21.<sup>2</sup>

Oleh karena itu, diperlukan sumber belajar yang dapat mengatasi tantangan tersebut. Salah satu solusi yang memungkinkan adalah perangkat pembelajaran interaktif berbasis komputer, yang merupakan jenis materi pendidikan yang mampu menyajikan konten yang abstrak dan dapat disesuaikan melalui kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Media Pembelajaran

---

<sup>1</sup> Norma Dewi Shalikhah, "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran," *Warta LPM* 20, no. 1 (June 13, 2017).

<sup>2</sup> Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 75–82.

Interaktif mengatasi masalah materi pembelajaran abstrak dengan menyampaikan konten interaktif melalui perangkat lunak komputer atau seluler, disertai dengan animasi demonstrasi menarik yang mendorong dan memotivasi siswa untuk belajar. Konsep ini mencakup konsep abstrak. Selain itu, media pembelajaran interaktif merupakan jenis sumber belajar yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi dan tuntutan pembelajaran abad ke-21.<sup>3</sup>

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang melibatkan pikiran siswa, menarik perhatian mereka, dan menumbuhkan minat dalam kegiatan pendidikan mereka. Hal ini memberikan kontras dengan media pembelajaran yang digunakan oleh generasi sebelumnya, yang kurang interaktif. Hal ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Akibatnya, alat bantu pembelajaran digunakan sebagai motivator bagi siswa untuk membenamkan diri dalam pendidikan melalui media interaktif tingkat lanjut, khususnya materi pembelajaran berbasis teks. Media pembelajaran interaktif tersebut memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendidikan.<sup>4</sup>

Untuk menilai minat dalam pelaksanaan pembelajaran, berbagai indikator dapat digunakan. Para ahli menggambarkan indikator minat belajar sebagai emosi senang, rasa ingin tahu, persetujuan, dan keterlibatan siswa. Berdasarkan definisi ini, penelitian saat ini menggunakan indikator ini.<sup>5</sup> Ukuran yang dapat diamati dari kegiatan pendidikan adalah kinerja siswa. Kinerja ini mencerminkan transformasi perilaku yang dialami siswa selama pengalaman belajar dan mencakup pengetahuan, pemahaman, kemampuan, dan sikap. Keputusan layanan ini akan menawarkan perspektif yang berharga bagi para pendidik tentang perkembangan siswa.<sup>6</sup>

Teori kognitif berfokus pada metode pembelajaran, seperti "tahap perkembangan pembelajaran" Jean Piaget, "pembelajaran bermakna" Ausubel, dan "pembelajaran penemuan bebas" Jerome Bruner. Teori-teori ini membentuk dasar ilmu pengetahuan yang menurut para kognitivistik berkembang dalam diri individu melalui keterlibatan berkelanjutan dengan lingkungan mereka. Mereka berpendapat bahwa proses ini tidak terisolasi tetapi lebih merupakan proses yang dinamis dan cair.<sup>7</sup> Perspektif ini menyoroti pentingnya pemrosesan informasi, pemahaman, dan pengembangan pengetahuan selama perjalanan belajar. Sebagaimana dinyatakan oleh teori kognitivisme, individu dipandang sebagai pemroses informasi yang aktif; mereka terlibat dalam pengorganisasian, pemrosesan, dan penafsiran informasi.<sup>8</sup>

Konstruktivisme adalah teori pendidikan yang menekankan gagasan bahwa siswa tidak menerima pengetahuan dari guru secara pasif; sebaliknya, mereka mengembangkannya secara mandiri melalui pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungan sekitar. Teori ini mendukung pendekatan konstruktivistik. Dalam kerangka ini, pembelajaran dipandang sebagai proses di mana siswa menyelidiki dan mengungkap makna pengalaman mereka. Mereka berfungsi sebagai "ilmuwan muda," yang secara aktif mengamati dan memperoleh pengetahuan tentang dunia.<sup>9</sup>

Salah satu elemen kunci yang memengaruhi hasil belajar adalah motivasi untuk belajar. Motivasi berfungsi sebagai dorongan yang mendorong individu untuk mengambil tindakan. Menurut teori motivasi, individu dengan motivasi tinggi akan mengerahkan upaya terbesarnya

---

<sup>3</sup> Ketut Sepdyana Kartini and I. Nyoman Tri Anindia Putra, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA," *JURNAL REDOKS: JURNAL PENDIDIKAN KIMIA DAN ILMU KIMIA* 3, no. 2 (December 29, 2020): 8–12.

<sup>4</sup> Hanny Pramitha Putri and Nurafni Nurafni, "Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 6 (July 19, 2021): 3538–43.

<sup>5</sup> Rum gultom, Media interaktif, cahaya ghani recovery: 2023, hlm 38.

<sup>6</sup> Ahmad susanto, pengembangan pembelajaran ips, prenadamedia group: 2014, hlm 1.

<sup>7</sup> Abdullah Helmy, "Teori Belajar Kognitif Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa," *Jurnal Linguistik Terapan*, November 30, 2011, 32–39.

<sup>8</sup> Dewi surani, teori belajar dalam pembelajaran, yayasan cendikia mulia mandiri: 2023, hlm 2.

<sup>9</sup> Gilar ganada, pedagogik, ARG.iD: 2023, hlm 7.

untuk mencapai tujuan pendidikannya. Seseorang mungkin termotivasi secara intrinsik (dari sumber internal) atau secara ekstrinsik (dari pengaruh eksternal). Studi menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat motivasi yang tinggi.<sup>10</sup>

Semua pendidik sekolah dasar dapat berperan dalam mengembangkan keterampilan literasi digital yang penting dalam sumber daya pendidikan. Integrasi studi sosial dalam pendidikan dasar membantu semua siswa dalam memperoleh keterampilan digital. Hal ini penting untuk mempersiapkan generasi yang positif dan berkontribusi bagi masyarakat Indonesia. Studi Ilmu Sosial dan Kompetensi Digital dapat dikaitkan dengan penerapan perangkat pembelajaran berbasis teknologi. Guru dan peserta didik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi, seperti teknologi digital berbasis internet dan teknologi informasi dan komunikasi, untuk meningkatkan keterlibatan dan interaksi dalam pembelajaran.

pentingnya guru dalam proses belajar mengajar semakin berkurang seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Guru justru membutuhkan media tambahan untuk membantu dalam penyampaian informasi, berita, atau konten. Media Pembelajaran Berbasis Komputer merupakan salah satu perangkat teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan. Pada titik ini, pendekatan pembelajaran dalam ilmu sosial perlu berkembang agar selaras dengan tuntutan kontemporer. Di masa lalu, pendidikan dalam ilmu sosial sering kali terasa membosankan. Strategi yang efektif untuk mengatasi kebosanan ilmu sosial adalah dengan menerapkan sumber belajar yang menarik dan praktis. Penggabungan media digital dapat membuat studi sosial lebih menarik dan mudah diakses. Sebagai fasilitator lingkungan pendidikan, pendidik harus diperlengkapi untuk mengembangkan berbagai sumber yang membantu siswa memahami topik ilmu sosial yang digariskan oleh guru.<sup>11</sup>

Terdapat tiga unsur yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dan mata pelajaran lainnya:

1. Faktor internal, yang meliputi aspek fisik, psikologis, dan kognitif.
2. Faktor eksternal, yang berasal dari lingkungan siswa, seperti lingkungan keluarga, suasana sekolah, konteks masyarakat, dan faktor yang berkaitan dengan waktu.
3. Faktor pendekatan pembelajaran, yang meliputi berbagai metode dan gaya belajar seperti faktor-faktor yang di sebutkan ialah:
  - a. Belajar Arti kata yaitu, orang yang mengartikan atau mengandung arti kata yang di gunakan.
  - b. Belajar kognitif pembelajaran kognitif atau pembelajaran yang terkait dengan isu-isu psikologis mencerminkan bagaimana proses mental seseorang dapat menyebabkan penghancuran entitas fisik dan non-fisik melalui respons, pikiran, atau simbol untuk memfasilitasi transformasi.
  - c. Belajar untuk Mempertahankan, Bentuk pembelajaran ini berkaitan dengan kapasitas otak untuk mengingat informasi tertentu.
  - d. Pembelajaran Teoritis, Kata "teoretis" sering disebutkan dalam percakapan. Namun, banyak orang tidak memahami apa yang benar-benar penting dalam teori. Tujuan pembelajaran teoritis ini adalah mengkategorikan semua informasi dan fakta (pengetahuan) ke dalam kerangka mental yang memungkinkan pemahaman dan penerapan dalam pemecahan masalah. Hal ini dapat dibandingkan dengan konsep "kotak", yang mencakup semua bentuk kotak.

---

<sup>10</sup> Dwi Retno Khariani, "HUBUNGAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SDN NO 100311 PALSABOLAS PADA MATA PELAJARAN IPS T.A 2023/2024," *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan* 9, no. 1 (June 3, 2024): 7–12.

<sup>11</sup> Adinda Khairunnisa Putri et al., "PERAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITALISASI DALAM MENINGKATKAN LITERASI DAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 2 (December 28, 2023): 181–90.

- e. Pembelajaran Konsep, Sebuah konsep berfungsi sebagai representasi penting dari sekelompok objek yang memiliki karakteristik serupa. Mereka yang memiliki konsep dapat membentuk abstraksi tentang objek yang mereka temui dan dapat dikenali oleh kelompok tertentu.
- f. Prinsip Pembelajaran Gagne menggambarkan prinsip pembelajaran sebagai kemampuan kognitif di mana dua atau lebih ide saling terkait dan pilihan mencerminkan suatu perkembangan. Siswa akan menemukan prinsip saat belajar di lingkungan pendidikan. Hal ini penting untuk memajukan pembelajaran mereka.
- g. Pembelajaran memainkan peran penting selama pelatihan di sekolah dan universitas. Terkadang, pelajar harus mengatasi tantangan secara mandiri tanpa bantuan eksternal. Salah satu aspek yang memerlukan pemikiran cermat adalah menemukan penyelesaian masalah.<sup>12</sup>

Sejauh ini, bukti dari lapangan menunjukkan bahwa pendidikan IPS terutama bergantung pada hafalan, dengan metode pengajaran berbasis ceramah yang berlaku di sekolah. Nilai-nilai sosial yang dipromosikan dalam lingkungan pendidikan belum tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Lebih jauh, keterampilan dasar dan lulusan pendidikan masih kurang, telah terjadi penurunan keterlibatan masyarakat dalam berbagai kegiatan. Pendekatan pengajaran ilmu sosial terutama berfokus pada penyampaian pengetahuan, berpusat pada guru, dan memperlakukan materi hanya sebagai konten informasi, sehingga menghasilkan budaya yang lebih mengutamakan hafalan daripada berpikir kritis. Pembelajaran ilmu sosial cenderung tidak menarik karena penyajiannya yang terlalu ekspositoris dan repetitif. Siswa sering kali kurang antusias, sehingga menghasilkan pelajaran yang tidak menarik. Meskipun penting bagi guru untuk melibatkan siswa secara aktif, mencapainya dapat menjadi tantangan. Antusiasme siswa sangat penting bagi efektivitas pendidikan ilmu sosial.<sup>13</sup>

Dengan demikian kita sebagai guru harus lebih memperhatikan perkembangan zaman, agar bisa membuat pembelajaran di minati dan di senangi oleh siswa, Sumber belajar yang tersedia tidak akan menghasilkan bahasa. Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk menggunakan materi pembelajaran yang tepat. Materi pembelajaran yang paling efektif adalah objek atau sumber nyata yang menjelaskan konten tertentu. Salah satu pembelajaran interaktif yaitu dengan menggunakan pembelajaran dengan bantuan komputer (CAI) adalah sebuah konsep yang terkait dengan penggunaan komputer. Dalam bidang pendidikan, CD interaktif merupakan contoh penerapan teknologi bantuan komputer. Hinich mengidentifikasi enam kategori interaksi pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menggambarkan bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif memengaruhi kinerja akademik siswa dalam studi sosial di tingkat dasar. Metode pengajaran tradisional, seperti ceramah, cenderung kurang melibatkan siswa dan gagal memotivasi siswa untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka. Akibatnya, siswa kesulitan memahami konsep sosial, budaya, dan ekonomi yang disajikan dalam ilmu sosial. Salah satu solusi untuk masalah ini adalah penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer. Jenis media ini memungkinkan siswa untuk terlibat dengan animasi dan simulasi untuk lebih memahami informasi yang kompleks. Untuk penelitian ini, pendekatan penelitian kualitatif digunakan, memanfaatkan literatur untuk mengumpulkan dan mensintesis data dari berbagai sumber ilmiah. Buku ini mengeksplorasi berbagai teori pendidikan, termasuk konstruktivisme dan teori kognitif, yang menekankan pentingnya partisipasi aktif.

<sup>12</sup> Muhamad Arif Rahman Hakim, "Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar IPS siswa kelas V di Min Bitung Jaya," January 28, 2016.

<sup>13</sup> Budi Herijanto, "PENGEMBANGAN CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN IPS MATERI BENCANA ALAM," *JESS (Journal of Educational Social Studies)* 1, no. 1 (June 15, 2012).

## DAFTAR PUSTAKA

- Hakim, Muhamad Arif Rahman. "Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar IPS siswa kelas V di Min Bitung Jaya," January 28, 2016.
- Helmy, Abdullah. "Teori Belajar Kognitif Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Linguistik Terapan*, November 30, 2011, 32–39.
- Helmy, Abdullah. "Teori Belajar Kognitif Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Linguistik Terapan*, November 30, 2011, 32–39.
- Herijanto, Budi. "PENGEMBANGAN CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN IPS MATERI BENCANA ALAM." *JESS (Journal of Educational Social Studies)* 1, no. 1 (June 15, 2012).
- Kartini, Ketut Sepdyana, and I. Nyoman Tri Anindia Putra. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA." *JURNAL REDOKS: JURNAL PENDIDIKAN KIMIA DAN ILMU KIMIA* 3, no. 2 (December 29, 2020): 8–12.
- Kartini, Ketut Sepdyana, and I. Nyoman Tri Anindia Putra. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA." *JURNAL REDOKS: JURNAL PENDIDIKAN KIMIA DAN ILMU KIMIA* 3, no. 2 (December 29, 2020): 8–12.
- Khariani, Dwi Retno. "HUBUNGAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SDN NO 100311 PALSABOLAS PADA MATA PELAJARAN IPS T.A 2023/2024." *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan* 9, no. 1 (June 3, 2024): 7–12.
- Khariani, Dwi Retno. "HUBUNGAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SDN NO 100311 PALSABOLAS PADA MATA PELAJARAN IPS T.A 2023/2024." *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan* 9, no. 1 (June 3, 2024): 7–12.
- Putri, Adinda Khairunnisa, Agil Nahar Febri Ema Tri Jida Maharani, Auliana Laili Fajri Zakya, Devinna Andarini Saputri, Muhammad Ismail Faruqi, and Arita Marini. "PERAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITALISASI DALAM MENINGKATKAN LITERASI DAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 2 (December 28, 2023): 181–90.
- Putri, Adinda Khairunnisa, Agil Nahar Febri Ema Tri Jida Maharani, Auliana Laili Fajri Zakya, Devinna Andarini Saputri, Muhammad Ismail Faruqi, and Arita Marini. "PERAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITALISASI DALAM MENINGKATKAN LITERASI DAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 2 (December 28, 2023): 181–90.
- Putri, Hanny Pramitha, and Nurafni Nurafni. "Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 6 (July 19, 2021): 3538–43.
- Putri, Hanny Pramitha, and Nurafni Nurafni. "Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 6 (July 19, 2021): 3538–43.
- Shalikhah, Norma Dewi. "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran." *Warta LPM* 20, no. 1 (June 13, 2017): 9–16.
- Shalikhah, Norma Dewi. "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran." *Warta LPM* 20, no. 1 (June 13, 2017): 9–16.
- Yanto, Doni Tri Putra. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 75–82.
- Yanto, Doni Tri Putra. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 75–82.