

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

The Effect of Problem-Based Learning Model on Improving Students' Learning Outcomes in Bahasa Indonesia Subject

Submit Tgl.: 23-Juli-2025

Diterima Tgl.: 24-Juli-2025

Diterbitkan Tgl.: 25-Juli-2025

Fila Tristien Mahardika^{1*}

Kukuh Andri Aka²

Umi Naharia³

^{*1-3} Universitas Nusantara PGRI
Kediri, Kota Kediri, Jawa
Timur, Indonesia

*email: filatm1209@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang didukung oleh media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya tingkat partisipasi dan capaian belajar siswa kelas V di SDN Burengan I. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek penelitian berjumlah 26 siswa dari kelas V di SDN Burengan I. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dari 27% ketuntasan pada pra-siklus, meningkat menjadi 65% pada siklus I, dan mencapai 85% pada siklus II. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model PBL berbantuan media interaktif secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar mereka.

Kata Kunci:

Problem Based Learning
Media interaktif
Hasil belajar

Keywords:

Problem Based Learning
Interactive media
Learning outcomes

Abstract

This study aims to examine the impact of using the Problem-Based Learning (PBL) model supported by interactive media on improving student learning outcomes in the Indonesian language subject. The research was motivated by the low levels of student participation and academic achievement among fifth-grade students at SDN Burengan I. The method employed was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, each consisting of two meetings. The participants were 26 fifth-grade students from SDN Burengan I. Data collection techniques included observation, interviews, tests, and documentation. The results showed a significant improvement in student learning outcomes, with mastery increasing from 27% in the pre-cycle to 65% in the first cycle, and further to 85% in the second cycle. These findings indicate that the implementation of the PBL model with the support of interactive media can effectively enhance both student engagement and learning outcomes.

Cara mengutip Mahardika, F. T., Aka, K. A., & Naharia, U. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *EduCurio: Education Curiosity*, 3(3), 785–791. <https://doi.org/10.71456/ecu.v3i3.1389>

PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan, bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam mendukung pengembangan potensi peserta didik. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi antarindividu, tetapi juga sebagai media utama untuk menyampaikan, memahami, dan mengembangkan berbagai ide, pengetahuan, serta nilai-nilai. Melalui kemampuan

berbahasa, siswa dapat mengekspresikan pikiran, perasaan, serta refleksi atas pengalaman belajar mereka, yang pada akhirnya mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif. Dalam pendidikan, bahasa menjadi kunci bagi pendidik untuk merancang media pembelajaran yang menarik, guna memaksimalkan potensi peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, media sering kali dipahami sebagai perangkat grafis, fotografis, atau elektronis yang

digunakan untuk merekam, mengolah, dan menyajikan kembali informasi visual dan verbal (Arsyad, 2011). Media pembelajaran berkembang seiring dengan kebutuhan dan materi pembelajaran. Inovasi pendidikan merupakan upaya pembaruan dalam dunia pendidikan yang melibatkan penerapan ide-ide atau pendekatan baru, baik dalam bentuk praktik, hasil pemikiran, maupun teknologi. Inovasi ini diterapkan melalui tahapan tertentu dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan pendidikan serta meningkatkan kualitas proses atau kondisi pendidikan yang berkembang di masyarakat. (Shalikhah, 2017).

Kualitas pendidikan sangat bergantung pada proses pembelajaran di kelas. Namun, praktik di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih sering menggunakan pendekatan konvensional, dengan guru sebagai sumber informasi utama (pembelajaran berpusat pada guru). Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang aktif dalam pembelajaran. Kurangnya variasi dalam kegiatan pembelajaran serta rendahnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran sangat mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa (Putri, 2020). Akibatnya, siswa cenderung menganggap materi pelajaran sebagai beban yang sulit dipahami, dan kondisi ini secara langsung menghalangi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik cenderung pasif dalam merespons materi yang diajarkan. Mereka menganggap materi Bahasa Indonesia yang diberikan guru sebagai sesuatu yang biasa dan kurang menarik, sehingga terasa membosankan. Seorang guru memiliki tanggung jawab untuk mengenali dan mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa. Untuk mencapai hal ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang aktif guna memicu minat siswa dalam kegiatan belajar di kelas. Dengan melibatkan siswa secara aktif, diharapkan mereka akan lebih mampu memahami dan menginternalisasi informasi atau materi pembelajaran yang diberikan oleh guru (Karnajaya, 2023).

Kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar dapat memberikan dampak negatif pada pemahaman dan hasil belajar mereka. Siswa yang pasif cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan, kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan kurang memiliki motivasi untuk belajar. Pada akhirnya, hal ini akan berdampak pada hasil belajar mereka secara keseluruhan. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan pembelajaran interaktif. Pembelajaran yang bersifat interaktif mampu menciptakan suasana yang lebih menyenangkan, mendorong pengembangan potensi siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. (Nugraha, 2021). Pembelajaran interaktif adalah pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Melalui pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi, kerja kelompok, simulasi, permainan, dan kegiatan lain yang mendorong mereka untuk berpikir, bekerja sama, dan berkreasi. Definisi interaktif sendiri adalah komunikasi dua arah (Tarigan & Siagian, 2015).

Media interaktif merujuk pada media yang mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat mendukung pendidik dalam menciptakan inovasi dalam perancangan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dinamis, dan melibatkan partisipasi aktif siswa (Haryanto, 2015). Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti PowerPoint dan video mampu membantu guru dalam meningkatkan kompetensi belajar siswa (Iskandar, 2023). Pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa di

kelas. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi, fokus, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, pembelajaran interaktif juga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kolaborasi siswa, yang sangat penting untuk keberhasilan mereka di masa mendatang. pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan pemahaman yang lebih baik dan keterampilan yang lebih berkembang, peserta didik akan mampu mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri tahun 2022 dengan judul Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif, seperti PowerPoint, video pembelajaran, kuis daring, dan sebagainya, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi, terutama media pembelajaran interaktif, berbagai indra siswa dapat terstimulasi secara simultan. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk menangkap pesan atau materi pembelajaran dengan lebih baik dan maksimal selama proses pembelajaran berlangsung. Auliya dalam penelitiannya di tahun 2023 dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar juga menyatakan bahwa berdasarkan tinjauan dari berbagai literatur mengenai dampak media interaktif pada hasil belajar siswa, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang didukung teknologi secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Temuan ini mengindikasikan bahwa media tersebut patut diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media interaktif diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa serta memfasilitasi pemahaman terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak, dengan cara mengkonkretkan materi yang sulit dipahami. Konsep yang telah dikonversi menjadi lebih konkret tersebut selanjutnya dapat memperkuat

pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Arina, 2020).

Keunggulan lain dari media pembelajaran interaktif adalah kemampuannya dalam menstimulus fokus siswa melalui penyajian materi yang menarik, sehingga secara langsung meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran memiliki dampak positif terhadap motivasi dan minat mereka terhadap materi yang sedang dipelajari. Melalui partisipasi dan keterlibatan, siswa mendapatkan kesempatan untuk mengalami pembelajaran secara langsung, merasa lebih terhubung dengan materi, dan memahami bagaimana materi tersebut relevan dengan kehidupan mereka. Keterlibatan siswa secara aktif memungkinkan mereka untuk menyelami konsep dan gagasan secara lebih luas, mengemukakan pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, menerapkan ilmu yang diperoleh dalam konteks nyata, serta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna. (Syaparuddin, 2020). Pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif mendorong siswa untuk bertanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. Siswa diberi ruang untuk menyelesaikan masalah, mencari informasi yang relevan, serta mengatur waktu secara mandiri. Pendekatan ini turut mengembangkan kemandirian dan kemampuan menyelesaikan masalah yang penting bagi kehidupan mereka. (Surayya, 2014). Pemberian ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran memungkinkan mereka untuk mengaktualisasikan potensi secara optimal, mengembangkan kompetensi yang relevan, serta mempersiapkan diri secara lebih efektif dalam menghadapi tantangan di dunia nyata. (Harmanto, 2016). Lebih lanjut, penggunaan media ini dalam proses belajar mengajar membantu guru dalam menyajikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan berkesan, karena siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan



model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian terdiri dari 26 siswa kelas V SDN Burengan I yang akan diberi perlakuan melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning yang didukung oleh media interaktif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non probability sampling dengan jenis sampling total, yang berarti seluruh siswa di kelas V SDN Burengan I, sebanyak 26 siswa, akan menjadi sampel dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati objek tertentu guna memperoleh fakta dan informasi spesifik, yang kemudian dicatat dan dianalisis. Wawancara dalam penelitian ini bersifat informal, tanpa menggunakan panduan yang terstruktur. Tes yang dilakukan adalah tes sumatif yang diadakan pada akhir setiap pertemuan di setiap siklus, dengan total dua siklus dalam penelitian ini. Tes ini berfungsi sebagai instrumen utama untuk mengukur kemampuan kognitif siswa serta untuk mengumpulkan data hasil belajar mereka. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai media arsip bagi peneliti untuk mengolah data, seperti menganalisis catatan tertulis, gambar, dan video.

Langkah-langkah penelitian dilakukan dengan menganalisis permasalahan terlebih dahulu, yaitu rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN Burengan I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya hasil belajar siswa ini didapatkan dari hasil ulangan harian yang dilaksanakan oleh guru kelas. Rendahnya Nilai ulangan harian siswa ini digunakan peneliti sebagai Nilai pra siklus. Setelah melakukan analisis dan perencanaan, peneliti melakukan tindakan pada siklus I yang terdiri

dari 2 pertemuan dengan menerapkan media interaktif berupa video, PPT interaktif, kuis, bernyanyi, dan berdiskusi. Setelah melakukan pembelajaran siklus I, peneliti melakukan refleksi untuk mengetahui kekurangan pada siklus I. Kekurangan-kekurangan yang diketahui pada siklus I diperbaiki oleh peneliti pada siklus 2. Pada siklus 2 peneliti menerapkan media interaktif berupa video, PPT interaktif, mengemukakan pendapat menggunakan sticky note, permainan dalam kelompok, dan berdiskusi. Apabila pada siklus 2 hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan maka penelitian dihentikan. Kriteria capaian hasil belajar siswa menurut Widoyoko (2017) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa

Persentase	Kriteria
<60%	Kurang
60 – 70%	Cukup
70 – 80%	Baik
>80%	Sangat Baik

Sumber: Modifikasi Widoyoko (2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada kelas V SDN Burengan I dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif. Peneliti melakukan analisis permasalahan melalui hasil Nilai pra siklus dan melakukan tindakan sebanyak 11 siklus, pada masing-masing siklus peneliti melakukan pertemuan sebanyak 2 kali. Peneliti melakukan tes sumatif pada tiap akhir siklus guna membandingkan hasil belajar siswa. Adapun data hasil belajar siswa dari pra siklus hingga siklus 2 adalah sebagai berikut:

Tabel II. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Siklus	Rata-Rata	Jumlah Siswa	Presentase	Ket
Pra Siklus	50	7	27%	Tuntas
		19	73%	Tidak Tuntas

Tabel III. Hasil Belajar Siswa Siklus I

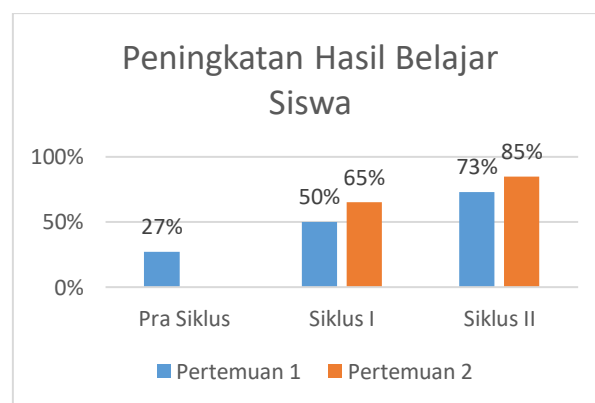
Pertemuan	Rata-Rata	Jumlah Siswa	Presentase	Ket
Pertemuan I	65	13	50%	Tuntas
		13	50%	Tidak Tuntas
Pertemuan II	68	17	65%	Tuntas
		9	35%	Tidak Tuntas

Tabel IV. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Pertemuan	Rata-Rata	Jumlah Siswa	Presentase	Ket
Pertemuan I	78	19	73%	Tuntas
		7	27%	Tidak Tuntas
Pertemuan II	80	22	85%	Tuntas
		4	15%	Tidak Tuntas

Berdasarkan paparan tabel di atas, terlihat bahwa terdapat masalah pada hasil pra siklus karena rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada sedikitnya siswa yang mampu menuntaskan Nilai di atas KKM. Tabel pada pra siklus menunjukkan hanya terdapat 7 siswa atau 27% yang mampu melampaui Nilai KKM, dan sisanya yaitu 19 siswa atau 73% belum mampu melampaui Nilai KKM. Rendahnya hasil belajar siswa ini kemudian menjadi acuan peneliti untuk melakukan tindakan kelas yang terbagi menjadi dua siklus. Pada siklus pertama terjadi peningkatan namun masih belum mencapai kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang baik, di mana terdapat 13 siswa atau 50% siswa yang berhasil menuntaskan Nilai di atas KKM dan 13 siswa atau 50% siswa yang belum berhasil menuntaskan Nilai di atas KKM pada pertemuan pertama. Pada pertemuan

kedua terjadi sedikit peningkatan yaitu sebanyak 17 siswa atau 65% siswa berhasil menuntaskan Nilai di atas KKM, dan 11 siswa atau 35% masih belum mampu menuntaskan Nilai di atas KKM. Dari hasil refleksi siklus I didapati bahwa hasil belajar siswa belum mencapai kriteria, maka peneliti melanjutkan tindakan ke siklus II. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kusumaningrum (2021) yang mendapatkan hasil penelitian kurang dari kriteria yang telah ditetapkan pada siklus I, kemudian melanjutkan kembali penelitian dengan tindakan yang berbeda pada siklus II. Peneliti melaksanakan siklus II dengan 2 pertemuan. Hasilnya pada pertemuan pertama mendapatkan 19 siswa atau 73% siswa mampu menuntaskan Nilai di atas KKM, dan 7 siswa atau 27% siswa belum mampu menuntaskan Nilai di atas KKM. Pada pertemuan kedua mendapatkan hasil 22 siswa atau 85% siswa mampu menuntaskan Nilai di atas KKM, dan 4 siswa atau 15% siswa belum mampu menuntaskan Nilai di atas KKM. Hasil dari siklus II yang mencapai 85%, sudah termasuk dalam kriteria sangat baik, sehingga penelitian dihentikan dan tidak dilanjutkan lagi. Berdasarkan tindakan-tindakan yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada tiap pertemuan yang dilakukan. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut:

**Gambar I.** Grafik Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada tiap pertemuan. Hasil tes sumatif siswa yang dilakukan pada



akhir pertemuan juga mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh adanya penerapan media interaktif menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning yang mendorong partisipasi aktif siswa di kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiyanto (2017), yang mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran interaktif berkontribusi pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar, termasuk aktivitas guru, individu, dan kelompok. Selama tindakan dilakukan, peneliti melakukan observasi, wawancara tidak terstruktur, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, mendorong motivasi belajar mereka, serta memperkuat partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Media interaktif yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung, membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif melalui model pembelajaran Problem Based Learning berpotensi untuk meningkatkan aktivitas siswa di kelas serta mendorong perbaikan hasil belajar mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang didukung oleh media interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN Burengan I. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai tes sumatif siswa pada setiap siklus. Dibandingkan dengan nilai pada pra-siklus, terdapat peningkatan yang signifikan pada siklus pertama, yaitu dari 27% menjadi 65%, dan pada siklus kedua meningkat lebih jauh hingga mencapai 85%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning yang didukung

oleh media interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168-175.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo
- Auliya, A. F., Fitriyanti, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953-968
- Eko Putro Widoyoko, S. 2017. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Harmanto, B. (2016). Merancang Pembelajaran Menyenangkan bagi Generasi Digital. *Jurnal Pendidikan Islam*, IX(1), 8.
- Haryanto, T. S., Dwiyo, W. D., & Sulistyorini. (2015). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif Di Smp Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25(1), 123–128.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Aprilia, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(3), 557–566.
- Karnajaya, K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Video Pembelajaran Interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila Mata Pelajaran IPAS bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 195-206.
- Kusumaningrum, P. I. (2021). Penggunaan Media Video Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas 5 SDN Mrahu. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Nugraha, A. A. P. P. Y., & Widiyana, I. W. (2021). Learning Alternative Energy using Graphic Video Media. *Internasional Journal of Elementary Education*, 5(2), 224–230.

- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta Lpm*, 20(1), 9-16.
- Surayya, L., Subagia, I. W., & Tika, I. N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. 4.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2), 187-200.
- Widiantono, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 199-213.