Jurnal Studi Edukasi Integratif
ISSN 3047-4329
Volume 1, Nomor 3, (2024)
https://doi.org/10.53696/30474329

Copyright © 2024 pada Penulis
Lisensi Artikel: CC BY 4.0

Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah dasar

Dea Nisrina Nur Lathifah ❶✉, Annisa Indah Damayanti ❷

❶❷ Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

✉ Penulis Korespondensi: lathifahdea@student.uns.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membahas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Pembelajaran yang efektif memerlukan umpan balik yang baik antara guru dan siswa serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif, seperti video pembelajaran, simulasi, permainan edukatif, dan platform digital, terbukti dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka. Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka (*literature review*) dari aplikasi Google Scholar untuk menganalisis tujuan penggunaan media interaktif, faktor yang mempengaruhi efektivitasnya, serta kelebihan dan kekurangannya. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan media konvensional. Meskipun demikian, tantangan yang dihadapi meliputi keterbatasan akses teknologi dan perlunya pelatihan untuk guru. Penelitian ini menyarankan perlunya dukungan infrastruktur teknologi yang memadai serta pelatihan bagi pendidik untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Kata Kunci

Efektivitas, Media Pembelajaran Interaktif, Sekolah Dasar, Tujuan Pembelajaran

Pendahuluan

Proses belajar dan pembelajaran merupakan suatu ikatan yang sangat erat. Di dalam suatu pembelajaran biasanya memiliki tujuan atau target yang dicapai. Tujuan pembelajaran tersebut adalah guru atau pendidik mampu menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dan peserta didik dapat menerima serta memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Inilah yang disebut tujuan pembelajaran efektif. Efektif dalam artian adanya umpan balik antara guru dan peserta didik khususnya jenjang Sekolah Dasar. Pembelajaran yang efektif juga dapat meningkatkan motivasi minat belajar para peserta didik di SD.

Dalam mencapai proses pembelajaran yang efektif dapat ditinjau faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal biasanya dari dalam diri peserta didik seperti faktor jasmani dan psikologi. Sedangkan faktor eksternal biasanya dari luar diri peserta didik seperti pemilihan model pembelajaran, sarana prasarana di sekolah, kualitas pendidik, media pembelajaran, dan lain-lain (Kurniawan, B., 2017). Salah satu faktor eksternal yang menunjang dalam pembelajaran efektif adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik dalam menyampaikan informasi secara efektif dan efisien (Nurrahman, 2022).

Media pembelajaran yang digunakan untuk anak Sekolah Dasar biasanya menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang menggabungkan elemen multimedia dan memungkinkan terjadinya interaksi yang aktif dalam pembelajaran (Ali, 2024). Hal ini supaya pembelajaran bagi peserta didik jenjang Sekolah Dasar tidak terkesan monoton dan membosankan.

Permasalahan yang akan diteliti yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran yang efektif di jenjang Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis cara media pembelajaran interaktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dapat dianalisis dari segi tujuan penggunaan, faktor-faktor yang mempengaruhi, kelebihan, kekurangan dan strategi penerapan yang efektif. Terdapat juga perbedaan hasil belajar dari penggunaan media pembelajaran interaktif dengan media konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media interaktif dengan media konvensional.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kajian pustaka (*literature review)* untuk menyelidiki efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mencapai tujuan pembelajaran di Sekolah Dasar. Langkah pertama dalam penelitian ini adalah melakukan pencarian dan seleksi literatur yang relevan dari berbagai sumber yang kredibel seperti jurnal ilmiah, buku teks, artikel penelitian, dan publikasi lainnya yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif Sekolah Dasar. Sumber-sumber tersebut diadopsi dari aplikasi Google Scholar. Kriteria inklusi dan ekslusi ditetapkan dalam proses seleksi literatur yang bertujuan untuk memastikan literatur yang dipilih sesuai dengan topik bahasan dan kualitas yang dapat diandalkan. Kemudian, literatur yang relevan dianalisis untuk dilakukan identifikasi yang sesuai tema utama dari penelitian. Metode penelitian ini melibatkan sintesis literatur, di mana pencarian dari berbagai sumber digabungkan dan dianalisis untuk membentuk argumen yang mendalam tentang keefektifan media pembelajaran interaktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil analisis literatur ini menyajikan gambaran tentang tujuan penerapan, faktor yang mempengaruhi, kelebihan dan kekurangan, serta dampak penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Sekolah Dasar. Data yang diadopsi dari studi literatur ini diintegrasikan dengan kerangka teoritis yang relevan untuk memberikan landasan yang kuat bagi kesimpulan dan rekomendasi yang dihasilkan dari penelitian ini. Kajian pustaka ini bertujuan untuk memberikan

pemahaman yang mendalam tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam mencapai tujuan pembelajaran jenjang Sekolah Dasar.

Hasil Temuan

Penelitian ini dilakukan melalui kajian pustaka (*literature review)* yang membahas tentang keefektifan media pembelajaran interaktif dalam mencapai tujuan pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar. Hasil temuan ini didapatkan dengan cara pencarian dan analisis dari berbagai sumber yang relevan seperti buku teks, artikel penelitian, jurnal ilmiah, dan publikasi lain yang terkait dengan topik bahasan. Sumber yang digunakan dari aplikasi Google Scholar. Kemudian, hasil analisis yang sesuai dengan topik akan diintegrasikan menjadi argumen yang kuat dan mendalam. Hasil yang telah dianalisis ini merupakan bahan utama yang akan didiskusikan dalam pembahasan. Berikut ini disajikan tabel hasil penelitian dari berbagai sumber tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam mencapai tujuan pembelajaran di Sekolah Dasar.

Tabel 1. Hasil penelitian tentang efektivitas media pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran di Sekolah Dasar yang bersumber dari Google Scholar

Judul, Nama Jurnal, dan Tahun Terbit	Nama Penulis	Hasil
Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2023.	Utomo, F. T. S.	Jenis-jenis media pembelajaran interaktif, tantangan dalam penerapan media pembelajaran interaktif serta implikasi penggunaan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar.
Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar, *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 2023.	Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R.	Media pembelajaran interaktif dapat menghasilkan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.
Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar, *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2024.	Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik serta kesesuaian dengan kurikulum yang ada.
Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 2021.	Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D.	Perbandingan hasil belajar siswa dari penggunaan media pembelajaran interaktif dengan media pembelajaran konvensional.

Judul, Nama Jurnal, dan Tahun Terbit	Nama Penulis	Hasil
Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2024.	Ruswan, A., Rosmana, P. S., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z., Alqindy, K. K., ... & Syavaqilah, W.	Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki kekurangan dan kelebihan serta manfaat yang didapatkan.

Diskusi

Media pembelajaran merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dengan konsep pembelajaran yang lebih efektif sehingga informasi tersampaikan dengan baik (Sari, 2020). Salah satu pendekatan inovatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dapat menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif memiliki banyak jenis, seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, permainan edukatif, dan platform belajar berbasis digital (Utomo, 2023). Video pembelajaran merupakan cara menyampaikan informasi dengan bentuk audiovisual yang dapat membantu siswa memvisualisasikan hal-hal abstrak dan meningkatkan pemahaman siswa. Video pembelajaran dapat meningkatkan penyimpanan informasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar (Clark & Mayer, 2016). Simulasi interaktif memberikan siswa kesempatan untuk mengambil keputusan yang cenderung mendorong siswa berpikir kritis. Permainan edukatif merupakan bentuk media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan karena di dalamnya berupa tantangan, kompetisi, dan pencapaian. Platform belajar berbasis digital untuk menyediakan siswa sekolah dasar untuk mengakses materi secara mandiri dan mendapatkan *feedback* secara langsung dari platform tersebut.

Media pembelajaran interaktif berbasis video pembelajaran dan *powerpoint* dapat membantu guru dalam meningkatkan kompetensi siswa (Iskandar, 2023). Selain dapat meningkatkan keberhasilan siswa, media pembelajaran interaktif tersebut dapat membantu komunikasi antara guru dengan siswa menjadi lebih aktif dan adanya umpan balik ini menjadikan siswa aktif menanggapi pembelajaran yang diberikan guru. Media pembelajaran interaktif menjadikan siswa sekolah dasar untuk aktif bertanya, berdiskusi dan bereksplorasi sehinggan pembelajaran menjadi lebih patisipatif (Fitriya, 2024). Kesesuaian dengan kurikulum, media pembelajaran interaktif mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa sekolah dasar menjadi lebih aktif dan motivasi dalam belajar (Raudah, 2024). Manfaat yang didapatkan oleh siswa dari media pembelajaran interaktif ini meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar serta dapat memahami materi dengan baik.

Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan media pembelajaran konvensional (Wulandari, 2021). Karena penggunaan media pembelajaran interaktif ini membuat siswa sekolah dasar lebih memahami materi yang disampaikan. Terkadang media konvensional membuat siswa mudah bosan dan sulit memahami materi. Oleh karena itu, adanya media pembelajaran interaktif yang menarik ini siswa di sekolah dasar merasa belajarnya lebih menyenangkan dan mudah untuk dipahami. Namun, apabila ada siswa yang hasil belajarnya sama saat menggunakan media interaktif dan konvensional berarti siswa

tersebut dapat memahami pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif maupun media konvensional (Wulandari, 2021).

Media pembelajaran interaktif termasuk media pembelajaran yang berbasis teknologi. Adapun kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media tersebut, jika dilihat dari kelebihannya yaitu siswa dapat mengembangkan kemampuannya dengan mengakses sumber belajar secara mandiri, waktu dan tempat yang fleksibel untuk belajar dan mengakses sumber belajar, dapat meningkatkan kreativitas siswa sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku serta memberikan akses yang lebih luas terhadap pengetahuan dari dalam negeri maupun luar negeri. Kekurangan dari media interaktif ini, antara lain keterbatasan akses karena tidak semua siswa memiliki akses yang memadai ke perangkat dan konektivitas internet, sehingga menyebabkan kesenjangan digital antara siswa, penggunaan teknologi dapat memicu distraksi, jika siswa tidak memiliki pengawasan yang memadai, pembelajaran berbasis teknologi dapat mengurangi interaksi sosial antara siswa dan guru, hal ini dapat menghambat pengembangan keterampilan sosial siswa. Manfaat yang diberikan dari media pembelajaran interaktif ini meningkatkan keterlibatan aktif dari siswa dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis serta memperluas jangka dalam mengajar siswa (Ruswan, 2024).

Tantangan yang perlu dihadapi dalam penerapan media pembelajaran interaktif yaitu ketersediaan infrastruktur teknologi dan aksesibilitas. Karena tidak semua sekolah dasar memiliki perangkat teknologi yang memadai atau konektivitas internet yang stabil, terutama bagi sekolah-sekolah dasar di daerah terpencil. Selain itu, tidak semua guru di sekolah dasar memiliki pemahaman dalam mengintegrasikan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, guru tersebut perlu pelatihan dan dukungan yang memadai untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Dari segi konten pembelajaran, desain konten harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Hal ini supaya isi pembelajaran berkualitas dan tercapainya tujuan pembelajaran (Utomo, 2023).

Implikasi yang harus diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif, antara lain bagi pengajar dan pengembang media pembelajaran saat membuat konten pembelajaran harus relevan dan mendukung tujuan pembelajaran, perlu mengadakan pelatihan dan dukungan kepada para pendidik untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknologi, serta bagi pemerintah dan lembaga pendidikan melakukan kerja sama untuk menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai dan aksesibilitas untuk semua sekolah dasar dan siswa (Utomo, 2023).

Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, dan membantu pemahaman materi secara lebih baik dibandingkan dengan media konvensional. Penggunaan media interaktif, seperti video pembelajaran, simulasi, dan platform digital, terbukti meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar siswa. Namun, terdapat tantangan dalam penerapannya, seperti keterbatasan akses teknologi dan perlunya pelatihan bagi guru. Untuk meningkatkan penggunaanya, diperlukan dukungan infrastruktur yang memadai, pelatihan untuk pendidik, dan desain konten yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Referensi

Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(3), 710–721. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559

Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 994–1003. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492

Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, *11*(1), 85-99. https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529

Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, *5*(3), 1512–1522.

Hae, Y., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 1177-1184. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1104–1113. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, *7*(3), 557-566. https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630

Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1), 21–28. https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28

Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *11*(1), 138-146. https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716

Kurniawan, A. (2017). Bil Hal Penciptaan Budaya Agama melalui Pembiasaan Shalat Berjamaah di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon. Orasi: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi, 8(1), 50–67.

Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(2), 179–187. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466

Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. . (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *7*(2), 265–271. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.966

Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Permainan Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, *2*(2), 439.

Pribadi, R. A., & Jamaludin, U. (2023). Karakteristik Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar (SD). *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(2), 4744-4753. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1131

Purwanto, W. (2016). Penggunaan Model Problem Based Learning dengan Media Power Point untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, *1*(9), 1700 1705. https://doi.org/10.17977/jp.v1i9.6721

Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, *2*(6), 749-756. https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i6.5432

Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar.

MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, *2*(4), 2092–2097. https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559

Ridha, M., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Efektifitas penggunaan media video pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar saat pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(1), 154-162. https://doi.org/10.31004/jptam.v5i1.925

Rozie, F. (2018). Persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *5*(2), 99. https://doi.org/10.21107/widyagogik.v5i2.3863

Ruswan, A., Rosmana, P. S., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z., Alqindy, K. K., ... & Syavaqilah, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 4007-4016. https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13009

Sari, D. F., Wijayanti, A., & Artharina, F. P. (2020). Keefektifan Model Teams Games Tournament Berbantu Media Monotik Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV. *Jurnal Sinektik*, *3*(1), 42. https://doi.org/10.33061/js.v3i1.2990

Setiono, P., & Rami, I. (2017). Kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, *2*(2), 219-236. https://doi.org/10.22437/gentala.v2i2.6808

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 3635-3645. https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), 134–140. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389

Wulandari, A., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, *5*(2), 2848-2856. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933

Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3034–3042. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1205