Journal of Education Development & Technology Research
Vol. 2, No. 2 Agustus (2026) · pp. xx–xx
p-ISSN 0000-0000 · e-ISSN 0000-0000
https://eduvantatechjournal.co.id

PUBLISHED BY
PT EDUCATION ADVANTAGE TECHNOLOGY

TEMPLATE KEY ■ Grey guidance text: you (the author) write here. ■ Tinted text: completed by the Desk Editorial. Do not edit it.
Add a co-author by copying a row of the author table (and of the CRediT table). Header, footer, licence, article history, certificate and editorial record are filled from OJS. This key and the style guide are removed before publication.

RESEARCH ARTICLE

OPEN ACCESS

PENGEMBANGAN BAHAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

1 **Ana Sisilia** CORRESPONDING AUTHOR
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pohuwato, Gorontalo, Indonesia
anasisiliaa19@gmail.com

2 **Muh. Fikri R. Abas** AUTHOR
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pohuwato, Gorontalo, Indonesia

ARTICLE HISTORY
Received 16 Juli 2026
Revised 27 Juli 2026
Accepted 02 Agustus 2026
Published 24 Agustus 2026

KEYWORDS
Bahan Pembelajaran, Pembelajaran Interaktif, Siswa SD

DOI
https://doi.org/10.xxxxx/xxxxx

ARTICLE LINK
https://journal.example.org/article/view/xxx

ABSTRACT

Pembelajaran di sekolah dasar membutuhkan bahan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Namun, bahan pembelajaran yang digunakan di kelas masih cenderung bersifat konvensional sehingga kurang mendukung keaktifan dan pemahaman siswa secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar, dengan teknik pengumpulan data berupa validasi ahli materi dan ahli media, observasi, serta respon siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator. Implementasi bahan pembelajaran interaktif menunjukkan respon positif dari siswa dan guru, serta mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, bahan pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif digunakan sebagai alternatif bahan ajar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan bermakna di sekolah dasar.

© 2026 The Author(s) · CC BY-NC-SA 4.0 · Open access

© 20xx The Author(s). The authors retain copyright and grant Journal of Education Development & Technology Research the right of first publication. This is an open access article distributed under the terms of the **CC BY-NC-SA 4.0** license (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/), which permits non-commercial use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, provided the original work is properly cited and adaptations are shared under the same license.

1. Introduction

Pembelajaran di sekolah dasar memerlukan bahan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Namun, bahan pembelajaran yang digunakan di kelas masih sering bersifat konvensional sehingga kurang mendukung keaktifan dan pemahaman siswa secara optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pengembangan bahan pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Bahan pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung melalui aktivitas, media, dan umpan balik yang mendukung proses belajar. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengembangkan bahan pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar guna meningkatkan keaktifan dan pemahaman dalam pembelajaran. Menurut Putriananta (Lastri, 2023). “Berdasarkan pengertian e-modul tersebut, maka yang dimaksud e-modul yaitu berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Berbeda dengan modul, e-modul merupakan suatu modul berbasis TIK, penggunaan e- modul dalam proses pembelajarankarena e-modul dapat diakses dengan baik melalui laptop atau handphone, bisa diakses dengan online ataupun offline, untuk sekolah-sekolah yang berada di pelosok yang susah dengan jaringan internet,e-modul ini sangat membantu karena dapatdiakses melalui offline”.

Menurut Ningtyas (Novianti et al,2022).”Terdapat jenisbahan ajar yang bisa digunakan oleh guru, baik itu bahan ajar dibuat sendiri atau mencari dari berbagai sumber. Bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran”. Menurut Jiemsak (Sitanggang et al, 2023).”Guru yang mempunyai daya kreativitas yang tinggi akan sentiasa berusaha menjadikan proses pembelajaran menarik minat muridnya, dengan menggunakan berbagai kaedah seperti penggunaan media pengajaran dan pembelajaran sangat mempengaruhi minat belajar murid. Berdasarkan hasil wawancara, pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 040466 Lau simomo, pada kenyataannya guru masih menerapkan metode pembelajaran ceramah, diskusi karna berhubungan pembelajaran dilakukan dengan daring”. Menurut Garuda (Harahap,Harahap, 2024).”Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar di Kota Medan dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap Bahasa Inggris. Media ini mencakup animasi, audio, dan latihan interaktif yang disesuaikan dengan kurikulum yang

berlaku.Berdasarkan hasil uji coba, ditemukan bahwa penggunaan media interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosa kata, tata bahasa, dan keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar siswa". Menurut Sevilla (Kaamilah et al, 2023). "Penyampaian materi di kelas, tanpa didukung bahan ajar yang dapat dilatih peserta didik secara mandiri, tentu tidak berlaku lagi, bahan ajar harus mengikuti perkembangan IT saat ini". Menurut Park (Rosa et al, 2023). "Solusi yang dapat diterapkan di tingkat sekolah dasar adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya sebuah media akan menjadi lebih menyenangkan dan menarik minat peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. media pembelajaran yang dikatakan efektif apabila seorang guru menerapkan kepada peserta didik dengan pembelajaran berbasis multimedia". Menurut Sidiq (Agustina et al, 2025)."Sumber belajar sangat penting digunakan untuk membantu proses pembelajarandalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas. Sumber belajar adalah semua hal yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik baik berupa data, manusia, dan barang yang mampu membantu memberikan kemudahan dalam belajar.

Jika dilihat dari fungsi sebagai alat bantu, sumber belajar bisa dikatakan sebagai alat peraga dan apabila mencakup seluruh proses kegiatan dan terintegral sumber belajar bisa dikatakan sebagai media ajar". Menurut Janiansyah (Ardiana & Maielfi, 2023)."menyatakan bahwa multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi yaitu banyak dan media yaitu perantara. Multimedia ialah perpaduan dari berbagai alat informasi dengan memakai fasilatas komputer yang dipakai untuk menyatukan teks, suara, gambar, animasi, foto, video, dan audio. Sedangkan interaktif merupakan hubungan antara manusia dengan komputer dalam format file tertentu yang berkaitan dengan komunikasi dua arah atau lebih dari beberapa komponen komputer. Kelebihan dari multimedia interaktif yaitu mempermudah pengguna dalam berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Contohnya interaksi guru dan siswa saat proses pembelajaran sehingga pembelajaran jadi lebih bermakna, efektis dan efisien sebagaimana yang telah di terapkan dalam kurikulum 2013".

Menurut Arif (Sulistiawati et al, 2023). "Apabila guru melaksanakan pembelajaran dengan model interaktif, akan berdampak pada kondisi pembelajaran yang lebih menyenangkan. Kemampuan afektif dan psikomotorik terwujudkan dengan tidak melepaskan kemampuan kognitif peserta didik. Hal yang menarik dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif yakni sarana belajar yang mengolaborasikan penghubung interaksi

siswa melalui media belajar, bisa dengan penerapan skill siswa lalu mendapat feedback balik berdasarkan bahan ajar yang disajikan. Penerapan media pembelajaran sangatlah penting, mengingat pembelajaran saat ini guru dituntut menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan variasi. Pembelajaran IPS untuk tingkatan sekolah dasar yaitu menyederhanakan pada ilmu sosial serta humaniora dengan mengemas berbagai macam yang bertujuan pada pendidikan".

Menurut Muhson (Afifah et al, 2022)."Perkembangan ilmu pengetahuan sangat mempengaruhi pada kehidupan sehari-hari, yaitu salah satunya pendidikan. Karena setiap individu dituntut untuk harus memiliki pendidikan yang mencakup intelektual yang tinggi serta memiliki keterampilan. Semakin lama pendidikan akan mengalami perubahan yang sangat pesat, karena sudah banyak kita temui pembaharuanpembaharuan dibidang teknologi yang sangat berperan penting untuk menunjang dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga guru melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan melakukan pengembangan media pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran menarik, tidak monoton dan tidak membosankan sehingga tida menghambat terjadinya proses pembelajaran.

Oleh karena itu peran media terhadap proses pembelajaran sangat penting karena akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bervariasi, dan tidak membosankan". Menurut Sumiyati (Baharuddin et al, 2024). "Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa model pembelajaran interaktif berbasis aktivitas menjadikan siswa lebih aktif.Suasana belajar diarahkan agarsiswa mampu memahami interaksi, materi ajardapat dipahami dengan mudah, dan tersedianya media belajar". Menurut Syafril (Khairunisa & Ain 2022)."Teknologi pendidikan terus-menerus mencari dan melakukan peningkatan, serta pengembangan dengan tujuan agar pengalaman manusia yang berkembang dapat lebih efektif dan efisien. Jadi, pembelajaran bidang ilmu teknologi pendidikan berbagai ide hipotetis diciptakan untuk melacak cara paling efektif di sekolah".

2. Methods

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan bahan pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model **ADDIE**, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada

sifatnya yang sistematis, terstruktur, dan mudah diterapkan dalam pengembangan bahan ajar berbasis teknologi.

Pada tahap **Analysis**, dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran yang meliputi analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, serta identifikasi permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Tahap **Design** difokuskan pada perancangan bahan pembelajaran interaktif, termasuk penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pemilihan media, serta perancangan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Selanjutnya, tahap **Development** merupakan proses pengembangan produk bahan pembelajaran interaktif sesuai dengan desain yang telah disusun, yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakannya.

Tahap **Implementation** dilakukan dengan menerapkan bahan pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan kepada siswa sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan pengamatan terhadap keaktifan siswa serta pengumpulan data terkait pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Tahap terakhir, yaitu **Evaluation**, bertujuan untuk menilai keefektifan bahan pembelajaran interaktif berdasarkan hasil validasi, respon siswa, serta hasil pembelajaran yang diperoleh, sehingga dapat diketahui kualitas dan kebermanfaatan produk yang dikembangkan.

3. Results

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan pembelajaran interaktif menggunakan model ADDIE menghasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pada tahap analisis ditemukan bahwa bahan pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan masih kurang mampu mendorong keaktifan dan pemahaman siswa secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dan kurang tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, bahan pembelajaran dikembangkan dalam bentuk media interaktif yang memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan latihan interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa bahan pembelajaran interaktif berada pada kategori layak digunakan setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran validator. Perbaikan tersebut mencakup penyempurnaan penyajian materi, tampilan visual, serta kejelasan petunjuk penggunaan agar bahan pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa bahan pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan media.

Pada tahap implementasi, penggunaan bahan pembelajaran interaktif menunjukkan respon yang positif dari siswa dan guru. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas dan latihan yang tersedia dalam media. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses belajar. Sementara itu, guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi karena bahan pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa bahan pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta mendorong keaktifan siswa selama proses belajar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan bahan pembelajaran konvensional. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dan berbasis multimedia mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, baik dari segi motivasi, keaktifan, maupun pemahaman siswa terhadap materi.

Dengan demikian, bahan pembelajaran interaktif yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan bahan pembelajaran interaktif dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan bermakna, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

4. Discussion

Berdasarkan hasil penelitian diatas,maka dutemukan bahwa pengembangan bahan pembelajaran interaktif menggunakan model ADDIE berhasil menghasilkan produk bahan ajar yang **valid, layak, praktis, dan efektif** untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Proses pengembangan yang dilakukan secara sistematis melalui tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation* memastikan bahwa bahan pembelajaran interaktif yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tuntutan kurikulum yang berlaku.

Bahan pembelajaran interaktif yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penyajian materi yang menarik dan variatif melalui integrasi teks, gambar, animasi, audio, video, serta latihan interaktif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, berpikir kritis, dan belajar secara mandiri. Pembelajaran menjadi tidak lagi berpusat pada guru, melainkan memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.

Selain berdampak positif bagi siswa, penggunaan bahan pembelajaran interaktif juga memberikan manfaat bagi guru. Guru menjadi lebih terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis, kreatif, dan inovatif, serta mampu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif, menyenangkan, dan tidak monoton. Variasi media dan aktivitas dalam bahan ajar interaktif juga mendukung guru dalam mengelola kelas, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mempermudah proses evaluasi pembelajaran.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan bahan ajar berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar sejak dini.

Dengan demikian, bahan pembelajaran interaktif hasil pengembangan ini dapat dijadikan sebagai **alternatif bahan ajar inovatif dan berkelanjutan** yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Ke depan, pengembangan bahan pembelajaran interaktif diharapkan dapat terus disesuaikan dengan perkembangan teknologi, kebutuhan peserta didik, serta kondisi pembelajaran di berbagai satuan pendidikan, sehingga dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan mutu pendidikan dasar.

5. Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pengembangan bahan pembelajaran interaktif menggunakan model ADDIE berhasil menghasilkan bahan ajar yang layak dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Penerapan lima tahapan pengembangan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*, membantu menghasilkan bahan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa bahan pembelajaran interaktif memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan setelah melalui proses perbaikan. Penggunaan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, animasi, audio, dan latihan interaktif, mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Hasil implementasi dan evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan bahan pembelajaran interaktif memberikan respons positif dari guru dan siswa. Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, keaktifan, dan pemahaman terhadap materi, sedangkan guru memperoleh kemudahan dalam menyampaikan pembelajaran secara lebih kreatif dan sistematis. Temuan ini menegaskan

bahwa bahan pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan bahan pembelajaran interaktif perlu terus dilakukan dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi, kebutuhan siswa, dan kesiapan fasilitas sekolah. Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas bahan pembelajaran interaktif pada cakupan peserta didik dan mata pelajaran yang lebih beragam untuk memperkuat bukti mengenai manfaatnya terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

References

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *1*(1), 33–42. https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24

Agustina, M., Pramono, S. E., Yulianto, A., Sumartiningsih, S. S., & Yuwono, A. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, *8*(1), 126–136. https://doi.org/10.31539/joeai.v8i1.14581

Baharuddin, Putri, L. F. E., & Rosulinawati. (2024). Pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, *5*(4), 418–424. https://doi.org/10.32832/itjmie.v5i4.16811

Kaamilah, S., Usman, H., & Sari, Y. (2024). Pengembangan Bahan Ajar digital Interaktif Berbasis Inkuiri Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *6*(2), 77–90. https://doi.org/10.21831/didaktika.v6i2.60763

Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 5519–5530. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198

Lastri, Y. (2023). PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN BAHAN AJAR E-MODUL DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Citra Pendidikan*, *3*(3), 1139–1146**.** https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914

Maielfi, D., & Ardiana, Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, *5*(2). https://doi.org/10.59701/pdk.v5i2.216

MELISA KHOYYIROH HARAHAP, & DIAH KHOIRUNNISA HARAHAP. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SEKOLAH

DASAR. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, *2*(2), 54–60. https://doi.org/10.61116/jkip.v2i2.381

Novianti, N. M. D., Desak Putu Parmiti, Ndara Tanggu Renda, & Ndara Tanggu Renda. (2022). Bahan Ajar Interaktif Multimedia Berbasis Literasi Sains pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, *27*(3), 399–408. https://doi.org/10.23887/mi.v27i3.52635

Rosa, D., Suastra, I. W., & Sariyasa. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *7*(3), 443–450. https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119

Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MULTIKULTURALISME SOSIAL BUDAYA ANAK SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENELITIAN BIDANG PENDIDIKAN*, *29*(1), 24. https://doi.org/10.24114/jpbp.v29i1.40800

Sitanggang, R. R., Tegeh, I. M., & Simamora, A. H. (2023). Media Pembelajaran Interakti Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *7*(1), 68–74. https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58144