

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR NEGERI BOJONG

Afi Mullah¹, Anisa Nurfayza Siregar², Lilis Sulistiawati³ Sastra Wijaya⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Primagraha

Email: afimullah1@gmail.com¹, <mailto:turnihisan@gmail.com>², nisafaizaa01@gmail.com², lilissulistiawati28@gmail.com³, sastrawijaya0306@gmail.com⁴

Abstrak: Media pembelajaran berfungsi sebagai metode penyampaian dan penerimaan pesan, dengan peserta didik dan pendidik sebagai penerima pesan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan pentingnya menciptakan alat pendidikan interaktif untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pendekatan kualitatif, dilengkapi dengan tinjauan ekstensif terhadap publikasi dan makalah ilmiah. Hasil pembelajaran yang diperoleh melalui pembelajaran interaktif media campuran menunjukkan terpenuhinya syarat-syarat esensial. Lebih tepatnya, siswa yang memperoleh pengetahuan dengan cara visual mempunyai skor rata-rata sebesar 48,65%. Siswa yang pembelajaran menggunakan metode auditori mempunyai rata-rata bahasa Melayu sebesar 40,59% dengan kategori sedang. Terakhir, siswa yang belajar secara kinestetik memiliki rata-rata bahasa Melayu sebesar 10,81%. Sumber belajar yang interaktif memberikan manfaat yang signifikan pula. Penggabungan media dan bahan ajar interaktif memungkinkan siswa terlibat dalam pembelajaran mandiri. Melalui penggunaan elemen interaktif seperti film, simulasi, dan modul interaktif, siswa diberdayakan untuk belajar secara mandiri.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif Dan Pembelajaran Ips.

Abstract: Media learning serves as a method of transmitting and receiving messages, with students and educators being the intended receivers of these messages. The objective of this study is to ascertain the significance of creating interactive educational tools in order to enhance the efficiency of the learning process. The research technique used in this study encompasses a qualitative approach, supplemented by an extensive review of scholarly publications and papers. The learning results attained by mixed-media interactive learning demonstrate their fulfilment of the essential requirements. More precisely, students who acquire knowledge by visual means have an average score of 48.65%. Students who learn using auditory methods have a Malay average of 40.59% in the medium category. Lastly, students who learn kinesthetically have a Malay average of 10.81%. Interactive learning resources provide significant usefulness as well. The incorporation of media and interactive teaching materials enables students to engage in independent learning. Through the use of interactive elements like movies, simulations, and interactive modules, students are empowered to study autonomously.

Keywords: Interactive Learning Media And Ips Learning.

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat sehingga diperlukan kecerdikan dan motivasi untuk terus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki kemampuan untuk menggunakan sumber daya yang disediakan oleh sekolah secara efisien dan mendorong upaya inovatif dalam menggabungkan teknologi ke dalam pengalaman pendidikan. Selain menggunakan sumber daya yang ada, instruktur juga harus memupuk kemahiran dalam merancang materi pendidikan untuk tujuan pengajaran. Agar dapat mendidik secara efektif, pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik (Arsyad 2017: 2). Selain itu, kemajuan media pembelajaran interaktif terbukti penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efisien. Media pendidikan berfungsi sebagai media penyampaian dan penerimaan pesan, dengan siswa dan pengajar sebagai penerima pesan tersebut. Pesan disampaikan oleh pendidik atau sumber lain dengan menggunakan simbol-simbol komunikasi, yang dapat berupa verbal (lisan atau tulisan) atau nonverbal atau visual (Setyawan, 2012: 2).

Kemajuan pembelajaran dari media-media tersebut terhambat karena tidak memadainya kriteria seleksi yang digunakan dalam memilih media pembelajaran, meskipun sering digunakan untuk tujuan pendidikan. Sudjana dan Rivai (2002: 34) menguraikan banyak karakteristik yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, seperti ketepatan tujuan pembelajaran, kecukupan konten pendukung, dan aksesibilitas media. Saat ini, upaya yang dilakukan untuk menyediakan materi pendidikan masih terbatas. Mengingat sebagian besar materi pendidikan masih disampaikan melalui penjelasan lisan, maka perlu disediakan sumber belajar interaktif dalam bentuk multimedia yang mencakup komponen auditori dan visual. Audiovisual mengacu pada penggunaan teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Media audiovisual meningkatkan integrasi pembelajaran, meningkatkan daya tarik media untuk tujuan pendidikan, dan memungkinkan peluang perbaikan yang fleksibel. Pembelajaran audio visual meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran, sehingga mengarah pada peningkatan efektivitas dan peningkatan kualitas belajar mengajar, khususnya di bidang IPS.

Sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Sekolah Nasional, ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum sekolah dasar dan

menengah. Ini mencakup disiplin ilmu seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan lain-lain. Jelaskan bahwa tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman. Kemahiran menganalisis dinamika sosial di seluruh masyarakat. Modifikasi kerangka pendidikan IPS pada kurikulum 2013 memerlukan adaptasi dan memberikan beberapa tantangan bagi pendidik IPS. Modifikasi kerangka pendidikan IPS pada kurikulum 2013 juga menimbulkan kesulitan bagi para pendidik IPS. Kurikulum 2013 IPS mengharuskan adanya penggabungan ilmu pengetahuan, ekonomi, dan sejarah dalam proses pembelajaran.

Berbagai media, seperti perangkat lunak komputer, dapat memudahkan proses pembelajaran IPS. Priyanto Hidayatullah menegaskan dalam Priandana & Asto (2015: 2) bahwa mayoritas perangkat lunak presentasi saat ini hanya sebatas menampilkan konten secara statis. Pilihan lain mungkin adalah penggunaan animasi instruktif. Lebih khusus lagi, ini mengacu pada proses pembuatan konten instruksional animasi untuk tujuan memfasilitasi proses belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif tersebut di atas dapat dihasilkan dengan menggunakan perangkat lunak komputer, khususnya PowerPoint. Mengingat konteks tersebut di atas, penulis mengkaji kemajuan teknologi pendidikan interaktif dalam konteks pengajaran IPS di sekolah dasar di Baozongzhou.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pendekatan kualitatif dan juga digunakan penelitian literatur melalui jurnal dan artikel. Menurut Moleong (2017: 6), penelitian kualitatif adalah pemahaman menyeluruh terhadap suatu fenomena dari sudut pandang perilaku, observasi, motivasi, perilaku, dan lain-lain, serta penjelasan dalam bentuk kata-kata dan bahasa berdasarkan pengalaman yang dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk memahami melalui. Artikel ini menganalisis penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS, dan penulis memilih lokasinya sebagai Sekolah Dasar Negeri Baozong. Oleh karena itu, penggunaan metode kualitatif dalam penelitian dapat menghasilkan kajian yang lebih komprehensif terhadap fenomena tersebut. Sedangkan informasi lainnya diperoleh dari database artikel akademik yang dapat diakses melalui Google Scholar, Sinta, dan beberapa situs jurnal akademik lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran

Istilah "media" sering kali mengacu pada sarana atau agen yang digunakan untuk mengirimkan sesuatu dari satu entitas atau tempat ke entitas atau lokasi lain. Media pembelajaran mengacu pada alat dan sumber yang digunakan di kelas untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar (KBM). Arsyad (2016) mengartikan media pembelajaran sebagai unsur sumber belajar atau fasilitas fisik yang mencakup muatan pembelajaran di lingkungan sekitar peserta didik, sehingga menumbuhkan pembelajaran siswa. Menurut Sadiman dkk (2014), media pendidikan mengacu pada media yang secara efektif menyampaikan pesan dari penyaji ke penerima dan menstimulasi proses kognitif, keterlibatan emosional, dan rasa ingin tahu penerima, sehingga memfasilitasi pengalaman belajar yang optimal.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bagi pengajar untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta didik, sehingga membantu proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pendidikan dimaksudkan untuk memancing kognisi, emosi, fokus, dan rasa ingin tahu siswa, yang pada akhirnya memfasilitasi peningkatan asimilasi dan pemahaman mereka terhadap pengetahuan yang diberikan oleh instruktur. Sudjana (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa tujuan. Hal ini menyiratkan bahwa ia berfungsi sebagai alat bagi instruktur untuk menjelaskan konsep-konsep selama pengajaran dan sebagai mekanisme bagi siswa untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah-masalah dalam proses pembelajaran mereka. Menyediakan media pendidikan yang berfungsi sebagai gudang bahan pembelajaran, pemicu inkuiri, dan sumber inspirasi bagi siswa. Sederhananya, media terdiri dari konten yang harus diperiksa oleh siswa baik secara individu maupun bersama-sama.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Istilah "interaktif" sering kali mengacu pada jenis komunikasi yang melibatkan interaksi dua arah atau lebih dari sekadar komunikasi. Intinya, "interaktif" mengacu pada pertukaran informasi yang dinamis antara individu atau kelompok yang terlibat dalam komunikasi. Tidak ada partai politik yang pasif. Media interaktif mencakup barang multimedia dan layanan digital yang disajikan pada sistem TI dan bereaksi terhadap aktivitas pengguna dengan menampilkan materi audio, visual, atau audiovisual. Selain itu, media pembelajaran interaktif mengacu pada instrumen multimedia yang memfasilitasi transmisi pesan dan informasi dari dosen kepada mahasiswa, sekaligus memungkinkan adanya hubungan aktif dan timbal balik antara platform

multimedia dan penggunaanya (siswa). Hal ini dimaksudkan untuk mempercepat proses pembelajaran.

Guru dapat dengan mudah memperoleh sumber belajar interaktif di dunia digital saat ini. Guru memiliki kemampuan untuk melakukan penelitian online dan menggunakan sumber daya multimedia interaktif baik tanpa biaya atau dengan membayar biaya. Media pembelajaran interaktif yang umum diakses di Internet adalah media pembelajaran interaktif, seperti platform e-learning, website pendidikan, situs pembelajaran online, media pembelajaran interaktif berbasis software, dan aplikasi Android untuk pembelajaran interaktif. Terdapat tiga kategori berbeda dari media pembelajaran interaktif: SD Negeri Bojong menggunakan media interaktif berbasis perangkat lunak, yaitu tayangan slide presentasi PowerPoint yang ditampilkan pada proyektor LCD, sebagai bagian dari metode pengajarannya.

3. Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Bidang IPS mengeksplorasi serangkaian peristiwa, fakta, gagasan, dan generalisasi yang berkaitan dengan permasalahan sosial (E. Mulyasa, 2007: 125). Ilmu sosial memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman mendasar tentang sejarah, ekonomi, geografi, dan disiplin ilmu lain dalam ilmu sosial. Topik IPS bertujuan untuk membina siswa menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga negara global yang menganut perdamaian. Disiplin ilmu IPS disusun secara sistematis dan lengkap serta dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. Strategi ini diharapkan dapat memberikan siswa pemahaman yang lebih luas dan mendalam tentang bidang ilmu terkait (BSNP, 2007: 575).

Ilmu sosial seringkali dipandang sebagai disiplin ilmu yang hanya menyelidiki hubungan antarmanusia, namun cakupannya lebih luas. Gagasan mendasar dalam ilmu-ilmu sosial cukup rumit. Prinsip dasar ilmu sosial mencakup proses sosial, yang mencakup komponen intra-estetika dan ekstra-estetika, serta interaksi sosial, kontak sosial, dan komunikasi. Proses sosial mengacu pada interaksi dan hubungan yang terjadi antara orang atau kelompok, yang mengarah pada pembentukan hubungan, sistem, dan pada akhirnya, perubahan masyarakat. Interaksi sosial, sebaliknya, adalah jenis proses sosial yang spesifik. Hakikat eksistensi sosial bergantung pada kontak eksternal, tanpa adanya introspeksi introspektif. Kontak sosial mengacu pada hubungan atau hubungan yang terbentuk antar individu melalui komunikasi ketika kehidupan

sosial gagal mendorong hidup bersama dan menghasilkan transformasi. Interaksi dan komunikasi mencakup pertukaran pesan antar individu atau kelompok, yang isi dan tujuannya mungkin berbeda-beda, termasuk pemikiran dan gagasan yang bertujuan untuk mempengaruhi satu sama lain.

4. Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan, atau dalam bahasa Inggris Research and Development (R&D), atau 'research and development'. Mempelajari metode yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Dirancang untuk menggunakan konsep ADDIE untuk menciptakan pembelajaran berbasis kinerja yang diterapkan pada filosofi pendidikan yang berpusat pada siswa, inovatif, otentik, dan menginspirasi. Prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi):

A. Analisis

Tahap analisis merupakan tahap awal penelitian pengembangan. Tujuan analisis ini adalah untuk mengidentifikasi bahan ajar dan memahami media pembelajaran apa yang dibutuhkan siswa.

Analisis yang dilakukan dalam studi perkembangan ini adalah:

- 1) Analisis Siswa Untuk memastikan media yang kami kembangkan sesuai dengan minat siswa, kami mengamati karakteristik siswa dan melakukan analisis siswa pada awal perencanaan. Menurut Piaget (Fatimah Ibda, 34: 2015), anak usia 6 sampai 12 tahun berada pada tahap perkembangan operasional konkrit. Anak cenderung menyukai pembelajaran yang menyenangkan dan tidak terlalu formal atau monoton. Oleh karena itu, dengan dikembangkannya media interaktif diharapkan siswa dapat lebih menikmati pembelajaran dan menggali informasi yang terkandung dalam media interaktif. Dalam melakukan observasi di SD Hoso, yang digunakan fokus dan metodenya bisa berupa observasi langsung, observasi, penelitian, materi apa yang dipelajari, materi apa yang digunakan, seringkali kita menggunakan media yang ada untuk mengikuti perkembangan zaman.

PowerPoint adalah program presentasi yang memungkinkan pengguna membuat slide yang berisi teks, gambar, grafik, dan video. Program ini mudah digunakan dan memiliki antarmuka yang ramah pengguna, sehingga siapa pun dapat memperoleh informasi terbaru dengan cepat. Metode pembelajaran PowerPoint merupakan pendekatan yang menggunakan

perangkat lunak presentasi Microsoft PowerPoint untuk memudahkan proses belajar mengajar di kelas. PowerPoint memungkinkan guru membuat slide yang menarik dan interaktif menggunakan teks, gambar, grafik, video, dan elemen multimedia lainnya. Metode ini sangat populer di banyak lembaga pendidikan karena memungkinkan Anda menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

2) Analisis Kurikulum Kurikulum adalah kumpulan berbagai materi dan pengalaman belajar yang diprogram, direncanakan, dan dirancang secara sistematis berdasarkan standar yang berlaku dan menjadi pedoman proses pembelajaran bagi tenaga kependidikan dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan (Dakir, 2004). Sedangkan pengertian kurikulum pendidikan menurut Pasal 1 Ayat 19 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 diartikan sebagai rencana dan kesepakatan mengenai tujuan, isi, bahan pembelajaran, cara penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, dan lain-lain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan observasi di SD Baozhong, SD Baozhong masih menggunakan Kurikulum 13 dan kurikulum sendiri.

A. Design (Desain), tahapan desain ini dilakukan dengan melakukan perancangan media interaktif. Langkah desain ini untuk memverifikasi kemauan pembelajaran dan metode ujian yang tepat. Dalam penyelesaian dari tahap desain ini, guru harus mampu menyiapkan sebuah set fungsi yang spesifik untuk menutup batas kekosongan pelaksanaan pembelajaran untuk kekurangan pengetahuan dan keterampilan. Para guru melakukan banyak kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif agar para siswa mau terfokus dalam belajar namun tidak merasakan kebosanan, yakni seperti melakukan presentasi kelompok melalui hasil dari power point yang mereka desain sendiri, kemudian melakukan diskusi antar kelompok.

B. Pengembangan (Development), tahap Develop bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan mesti diidentifikasi oleh guru untuk menyelesaikan tahap Development ini. Setelah itu, untuk implementasi pengajaran yang direncanakan, pemilihan atau pengembangan seluruh alat yang diperlukan, kemudian mengevaluasi output pembelajaran, dan menuntaskan tahap yang tersisa dari rangkaian desain pengajaran ADDIE (Branch, 2009). Rencana pengolahan pembelajaran ips pada Sekolah Dasar Negeri Bojong menggunakan

PPT, Video dan lainnya. Namun bahan-bahan ajar masih bisa atau perlu direview untuk dikembangkan. Mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, alat dan bahan serta alat evaluasi dan lainnya sesuai dengan kebutuhan.

- C. Implementasi (Implementation), Tahap Implement ini bertujuan agar guru mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa dengan baik dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan analisis 3 jurnal mengenai implementasi atau pelaksanaan media pembelajaran interaktif yakni pertama:

Media pembelajaran berbasis mixed media interaktif telah memenuhi kriteria substantial, Motivasi belajar siswa yang dilakukan melalui media interaktif interaktif juga sangat tinggi. Siswa yang belajar secara visual mendapat nilai kurang lebih 72%, sedangkan siswa yang belajar melalui metode auditorial mendapat nilai kurang lebih 46%. Siswa yang belajar melalui metode berbasis kinestetik memperoleh nilai kurang lebih 24%. Oleh karena itu penggunaan media campuran interaktif sebagai bahan dasar media pembelajaran lebih efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya bagi siswa yang menggunakan metode pembelajaran visual. Sriadhi (2015), "Karakteristik Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa Berbasis"

Berdasarkan media yang interaktif dan dinamis, media pendidikan telah memenuhi kriteria signifikan. Siswa yang belajar melalui media interaktif mempunyai persentase pemahaman siswa lebih tinggi; mereka yang belajar melalui media visual mempunyai rata-rata 79,65%; yang belajar melalui cara auditorial mempunyai rata-rata 61,00%; dan yang belajar melalui cara kinestetik memiliki rata-rata sebesar 60,98%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan sumber belajar media campuran interaktif terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya bagi siswa yang menggunakan metode pembelajaran visual. Gunawan, A. Harjono, Imran (2016) Pengaruh Multimedia Interaktif dan Gaya Belajar Terhadap Penguasaan Konsep Kalor Siswa.

Hasil pembelajaran yang dicapai dengan pembelajaran interaktif media campuran menunjukkan memenuhi kriteria signifikan. Secara spesifik siswa yang belajar secara visual mempunyai rata-rata signifikansi sebesar 48,65%; siswa yang belajar secara auditorial mempunyai rata-rata melayu sebesar 40,59% untuk kategori sedang; dan siswa yang belajar secara kinestetik mempunyai rata-rata melayu sebesar 10,81%. Artinya, dapat disimpulkan bahwa media campuran interaktif ini kurang efektif jika digunakan dengan metode pembelajaran visual dibandingkan metode lainnya. Ketang Wiyono (2015) Penguasaan Konsep

Mahasiswa Calon Master Dengan Menggunakan Interaktif Fisika Advanced Berbasis Gaya Belajar.

Dari ketiga jurnal diatas disimpulkan bahwa pembelajaran media interaktif dapat bermanfaat. Begitupun pada Sekolah Dasar Negeri Bojong dalam pelaksanaannya dapat meningkatkan keterlibatan siswa, media yang menarik dan bahan ajar yang interaktif dapat membuat siswa lebih terlibat secara aktif, membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan memotivasi siswa untuk belajar. Kemudian para siswa dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri, penggunaan media dan bahan ajar interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, dengan adanya fitur-fitur interaktif seperti video, simulasi, atau modul interaktif, siswa dapat menjelajahi materi pelajaran dengan kecepatan mereka sendiri. Dan dapat mengembangkan keterampilan, media interaktif dapat membantu mengembangkan keterampilan siswa disekolah, seperti keterampilan dalam mengoperasikan perangkat elektronik dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi.

D. Evaluasi (Evaluation), tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi (Branch, 2009). Penentuan kriteria evaluasi, pemilihan alat evaluasi yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi menjadi prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi.

Keberhasilan dari penerapan media pembelajaran interaktif pada Sekolah Dasar Negeri Bojong adalah para siswa nya dapat lebih aktif dan cepat memahami materi, siswa dapat berdiskusi lebih baik, siswa dapat menjawab setiap pertanyaan dari guru.

KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan instrumen yang memudahkan penyampaian pesan atau informasi dari guru kepada siswa sehingga membantu proses pembelajaran. Dengan memasukkan media pendidikan ke dalam kegiatan pembelajaran, proses kognitif, respons afektif, fokus, dan keterlibatan siswa dapat ditingkatkan, yang pada akhirnya mengarah pada pemahaman dan asimilasi pengetahuan yang disampaikan oleh instruktur secara efektif. Memperoleh pengetahuan ilmu sosial memungkinkan siswa untuk memiliki pemahaman komprehensif tentang geografi, ekonomi, sejarah, dan disiplin ilmu terkait lainnya dalam ilmu sosial. Pendidikan IPS bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi warga negara Indonesia yang aktif dan taat hukum, serta meningkatkan kemampuan mereka untuk berkontribusi terhadap perdamaian global. Dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran interaktif sangat bermanfaat. Siswa

dapat meningkatkan pembelajaran mandiri melalui penggunaan media dan sumber pengajaran interaktif, yang memungkinkan mereka belajar dengan bebas. Sumber daya ini dapat mencakup elemen interaktif seperti film, simulasi, atau modul.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639-645.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33-48.
- Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16-27.
- Anita, A., & Mudinillah, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR BERBASIS APLIKASI KINEMASTER. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 61-77.
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131-149.
- Samsudin, S. (2018, November 29). MENGENAL MEDIA PEMBELAJARAN. Retrieved smkn_1girimulyo.sch.id/read/49/mengenal-media-pembelajaran
- Wiyono, K. (2017). Penggunaan multimedia interaktif fisika modern berbasis gaya belajar untuk penguasaan konsep mahasiswa calon guru. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 1(2), 74-80.
- Gunawan, G., Harjono, A., & Imran, I. (2016). Pengaruh Multimedia Interaktif dan Gaya Belajar Terhadap Penguasaan Konsep Kalor Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 12(2), 118-125.
- Sriadhi, M. ANALISIS KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *EducanduM*, 8(2), 37-47.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam*

pendidikan, 2(2), 187-200.