SINDORO
CENDEKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 8 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PANCASILA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Dhevina Anggraini Fatekah[1*], Husna Laylatul Faizah[2*], Inis Aflahul Firda[3*], Endrise Septina Rawanoko[4*]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia
Email : dhevinaanggraini4@student.uns.ac.id , husnalayla@student.uns.ac.id, inisaflahulfirda@student.uns.ac.id , endriseseptina@staff.uns.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya pengetahuan mengenai dampak media interaktif bagi siswa SD khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak media interaktif terhadap siswa sekolah dasar dalam Pendidikan Pancasila. SLR (Systematic Literature Review), sebuah metodologi penelitian, menggunakan sebanyak enam artikel jurnal dari tahun 2023 – 2024. Minat dan motivasi belajar peserta didik dapat dibangkitkan dengan menggunakan media interaktif yang tepat sehingga memicu rasa ingin tahunya dan cukup efektif dalam membantu memahami materi. subjek. Memanfaatkan seperti pemutakhiran teknologi digital, sesuai hasil kajian literatur yang dilakukan. Partisipasi aktif peserta didik dan minat belajarnya dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi buktinya.

Kata kunci: Media interaktif; Pendidikan; Sekolah Dasar

Abstract

This research is motivated by the limited knowledge of the impact of interactive media for elementary students, especially for Pancasila Education subjects. The purpose of this research is to determine the impact of interactive media towards elementary school students in Pancasila Education. SLR (Systematic Literature Review), a research methodology, used up to six journal articles from the years 2023 - 2024. Student learning interest and motivation could be raised by using the right interactive media that trigger their curiosity and effective enough to help them understand the subject. Utilizing such as the update of digital technology, according to the results of the literature review that was conducted. Students' active participation and their learning interest in following the learning process serve as evidence of this.

Keywords: *Interactive media; Education; Elementary School*

Article History
Received: Desember 2024
Reviewed: Desember 2024
Published: Desember 2024

Plagirism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Sindoro.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

SINDORO
CENDEKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 8 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah kegiatan atau proses berdasarkan kesadaran dan terencana dengan seksama untuk menciptakan kondisi dan situasi yang efektif dan kondusif agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki kemampuan kontrol diri, kepercayaan agama, karakter, moral, dan keterampilan yang dibutuhkan diri dalam hidup bermasyarakat. Pendidikan terdiri dari proses pembelajaran kemampuan khusus dan juga sesuatu abstrak yang tak terlihat tetapi dalam yaitu pewarisan pengetahuan, kebijaksanaan, dan pertimbangan (Pristiwanti, 2022). Untuk masyarakat Indonesia, pendidikan adalah hak setiap warga negara seperti yang tertera dalam undang-undang yang berlaku. Indonesia juga mendukung belajar sepanjang hayat (long life education) dan dimulai pada jenjang sekolah dasar atau SD. Di SD terdapat berbagai mata pelajaran namun yang tak kalah penting adalah pembelajaran Pancasila atau biasa disingkat PPKn. Dalam pelaksanaanya, tentu dibutuhkan banyak perangkat dan hal yang mempengaruhi agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, termasuk perencanaan pembelajaran dan penggunaan media interaktif.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam dekade terakhir, pendekatan pembelajaran telah banyak dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, sehingga muncul inovasi seperti pembelajaran berbasis teknologi dan media interaktif. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Akbar & Noviani, 2019). Pembelajaran adalah semua usaha yang dilaksanakan dengan sadar oleh pendidik atau guru yang dapat memicu peserta didik melaksanakan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa faktor penunjang berupa 1. Faktor guru, 2. Faktor Siswa, 3. Faktor Tujuan, 4. Faktor Materi, 5. Faktor Instrumental, dan 6. Faktor Lingkungan (Festiawan, 2020). Dalam faktor yang disebutkan, dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya motivasi, bakat, kemauan atau keinginan belajar peserta didik, lingkungan yang kondusif dan menyenangkan. Untuk itu, guru memanfaatkan media interaktif agar peserta didik tertarik dan membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pendekatan pembelajaran modern sering kali mengintegrasikan berbagai alat digital seperti aplikasi, video interaktif, dan simulasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep abstrak, tetapi juga memberikan fleksibilitas waktu dan tempat dalam belajar (Kurniah et al., 2023). Selain itu, pentingnya literasi digital bagi pendidik dan siswa juga menjadi salah satu fokus utama untuk memastikan keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran peserta didik Sekolah Dasar (SD) semakin relevan dalam era digital, dengan banyak penelitian yang mendukung efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Media interaktif, seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan permainan edukasi, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif melalui pengalaman yang melibatkan visual, audio, dan interaksi langsung. Hal ini membantu meningkatkan daya ingat, motivasi, dan pemahaman konsep yang kompleks. Media interaktif juga berperan dalam memfasilitasi pembelajaran yang bersifat individual, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Selain itu, penggunaan teknologi ini dapat memperluas akses materi pembelajaran tanpa batasan waktu dan tempat, menjadikannya alat yang inklusif dan fleksibel bagi berbagai kelompok peserta didik.. Namun, implementasi media interaktif memerlukan kesiapan dari guru, infrastruktur

Vol. 8 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

teknologi yang memadai, dan dukungan dari berbagai pihak untuk memastikan penerapan yang efektif. Dengan pendekatan yang terintegrasi dan sistematis, media interaktif dapat menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SD. Contoh dari media interaktif yang sudah menggunakan teknologi adalah penggunaan video pembelajaran, Power point, dan Assemblr edu 3D.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu sebuah metode yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasikan secara menyeluruh hasil-hasil penelitian yang relevan dengan suatu topik tertentu untuk menjawab pertanyaan penelitian tertentu. Metode ini dilakukan secara terstruktur dengan mengikuti langkah-langkah dan protokol yang dirancang untuk mengurangi subjektivitas serta bias selama proses tinjauan literatur (Nursalam, 2020). Dengan menggunakan SLR, peneliti dapat mengungkap kesenjangan dalam penelitian sebelumnya dan menemukan area penelitian baru yang menarik untuk dieksplorasi lebih lanjut (Van Dinter, 2021). Metode ini merupakan pendekatan sistematis untuk mengumpulkan, mengkaji secara kritis, mengintegrasikan, dan merangkum hasil penelitian yang relevan dengan topik tertentu. Metode ini membantu peneliti menafsirkan dan mengevaluasi artikel secara mendalam untuk mendukung penelitian kualitatif berbasis kajian pustaka. Langkah pertama dalam SLR adalah menentukan tema penelitian, dilanjutkan dengan mencari artikel atau jurnal yang relevan menggunakan platform seperti *google scholar* dengan kata kunci seperti media interaktif. Analisis data dilakukan menggunakan metode isi dengan tahapan identifikasi, seleksi, dan perbandingan hasil dari jurnal-jurnal yang terpilih. Penelitian ini berfokus pada "Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PPKn untuk Menciptakan Pengalaman Belajar yang Menyenangkan Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar". Dari hasil seleksi artikel melalui Google Scholar, terpilih 6 artikel yang relevan untuk dianalisis secara deskriptif. Metode ini memastikan data yang diperoleh valid, relevan, dan sesuai dengan tujuan penelitian. Artikel yang digunakan bersumber dari berbagai platform dengan rentang waktu publikasi 2023 hingga 2024, bertujuan untuk mengkaji bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan pada peserta didik kelas Sekolah Dasar.

3. Hasil

Hasil data penelitian yang dimasukkan dalam kajian literature ini merupakan analisis dan rangkuman dari artikel terkait penggunaan media interaktif pada pembelajaran pancasila terhadap kualitas belajar siswa SD, yang disajikan dalam tabel berikut.

No.	Peneliti & Tahun	Judul & Jurnal	Hasil Penelitian

Vol. 8 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

1.	Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024)	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada pembelajaran PPKn di Sd kelas 5.	Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn di kelas 5 SD, penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Pendekatan pembelajaran interaktif ini terbukti memberikan dampak positif pada proses pembelajaran PPKn, menjadikannya lebih dinamis, relevan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 5 SD.

Vol. 8 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

2.	Novitasari, N., Nisa, A. F., Cahyani, B.H., & Khosiyono, B. H. C. (2024)	Peran Media Vidio Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran PPKN di Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis kearifan lokal memiliki dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di SD Negeri 3 Getas. Media ini mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, dan pemahaman peserta didik, dengan rata-rata nilai kelas meningkat hingga 90, melampaui KKM baik secara individu maupun klasikal. Selain itu, siswa tidak mengalami kesulitan memahami materi dari video, dengan tingkat ketertarikan mencapai 85%, yang turut meningkatkan minat belajar mereka. Guru juga melengkapi pembelajaran dengan refleksi di akhir kegiatan.
3.	Riyanti, D. D., Wibawa, S., & Marzuki, M. (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Kodya (Komik Media Digital Keragaman Budaya) Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sd Negeri Pleret Kidul. (Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan komik digital. Media ini terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi belajar, mempermudah

Vol. 8 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

			pemahaman materi, mendorong minat membaca, serta memperluas wawasan peserta didik mengenai keragaman budaya Indonesia.
4.	Mashundi, R. M., Sahra, R. N. A., Ridanti, R. A., & Marini, A. (2023)	Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar	Peneliti menyimpulkan bahwa Google Sites dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang relevan di era kemajuan teknologi saat ini. Media ini menyediakan tampilan yang menarik dengan berbagai elemen seperti teks berwarna, gambar, video, dan audio, yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Ketertarikan tersebut berkontribusi pada peningkatan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

5.	Aisyah, A., & Dahnial, I. (2024)	Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Pembelajaran PPKN Materi Negeriku Indonesia Kelas IV SDN 102017 Sei Rampah	Berdasarkan hasil analisis, pengembangan media *Pop-Up Book* digital untuk pembelajaran PPKn materi *Negeriku Indonesia* di kelas IV SDN 102017 Sei Rampah menghasilkan beberapa kesimpulan. Media ini, yang memadukan elemen buku *pop-up* tradisional dengan teknologi digital, menawarkan visual dan audio yang menarik, dilengkapi animasi, multimedia, dan fitur interaktif yang mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi kompleks. Platform digitalnya memungkinkan pembelajaran dilakukan kapan saja dan di mana saja, mendukung terbentuknya peserta didik yang lebih bertanggung jawab dan memahami nilai-nilai PPKn.
6.	Yasin, F. N., & Susanti, E. (2023	Penerapan Permainan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pengamalan Sila Pancasila Kelas II SDN Magersari Sidoarjo. (Jurnal	Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media kuartet dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik kelas II SDN Magersari dalam mempelajari penerapan nilai-nilai Pancasila.

Vol. 8 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

		Muassis Pendidikan Dasar)	

4. Pembahasan

4.1. Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk individu yang memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia yang berkarakter berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Menurut Anshori (2016), mata pelajaran ini berlandaskan nilai-nilai Pancasila secara ontologis, mengembangkan individu secara epistemologis, dan bertujuan mendewasakan peserta didik secara aksiologis sebagai anggota masyarakat. Al Ishmah et al., (2023) menambahkan bahwa pembelajaran PPKn berperan dalam membangun kesadaran peserta didik sebagai warga negara, mendorong keterlibatan sosial-kultural, dan meningkatkan keterampilan partisipasi serta penalaran kewarganegaraan.

Djamarah (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran PPKn menekankan pemecahan masalah, relevansi dengan konteks kehidupan peserta didik, dan penerapan penilaian autentik, sehingga mendorong peserta didik menjadi pembelajar mandiri. Sementara itu, Hanafy (2015) mengungkapkan bahwa pembelajaran PPKn harus membekali peserta didik dengan kemampuan partisipasi aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan demokrasi. Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, tujuan pembelajaran PPKn di SD adalah membentuk peserta didik yang kritis, nasionalis, inovatif, serta sadar akan tanggung jawab sebagai warga negara, sekaligus mempersiapkan mereka untuk beradaptasi dengan perkembangan global. Dengan demikian, PPKn menjadi sarana untuk mencetak warga negara yang kompeten, cerdas, dan berintegritas tinggi.

4.2. Media Interaktif

Media interaktif adalah alat pembelajaran berbasis komputer yang mengintegrasikan elemen seperti teks, grafik, animasi, audio, gambar, dan video untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan partisipatif. Media ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran. Biassari & Putri (2021) mengatakan sebuah media dapat disebut interaktif jika mampu melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga mereka tidak hanya menjadi penonton atau pendengar pasif terhadap materi yang disajikan dalam media tersebut. Widyaningrum (2016) menambahkan bahwa media ini merupakan kombinasi dari berbagai elemen (seperti audio, video, teks, atau grafik) yang dilengkapi tombol navigasi untuk mendukung pembelajaran mandiri serta menjadi pelengkap atau bahkan pengganti guru.

Menurut Alismah et al., (2023), Media interaktif adalah sistem komputer yang mampu menyampaikan informasi visual secara interaktif. Pendapat ini didukung oleh Lalu Satya & Edy (2016) yang mengartikan media interaktif sebagai integrasi elemen digital yang memberikan kontrol penuh kepada pengguna. Pujiati & Yulianto (2021) menjelaskan bahwa multimedia interaktif mengkombinasikan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan komputer dan mendapatkan respons sesuai kebutuhan.

Vol. 8 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Media interaktif memudahkan penyajian materi secara menarik, meningkatkan pemahaman peserta didik, serta menyediakan umpan balik langsung untuk membantu peserta didik mengevaluasi perkembangan belajar mereka. Contoh platform media interaktif yang sering digunakan antara lain Quizizz, Google Site, Pop Up Book, Komik Digital, Kartu Kuartet, dan Video berbasis kearifan lokal. Penggunaan media interaktif tidak hanya melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga mendukung kebijakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi sebagaimana tercantum dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2006. Pendekatan ini dapat meningkatkan minat belajar, membuat peserta didik lebih percaya diri, dan menciptakan suasana belajar yang positif.

4.3. Peran Media Interaktif dalam pembelajaran PPkn di Sekolah Dasar

Media pembelajaran interaktif memiliki peran yang sangat signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik kelas 4 SD. Menurut Zamroni (2016), minat belajar peserta didik dapat diartikan sebagai keadaan mental yang menunjukkan kesiapan dan keinginan mereka untuk terlibat dalam proses belajar. Minat ini menjadi faktor penting dalam mendorong peserta didik mencapai prestasi akademik yang diinginkan. Media pembelajaran interaktif, seperti yang dijelaskan oleh Fikri dan Madona (2018), menghadirkan elemen-elemen kreatif seperti teks, grafik, audio, video, serta animasi yang digabungkan dalam satu platform. Media ini memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna dan sistem, sehingga peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Pramugita et al., (2023) menjelaskan bahwa minat belajar peserta didik dapat diukur melalui beberapa indikator, seperti perhatian terhadap materi, ketertarikan pada proses pembelajaran, rasa senang, serta keterlibatan aktif peserta didik. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media interaktif seperti Quizzes, Google Site, Pop Up Book, Komik Digital, Kartu Kuartet, dan Video berbasis kearifan lokal menjadi cara efektif untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik. Media interaktif tersebut membantu peserta didik berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui berbagai format seperti kuis, permainan edukatif, dan aktivitas lainnya yang menantang tetapi tetap menyenangkan.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PPKn di kelas 5 SD telah terbukti meningkatkan partisipasi peserta didik, memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila, dan menciptakan pengalaman belajar yang dinamis serta relevan dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, media berbasis kearifan lokal berupa video di SD Negeri 3 Getas efektif meningkatkan motivasi, antusiasme, dan pemahaman peserta didik, dengan rata-rata nilai kelas yang melampaui KKM. Media lainnya, seperti komik digital, berperan signifikan dalam meningkatkan minat membaca, motivasi belajar, serta wawasan peserta didik mengenai keragaman budaya Indonesia. Google Site juga menjadi alat pembelajaran yang fleksibel di era digital, mengintegrasikan elemen interaktif seperti teks, gambar, video, dan audio untuk menarik perhatian peserta didik serta mendorong keaktifan mereka dalam belajar. Selain itu, pengembangan Pop-Up Book digital untuk materi PPKn di kelas 4 SD mengkombinasikan teknologi digital dengan metode tradisional, menciptakan pembelajaran yang interaktif dan mendalam sekaligus mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi kompleks. Penggunaan kartu kuartet juga menjadi pendekatan yang menarik, terbukti meningkatkan ketertarikan peserta didik kelas 2 SD dalam mempelajari nilai-nilai Pancasila.

Penelitian-penelitian ini sejalan dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2006, bahwa pembelajaran di tingkat pendidikan dasar harus dilakukan dengan pendekatan yang interaktif,

Vol. 8 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi. Tujuannya adalah untuk menciptakan proses belajar yang tidak hanya mengedukasi tetapi juga memotivasi peserta didik untuk lebih aktif, dinamis, dan antusias. Dengan penerapan media interaktif yang cerdas dan inovatif, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang tidak membosankan sekaligus memberikan pengalaman yang mendalam kepada peserta didik. Selain meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, media ini juga membantu mereka merasa lebih percaya diri selama proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif menjadi solusi yang relevan dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik Sekolah Dasar. Tidak hanya mempermudah peserta didik dalam memahami materi, tetapi juga menumbuhkan rasa antusias dan partisipasi aktif, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar peserta didik.

5. Kesimpulan

Tujuan utama pembelajaran PPKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk individu yang memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Dengan pendekatan yang kontekstual dan interaktif, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan karakter dan keterampilan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Penggunaan media interaktif seperti Quizizz, Google Sites, dan video berbasis kearifan lokal terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan peserta didik, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat. Oleh karena itu, penerapan media interaktif menjadi langkah penting untuk menciptakan pembelajaran yang inspiratif, menyenangkan, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.

[2] Al Ishmah, Q., Aljupri, S. K., Romdani, A. S., & Nuraini, A. (2023). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ppkn Di SD. *Renjana Pendidikan Dasar*, *3*(1), 31-36. doi: https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/301

[3] Anshori, S. (2016). Kontribusi ilmu pengetahuan sosial dalam pendidikan karakter. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, *3*(2).

[4] Biassari, I., & Putri, K. E. (2021, December). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. In Prosiding SEM DIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran) (Vol. 4, pp. 62-74).

[5] Djamarah, S. B. (2015). Psikologi Belajar. Rineka Cipta

[6] Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, *11*.

[7] Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Yogyakarta: Samudra Biru*.

[8] Fitriyadi, H. (2013). Integrasi teknologi informasi komunikasi dalam pendidikan: Potensi manfaat, masyarakat berbasis pengetahuan, pendidikan nilai, strategi implementasi, dan pengembangan profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(3).

[9] Hanafy, M. S. (2015). Pendidikan Multikultural dan Dinamika Ruang Kebangsaan. Jurnal Diskursus Islam, 3(1), 119–139. doi: https://doi.org/10.24252/jdi.v3i1.198

[10] Kurniah, N., Agustriana, N., & Sapri, J. (2023). Integration of scientific literacy and technology in designing early childhood learning. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 12(2), 204-210.

[11] Nursalam et al., PEDOMAN PENYUSUNAN LITERATURE DAN SYSTEMATIC REVIEW. 2020.

[12] Novitasari, N., Nisa, A. F., Cahyani, B. H., & Khosiyono, B. H. C. (2024). Peran Media Video Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran PPKN Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(1), 2361-2373.

[13] Pramugita, C., Listyaningrum, B. D., Kusuma, R. O., & Wahyuni, N. I. (2023). Penggunaan Media Interaktif Youtube dan Quizizz Paper Mode Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Lemahireng 05 Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(11). DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.10252180

[14] Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4*(6), 7911-7915.

[15] Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada pembelajaran PPKn di SD kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(1), 2791-2805.

[16] Van Dinter, R., Tekinerdogan, B., & Catal, C. (2021). Automation of systematic literature reviews: A systematic literature review. *Information and Software Technology*, *136*, 106589. doi: https://doi.org/10.1016/j.infsof.2021.106589

[17] Widyaningrum, H. K. (2015). Penggunaan media audio untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng anak pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, *5*(02). doi:https://doi.org/10.25273/pe.v5i02.284

[18] Yasin, F. N., & Susanti, E. (2023). Penerapan Permainan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pengamalan Sila Pancasila Kelas II SDN Magersari Sidoarjo. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, *2*(3), 188-203.

[19] Zamroni, E. (2016). Urgensi career decision making skills dalam penentuan arah peminatan peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, *2*(2). DOI: https://doi.org/10.24176/jkg.v2i2.700