



Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Penguatan Pendidikan Dasar di Madrasah Desa Ibru

Beben Ahmad Salahudin^{1*}, Nurul Hidayah^{2*}

^{1*,2}Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Email*: ahmadbeben0923@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.22437/jppm.v4i2.40189>

Received : 21-12-2024

Revised : 26-07-2025

Accepted : 27-07-2025

Kata Kunci:

motivasi belajar,
pembelajaran interaktif,
pendidikan dasar.

Keywords:

*basic elementary
education; interactive
learning; learning
motivation.*

Abstrak

Program ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar anak-anak di Desa Ibru, Kecamatan Mestong, melalui penerapan pendekatan pembelajaran interaktif. Program dilaksanakan selama 1,5 bulan dalam bentuk Kuliah Kerja Nyata (Kukerta) di madrasah setempat, dengan enam sesi pembelajaran yang mencakup materi sejarah Islam, membaca, dan berhitung. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dan interaktif berbasis permainan edukatif serta aktivitas kelompok. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan minat dan partisipasi belajar anak-anak secara signifikan, dari semula pasif menjadi aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Keterlibatan guru madrasah dan orang tua turut mendukung keberhasilan program, meskipun keterbatasan fasilitas dan waktu anak-anak yang terbagi dengan aktivitas keluarga masih menjadi hambatan. Simpulan dari program ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pengelolaan kelas di daerah dengan keterbatasan akses pendidikan. Program ini berpotensi dijadikan sebagai model intervensi pendidikan di wilayah perdesaan.

Abstract

This program aims to improve the quality of basic education for children in Ibru Village, Mestong District, through the implementation of interactive learning approaches. The program was carried out over 1.5 months as a Community Service Program (Kuliah Kerja Nyata/Kukerta) at the local madrasah, involving six learning sessions covering Islamic history, reading, and arithmetic. The method applied was a participatory and interactive approach, integrating educational games and group activities. The results showed a significant increase in children's learning interest and participation, shifting from passive to more active and enthusiastic engagement. The involvement of madrasah teachers and parents contributed to the program's success, although challenges remained due to limited facilities and children's time constraints caused by family responsibilities. In conclusion, the implementation of interactive learning proved effective in enhancing learning motivation and classroom management in areas with limited educational access. This program has the potential to serve as a model for educational intervention in rural areas.

Copyright (c) 2025 Beben Ahmad Salahudin, Nurul Hidayah



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik anak, sekaligus mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta kehidupan bermasyarakat. Pada tahap ini, siswa mulai dikenalkan dengan kemampuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, yang menjadi fondasi pembelajaran selanjutnya (Hendriawan, 2019). Pendidikan dasar juga berkontribusi terhadap pembentukan kepribadian dan pengembangan kemampuan berpikir logis dan sistematis sejak dini. Pembelajaran yang mengasah kemampuan kognitif di tingkat sekolah dasar tidak hanya membekali anak untuk belajar di sekolah, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka (Nadya & Harfiani, 2023).

Namun demikian, hasil belajar yang rendah masih menjadi permasalahan utama dalam pendidikan dasar, khususnya di daerah pedesaan. Rendahnya capaian ini tidak hanya dipengaruhi oleh keterbatasan fasilitas, tetapi juga oleh kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu penyebab utamanya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pembelajaran yang bersifat monoton dan konvensional cenderung menurunkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar (Dwiqi et al., 2020; Geni et al., 2020; Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022; Rihani et al., 2022). Dalam hal ini, media pembelajaran yang baik dapat memberikan stimulasi, mendorong interaksi aktif, dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Seiring perkembangan zaman, pembelajaran di era digital menuntut penerapan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Harsiwi & Arini, 2020; Utomo, 2023). Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif, terutama pada jenjang pendidikan anak usia dini, terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, dan realistis (Rasmani et al., 2023; Yayuk Hidayah & Suyitno, 2021). Hal ini membantu anak memahami materi secara lebih luas, merasakan pengalaman belajar yang menyerupai kenyataan, serta menumbuhkan perhatian dan antusiasme terhadap pembelajaran di kelas (Anggraeni et al., 2021; Arrum & Fuada, 2021). Oleh karena itu, seorang guru harus menguasai atau minimal mengetahui keunggulan dan kekurangan dari media pembelajaran yang digunakan ditinjau dari cara belajar siswa, kondisi dan situasi sekolah, sarana dan prasarana yang ada, serta kemampuan guru dalam menggunakan kemampuan media pembelajaran tersebut (Sugiyarto et al., 2021). Pembelajaran interaktif menjadi pendekatan yang sangat relevan untuk diterapkan di lingkungan yang mengalami keterbatasan fasilitas namun membutuhkan peningkatan mutu pembelajaran.

Berbagai penelitian telah mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai solusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran, terutama di jenjang pendidikan dasar. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan adalah model pengembangan instruksional *ADDIE*

(*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), yang terbukti efektif dalam menghasilkan media yang valid, praktis, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik (Afifah et al., 2022; Rahman & I Nyoman, 2020). Media interaktif juga banyak dikembangkan secara daring, memungkinkan pembelajaran jarak jauh tetap berjalan dengan melibatkan siswa secara aktif (Prihantini et al., 2021). Sari dan Harjono (2021) memanfaatkan *Articulate Storyline* berbasis tematik terpadu untuk menyajikan simulasi pembelajaran yang menarik dan kontekstual, sementara *Learning Apps* digunakan sebagai alat bantu evaluasi berupa latihan soal digital yang interaktif dan menyenangkan (Nurkholis et al., 2022). Selain itu, terdapat pula inovasi media menggunakan *Microsoft Power Point* interaktif yang dilengkapi animasi, audio, dan visual yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Minardi & Akbar, 2020; Sugiyarto et al., 2021). Pendekatan lain yang juga dikembangkan adalah model pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan game soal sebagai bentuk evaluasi kreatif yang mendorong siswa berpikir kritis dan terlibat aktif dalam proses belajar (Habib et al., 2020). Beragam inovasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif, baik berbasis teknologi tinggi maupun sederhana, memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Akses terhadap pendidikan dasar yang berkualitas masih menjadi tantangan di wilayah pedesaan, seperti di Desa Ibru, Kecamatan Mestong, Kabupaten Muaro Jambi. Sebagian besar anak-anak di desa ini mengalami keterbatasan dalam memperoleh pembelajaran tambahan yang mendukung penguasaan kemampuan dasar. Padahal, keterampilan tersebut merupakan landasan penting untuk meraih keberhasilan di masa depan. Faktor utama yang menyebabkan rendahnya kemampuan dasar anak-anak di Desa Ibru adalah minimnya fasilitas pendidikan yang memadai. Setiawan & Saputra (2024) menekankan bahwa kurangnya sarana dan prasarana pendidikan merupakan permasalahan utama yang dihadapi oleh sekolah-sekolah di wilayah pedesaan, sehingga menimbulkan kesenjangan kualitas pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan.

Selain itu, kondisi sosial ekonomi masyarakat turut memperburuk situasi ini. Pemerintah dinilai masih kurang memberikan perhatian terhadap pengembangan pendidikan di daerah terpencil (Aditomo & Felicia, 2018). Di Desa Ibru, banyak anak yang harus membantu pekerjaan rumah tangga dan aktivitas keluarga untuk mencukupi kebutuhan ekonomi, sehingga waktu mereka untuk belajar menjadi sangat terbatas. Jarak dan akses yang sulit menuju lembaga pendidikan formal juga menjadi penghambat. Saat ini, satu-satunya fasilitas pendidikan di desa adalah sebuah madrasah dengan tiga ruang kelas dan dua orang tenaga pengajar, yang terdiri dari satu guru tetap dan satu pendamping. Kemampuan guru dalam mengelola kelas juga menjadi faktor penting yang memengaruhi kualitas pembelajaran. Guru yang tidak mampu menciptakan suasana belajar yang positif

cenderung gagal mencapai tujuan pembelajaran, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar (Shobri & Syahbudi, 2019).

Kesenjangan pendidikan antara perkotaan dan pedesaan merupakan persoalan yang belum tuntas di Indonesia. Vito dan Krisnani (2023) menemukan bahwa fasilitas pendidikan yang lengkap dan berkualitas masih banyak terkonsentrasi di wilayah perkotaan, sedangkan anak-anak di pedesaan menghadapi keterbatasan akses. Ketimpangan ini tidak hanya menghambat perkembangan akademik, tetapi juga memperlebar kesenjangan sosial-ekonomi dalam jangka panjang. Anak-anak di Desa Ibru dan wilayah serupa menghadapi tantangan besar untuk memperoleh pendidikan berkualitas, yang pada akhirnya menjadi penghambat utama dalam meningkatkan taraf hidup mereka di masa depan. Penelitian menunjukkan bahwa pendidikan berperan signifikan dalam peningkatan kesejahteraan masyarakat. Individu dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi cenderung memperoleh pekerjaan yang lebih baik dan berpenghasilan lebih tinggi (Julianto & Urari, 2019).

Rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan juga menjadi tantangan tersendiri. Hal ini tercermin dari kurangnya dukungan orang tua dalam proses belajar mengajar, baik di sekolah maupun di rumah. Banyak orang tua yang lebih memprioritaskan pemenuhan kebutuhan ekonomi keluarga dibandingkan pendidikan anak. Akibatnya, anak-anak tidak hanya memiliki kemampuan akademik yang rendah, tetapi juga kehilangan minat dan motivasi untuk belajar. Hadijah dan Masita (2015) menyoroti bahwa rendahnya partisipasi pendidikan anak usia dini berkaitan erat dengan minimnya pengetahuan masyarakat mengenai pentingnya pendidikan sejak usia dini. Dalam konteks ini, pendidikan seringkali diposisikan sebagai kebutuhan sekunder yang baru dipenuhi setelah kebutuhan dasar ekonomi terpenuhi.

Menanggapi berbagai tantangan tersebut, tim Kuliah Kerja Nyata (Kukerta) Universitas Jambi menginisiasi program pembelajaran di madrasah Desa Ibru dengan pendekatan pembelajaran interaktif dan partisipatif. Program ini dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyusunan modul sederhana dan kegiatan yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Fauziah & Tiara (2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat terbentuk melalui interaksi positif antara guru dan siswa. Suasana belajar yang bersahabat dan penuh humor terbukti mampu meningkatkan daya ingat, mengurangi stres, serta mempermudah pemahaman materi. Oleh karena itu, program ini juga bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam membangun hubungan yang baik dengan siswa. Hubungan positif antara guru dan siswa memiliki dampak signifikan terhadap prestasi akademik; siswa yang merasa terhubung dengan gurunya cenderung lebih termotivasi dan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik (Amilah & Sudana, 2021).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (Kukerta) ini dilaksanakan selama satu bulan, yaitu pada bulan September hingga November 2024, bertempat di Madrasah Desa Ibru, RT 03, Kecamatan Mestong, Kabupaten Muaro Jambi. Sasaran kegiatan ini adalah 20 siswa sekolah dasar yang memiliki keterbatasan dalam mengakses pembelajaran keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Mayoritas peserta berasal dari keluarga petani kelapa sawit dengan penghasilan rendah, yang secara tidak langsung memengaruhi prioritas pendidikan anak-anak mereka. Kegiatan ini juga melibatkan dua orang guru madrasah sebagai mitra utama dalam pelaksanaan program.

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan observasi partisipatif dan kolaboratif. Tahap awal dilakukan dengan mengamati kondisi lingkungan belajar anak, termasuk sarana, prasarana, serta kebiasaan belajar mereka di madrasah. Selanjutnya, dikembangkan model pembelajaran interaktif dan partisipatif berbasis modul sederhana yang disesuaikan dengan kebutuhan lokal. Modul mencakup materi dasar calistung yang disusun dalam bentuk kegiatan menyenangkan, seperti membaca cerita pendek, menulis kalimat sederhana, dan berhitung melalui permainan edukatif.

Kegiatan pembelajaran difasilitasi dengan pendekatan kreatif, seperti penggunaan teknik pengajaran berbasis permainan (*game-based learning*), simulasi interaktif, dan lomba-lomba edukatif (misalnya lomba membaca dan menulis). Seluruh aktivitas dirancang untuk membangun suasana belajar yang positif, ramah anak, dan kolaboratif. Mahasiswa Kukerta secara aktif mendampingi siswa dalam setiap sesi, memberikan bantuan langsung sesuai kebutuhan masing-masing anak.

Selain pelaksanaan di kelas, dilakukan pula diskusi kelompok bersama orang tua dan tokoh masyarakat untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan dasar. Kegiatan ini bertujuan membangun dukungan berkelanjutan dari orang tua dalam proses pembelajaran anak di rumah. Program ini diintegrasikan dengan peran guru lokal sebagai agen keberlanjutan, sehingga diharapkan tetap berlangsung meskipun program Kukerta telah selesai. Dengan strategi tersebut, diharapkan terjadi peningkatan signifikan terhadap keterampilan dasar anak-anak di Desa Ibru secara berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (Kukerta) di Desa Ibru dilaksanakan selama 1,5 bulan, berlokasi di madrasah desa yang terletak di RT 03, Distrik Mestong. Karena lokasinya yang jauh dari pusat kota, akses terhadap sekolah negeri sangat terbatas. Madrasah ini menjadi satu-satunya lembaga pendidikan tambahan yang tersedia

di desa tersebut. Sebanyak 20 anak usia sekolah dasar mengikuti program ini. Kegiatan didukung oleh dua orang guru madrasah sebagai mitra utama pelaksana lapangan dan dilaksanakan sebanyak enam sesi pembelajaran.

Setiap sesi pembelajaran dilaksanakan pada sore hari dan berfokus pada tiga materi utama, yaitu sejarah Islam, matematika, dan pemahaman membaca. Pendekatan yang digunakan bersifat interaktif dan partisipatif, dengan metode seperti membaca nyaring, permainan angka, serta membaca kolaboratif. Materi pembelajaran disusun melalui modul sederhana berbasis permainan dan aktivitas kelompok untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.



Gambar 1. Kondisi Anak-Anak di Kelas

Selama pelaksanaan, anak-anak menunjukkan perkembangan positif. Pada awal kegiatan, sebagian besar peserta terlihat pasif dan kurang antusias, namun setelah beberapa sesi berlangsung, mereka mulai menunjukkan minat dan keterlibatan yang lebih aktif. Keaktifan ini terlihat saat mereka berpartisipasi dalam permainan angka, membaca cerita secara kelompok, serta diskusi sederhana yang difasilitasi oleh tim mahasiswa dan guru madrasah. Selain itu, guru melaporkan adanya peningkatan kemampuan dasar peserta, baik dalam membaca, menulis, maupun berhitung.



Gambar 2. Proses Belajar Mengajar di Kelas

Kegiatan ini juga melibatkan diskusi kelompok bersama orang tua dan tokoh masyarakat guna meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan dasar. Melalui

pendekatan ini, orang tua didorong untuk mendampingi anak belajar di rumah serta memberikan motivasi agar tetap semangat mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Pembahasan

Program Kukerta yang dilaksanakan di Desa Ibru berhasil menunjukkan perbaikan signifikan terhadap minat dan partisipasi anak-anak dalam kegiatan belajar. Kondisi awal yang ditandai dengan rendahnya antusiasme dan keterlibatan anak dalam pembelajaran, lambat laun berubah menjadi suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mampu menjawab tantangan pendidikan di daerah terpencil, di mana akses terhadap metode pembelajaran modern masih sangat terbatas.

Metode pembelajaran yang diterapkan, seperti membaca bersama, permainan berhitung, serta diskusi kelompok, terbukti efektif dalam menarik minat belajar anak-anak. Kegiatan yang melibatkan suara, gerak, dan kolaborasi memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari kebiasaan mereka di madrasah. Selain itu, kolaborasi antara mahasiswa Kukerta dan guru madrasah juga menjadi kunci keberhasilan. Peran guru madrasah yang aktif mendampingi dan membuka diri terhadap metode baru menciptakan kesinambungan antara program Kukerta dan sistem pendidikan yang telah ada.

Respon positif tidak hanya datang dari anak-anak, tetapi juga dari guru dan orang tua. Guru melaporkan adanya peningkatan semangat dan partisipasi anak, sedangkan orang tua mulai menunjukkan keterlibatan dengan mendukung anak belajar di rumah. Temuan ini sejalan dengan penelitian Amilah & Sudana (2021) yang menyebutkan bahwa hubungan yang positif antara guru dan siswa berdampak langsung pada motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang ramah dan mendukung, anak-anak merasa lebih percaya diri untuk bertanya, menjawab, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Meskipun belum tersedia data kuantitatif yang lengkap, hasil observasi menunjukkan adanya perubahan sikap dan peningkatan keterampilan dasar, seperti kemampuan berhitung dan membaca. Hal ini menjadi indikator penting bahwa intervensi singkat namun terarah mampu memberikan dampak nyata, meskipun dalam jangka waktu terbatas. Kendala seperti keterbatasan fasilitas belajar dan waktu anak yang terbagi dengan aktivitas rumah memang masih menjadi tantangan, namun program ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lokal dapat memberikan hasil yang menjanjikan.

Keberhasilan ini menunjukkan pentingnya pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan kolaboratif, terutama di wilayah terpencil seperti Desa Ibru. Diharapkan, model pembelajaran ini dapat terus diterapkan secara berkelanjutan oleh guru madrasah

dan didukung oleh masyarakat, sehingga dampak positif yang telah dicapai dapat berkembang lebih jauh dalam jangka panjang.

KESIMPULAN

Program Kuliah Kerja Nyata (Kukerta) di Desa Ibru dilaksanakan untuk meningkatkan partisipasi dan semangat belajar anak-anak melalui penerapan pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Anak-anak yang awalnya pasif dan kurang antusias, karena keterbatasan akses pendidikan serta minimnya variasi metode pembelajaran, mulai menunjukkan perubahan positif ketika dikenalkan dengan pendekatan interaktif seperti permainan angka, membaca bersama, dan diskusi kelompok. Pendekatan ini mampu membangun kepercayaan diri serta mendorong keterlibatan aktif anak-anak dalam proses belajar. Didukung oleh guru madrasah dan keterlibatan orang tua, program ini berhasil menciptakan suasana belajar yang kondusif meskipun masih menghadapi keterbatasan fasilitas dan waktu. Oleh karena itu, model pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat diterapkan secara berkelanjutan sebagai strategi peningkatan kualitas pendidikan di daerah terpencil seperti Desa Ibru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Jambi atas dukungan penuh yang telah diberikan dalam pelaksanaan program ini. Apresiasi juga diberikan kepada guru madrasah Desa Ibru, masyarakat desa, serta orang tua anak-anak atas kontribusi yang telah diberikan dalam mendukung kelancaran kegiatan. Penghargaan khusus ditujukan kepada anak-anak Desa Ibru atas antusiasme dan semangat yang ditunjukkan selama mengikuti program. Keberhasilan kegiatan ini tidak terlepas dari dukungan dan kerja sama yang telah diberikan oleh seluruh pihak terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, A., & Felicia, N. (2018). Ketimpangan Mutu dan Akses Pendidikan di Indonesia: Potret Berdasarkan Survei PISA 2015. *Kilas Pendidikan*, 17, 1-8.
- 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.
- Amillah, R. F. & Sudana D. (2022). Menyelidiki Hubungan Guru-Siswa dan Bagaimana Korelasinya dengan Performa Menulis Siswa selama Pembelajaran Online. *Penelitian Pendidikan*, 21(2), 242-225.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

- Augmented Reality (AR). *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 502-510.
- 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.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1-16.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *JARTIKA: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25-35.
- 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.
- Hendriawan, D. (2019). Penerapan Pembelajaran Higher Order Thinking Skills (HOTS) di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 2(2), 72-85.
- Julianto, D., & Utari, P. A. (2019). Analisa Pengaruh Tingkat Pendidikan Terhadap Pendapatan Individu di Sumatera Barat. *Ekonomi dan Bisnis*, 2(2), 122-130.
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028.
- Minardi, J., & Akbar, A. S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 96-100.
- Nurkholis, Hendri Raharjo, & Toto Santi Aji. (2022). Penggunaan Learning Apps sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1508-1515.
- Nurul Nadya, N. & Harfiani, R. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Calistung pada Anak Usia 5-8 Tahun dengan Menggunakan Strategi Belajar Seraya Bermain. Murhum. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 853–864.
- Prihantini, P., Tyara, T., Dinila, D., Puspitasari, P., & Khairunnisa, K. (2021). Lokakarya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(4), 121-126.
- Rahman, A., & I Nyoman, J. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32-45.
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiati, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10-16.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123-131.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.

- Setiawan, A. & Saputra, A. (2024). Hambatan dan Solusi Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan. *Ilmiah Guru "COPE"*, 2(1), 267-276.
- Shobri, H. & Syahbudi, M. (2023). Analisis Pengaruh Jumlah Tenaga Kerja Pendidik terhadap Indeks Pembangunan Manusia (IPM) di Sumatera Utara. *Masharif al-Syariah: Ekonomi dan Perbankan Syariah*, 7(4), 1191–1200.
- Siti Hadijah & Masita. (2015). *Meningkatkan Kesadaran Masyarakat dalam Mendukung Terselenggaranya Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pelangi*, 4(1), 54-60.
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2021). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118-123.
- Tiara, R. & Fauziah, P. Y. (2022). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Metode Humor*. *Journal of Lifelong Learning*, 5(2), 51-57.
- 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.
- Vito, B., Krisnani, H., & Resnawaty, R. (2016). Kesenjangan pendidikan desa dan kota. *Prosiding KS*, 2(2).
- Yayuk Hidayah, & Suyitno. (2021). Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 21-30.