



## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI LEMBAGA NEGARA DI SMK SASMITA JAYA 2**

**Vania Agustia Syaepudin<sup>1</sup>, Reni Amanda Putri<sup>2</sup>, Rifkah Auliah Nisa<sup>3</sup>, Khairunnisa<sup>4</sup>, Darto Wahidin<sup>5</sup>**

Universitas Pamulang<sup>1,2,3,4,5</sup>

\*Email Korespondensi: [vaniaagustia02@gmail.com](mailto:vaniaagustia02@gmail.com)

---

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang sering dianggap kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Lembaga Negara di SMK Sasmita Jaya 2. Metode yang digunakan adalah *mixed method* dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus, dan pasca-siklus. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa kelas X TKRO1. Data diperoleh melalui observasi, angket, dokumentasi, dan tes. Media pembelajaran yang digunakan berupa PowerPoint interaktif dan platform *Educaplay*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari temuan awal dengan nilai (50,69%) menjadi (82,17%) yang masuk dalam kategori baik. Temuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif efektif diterapkan dalam pembelajaran PPKn, khususnya untuk materi konseptual, karena mampu membangun pemahaman yang lebih mendalam dan memudahkan siswa dalam menyerap materi.

**Kata Kunci:** *educaplay*, hasil belajar, media interaktif, pembelajaran digital, pembelajaran PPKn, *powerpoint*.

---

### **ABSTRACT**

*The development of information technology provides opportunities to improve the quality of learning, including the subject of Pancasila and Civics Education (PPKn) which is often considered less interesting. This study aims to examine the effectiveness of interactive learning media in improving student learning outcomes on State Institutions material at SMK Sasmita Jaya 2. The method used is mixed method in the form of Classroom Action Research (PTK) which is carried out in three stages, namely pre-cycle, cycle, and post-cycle. The research subjects were 23 students of class X TKRO1. Data were obtained through observation, questionnaires, documentation, and tests. The learning media used were interactive PowerPoint and Educaplay platform. The results showed an increase in student learning*

*outcomes from the initial findings with a value of (50.69%) to (82.17%) which fell into the good category. This finding proves that interactive learning media is effectively applied in Civics learning, especially for conceptual material, because it is able to build a deeper understanding and make it easier for students to absorb the material.*

**Keywords:** *Educaplay, learning outcomes, Interactive media, Digital learning, Civics learning, Powerpoint.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas berperan penting dalam membentuk generasi yang mampu menghadapi tantangan global. Teknologi dalam pendidikan telah memberikan dampak signifikan, mempermudah akses informasi, dan menjadikan proses belajar lebih menarik dan bermakna. Dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 40 ayat (2) menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Berdasarkan hal tersebut maka, pendidik atau guru harus mampu membangun lingkungan belajar yang nyaman dan tidak membosankan agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Salah satunya dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang interaktif, seperti video interaktif, *e-learning*, game edukasi, *role playing*, dan sebagainya.

Peran media pembelajaran sangat penting karena dapat membuat proses belajar siswa lebih menarik, sekaligus meningkatkan prestasi dan motivasi mereka. Sebagai contoh, media pembelajaran yang menggabungkan elemen tampilan, gambar, atau animasi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa (Amalida & Halimah, 2023). Media pembelajaran berfungsi untuk mengkomunikasikan materi kepada siswa, merupakan salah satu elemen terpenting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat serta dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi (Harsiwi & Arini, 2020). Oleh sebab itu, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menyenangkan agar siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar dengan kesadaran dan kemauan sendiri.

Salah satu manfaat menerapkan media pembelajaran interaktif yakni dapat menyajikan informasi dalam berbagai format visual dan multimedia (Utomo, 2023). Media pembelajaran interaktif meliputi berbagai perangkat dan teknologi, termasuk komputer, perangkat lunak pendidikan, aplikasi *mobile*, serta perangkat elektronik lainnya yang dikembangkan untuk menumbuhkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat memperluas aksesibilitas pendidikan dengan menyediakan sumber belajar yang lebih menarik dan dapat diakses secara fleksibel. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri serta aktif mengikuti beragam kegiatan selama proses belajar. Kesempatan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari dengan lebih baik. Efektivitas pembelajaran merupakan indikator keberhasilan dalam proses interaksi, baik antar siswa ataupun siswa terhadap guru, dalam rangka mewujudkan tujuan pembelajaran (Aisyah et al., 2025).

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, dapat meningkatkan motivasi, minat, partisipasi, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik (Wahyudi et al., 2023). Selanjutnya Munir et al., (2023) dalam penelitiannya menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, membuat proses pembelajaran lebih menarik, dan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran tetapi juga penguasaan

kebiasaan, persepsi, Kesenangan, minat-minat bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita keinginan dan harapan. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan (Padli & Suhartini, 2023). Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Hal ini mencerminkan keterampilan yang diperoleh siswa setelah melalui pengalaman belajar (Yandi et al., 2023).

Hasil belajar mencakup berbagai wawasan yang didapat peserta didik dalam aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Ini menggambarkan kemampuan yang didapatkan peserta didik sesudah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pengaplikasian media pembelajaran interaktif terbukti memberi dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pencapaian belajar siswa serta mempermudah pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang interaktif dan partisipatif (Puspaningrum et al., 2024). Dengan demikian, hasil belajar siswa merupakan pencapaian akademik yang diraih melalui ujian, tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung proses pencapaian tersebut. Dalam lingkungan akademik, sering muncul pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak semata-mata ditentukan oleh nilai yang tertera di rapor atau ijazah, melainkan keberhasilan kognitif dapat diukur melalui hasil belajar siswa.

Untuk meraih hasil belajar yang optimal, sangat penting bagi siswa untuk terus menumbuhkan semangat dan motivasi dalam belajar. Semangat belajar tidak hanya berasal dari dorongan eksternal, seperti dukungan dari guru maupun orang tua, tetapi juga harus tumbuh dari dalam diri siswa sendiri. Siswa perlu memahami bahwa setiap usaha yang dilakukan dalam proses belajar akan memberikan dampak positif bagi masa depan mereka.

Penggunaan media pembelajaran interaktif telah banyak diteliti dalam mata pelajaran eksakta seperti matematika dan sains, namun kajian serupa dalam bidang ilmu sosial seperti PPKn, khususnya pada materi lembaga negara, masih terbatas. Di SMK, yang lebih menekankan kompetensi kejuruan, pelajaran umum seperti PPKn seringkali kurang mendapat perhatian dalam penerapan media interaktif. Observasi awal di SMK Sasmita Jaya 2 menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn masih menggunakan metode ceramah tradisional, sehingga partisipasi aktif siswa rendah dan hasil belajar belum optimal. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian untuk mengkaji peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran interaktif pada materi lembaga negara di SMK Sasmita Jaya 2, agar dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed method yaitu pendekatan dalam penelitian yang menggabungkan antara metode penelitian kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan data yang lebih lengkap, valid, reliabel, dan objektif (Kusnadi & Azzahra, 2024). Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari responden melalui penyebaran angket/kuesioner kepada siswa kelas X SMK Sasmita Jaya 2 tanpa campur tangan dari peneliti. Sedangkan data sekunder bersumber dari referensi yang telah ada, seperti buku, jurnal, dan dokumen penelitian terdahulu (Rukhmana, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Sasmita Jaya 2. Partisipan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X TKRO1 yang berjumlah 23 siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, seperti kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan siklus, yakni pra-siklus, siklus, dan pasca-siklus. Pada tahap pra-siklus, siswa diberikan pre-test untuk mengukur pemahaman awal materi Lembaga negara. Tahap siklus dilakukan dalam dua pertemuan, di mana siswa belajar menggunakan media interaktif seperti kartu peran dan bagan lembaga negara dalam kerja kelompok. Tahap pasca-siklus ditandai dengan pelaksanaan post-test secara individu serta

kegiatan bebas yang mendorong kreativitas siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan berdasarkan observasi dan penilaian tes terhadap objek penelitian yakni siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO1) SMK Sasmita Jaya 2. Pada setiap pembelajaran mulai dari pra siklus, siklus, dan pasca siklus. Hasil tersebut disajikan dalam bentuk tabel yang secara keseluruhan memuat hasil yang diperoleh selama penelitian berlangsung.

### 1. Tahap Pra-Siklus

Pada tahap ini, dilakukan pengamatan awal dan tes untuk mengetahui kondisi hasil belajar siswa sebelum diterapkan tindakan. Hasil belajar siswa dikategorikan berdasarkan tingkat pemahaman mereka terhadap materi lembaga negara, ditunjukkan melalui nilai persentase hasil belajar.

**Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa Pra Siklus**

Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
$\geq 56$ (Cukup Baik)	2 siswa	8,70%
51–55 (Kurang Baik)	11 siswa	47,83%
$\leq 50$ (Kurang Baik)	10 siswa	43,47%
Jumlah	23 siswa	100%
Rata-rata		50,69%

Tabel 1 menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar pada 23 siswa masih berada dalam kategori rendah dengan nilai rata-rata kelas sebesar 50,69%. Hal ini menegaskan bahwa hasil belajar siswa pada materi lembaga negara belum mencapai target yang diharapkan. Sehingga, dibutuhkan intervensi berupa pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, seperti *Educaplay* dan *PowerPoint* (PPT).

### 2. Tahap Siklus

Setelah mengetahui kondisi awal, dilakukan intervensi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini, guru menggunakan *PowerPoint* interaktif dan platform *Educaplay* untuk menyampaikan materi dan melibatkan siswa melalui permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, dan lempar dadu. Langkah-langkah pembelajaran dalam siklus:

1. Kegiatan awal: Ice breaking, apersepsi, menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.
2. Kegiatan inti: Penyampaian materi dengan *PowerPoint*, diskusi kelompok dengan tugas interaktif dari *Educaplay*.
3. Kegiatan penutup: Refleksi, kesimpulan bersama, pemberian lembar evaluasi dan kuis.

**Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus**

Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
$\geq 71$ (Baik)	8 siswa	34,78%
61–70 (Cukup Baik)	15 siswa	62,22%

$\leq 60$ (Kurang Baik)	0 siswa	0%
Jumlah	23 siswa	100%
Rata-rata		69,13%

Tabel 2 tahap siklus, hasil belajar siswa menunjukkan variasi yang cukup signifikan. Dari 23 siswa yang diamati, rata-rata persentase pencapaian hasil belajar mencapai 69,13%. Angka ini menandakan bahwa secara umum siswa berada pada kategori cukup baik, yang berarti sebagian besar siswa telah mencapai pemahaman yang cukup baik terhadap materi pembelajaran, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan lebih lanjut.

### 3. Tahap Pasca-Siklus

Pada tahap ini, data hasil pengamatan dan penilaian pada tahap prasiklus dan siklus dikumpulkan secara sistematis untuk kemudian dianalisis secara mendalam. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi efektivitas pelaksanaan kegiatan, serta sebagai acuan untuk merumuskan tindakan perbaikan atau tindak lanjut yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

**Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa Pasca Siklus**

Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
$\geq 81$ (Baik)	15 siswa	65,22%
79–80 (Cukup Baik)	5 siswa	21,74%
$\leq 78$ (Cukup Baik)	3 siswa	13,04%
Jumlah	23 siswa	100%
Rata-rata		82,17%

Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian pada tabel 3 tahap pasca-siklus, informasi yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dalam aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Dari total 23 siswa, total kumulatif nilai hasil belajar mencapai 1.890 poin. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar siswa pada tahap ini meningkat menjadi 82,17%, yang masuk dalam kategori baik.

## PEMBAHASAN

Guna mengamati peningkatan hasil belajar siswa, berikut ini adalah perbandingan rata-rata nilai yang diperoleh pada tahap pra siklus, siklus, dan pasca siklus.

**Tabel 4. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus, dan Pasca Siklus**

No	Jenis Kegiatan	Nilai Rata Rata Pengamatan
1	Pra Siklus	50,69%
2	Siklus	69,13%
3	Pasca Siklus	82,17%

Berdasarkan temuan awal dalam penelitian ini, sebelum diterapkannya media pembelajaran interaktif, hasil belajar siswa di SMK Sasmita Jaya 2, khususnya pada kelas X TKRO1 pada materi Lembaga negara, masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari data kuantitatif pra

siklus yang menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar siswa hanya mencapai 50,69%. Rendahnya hasil belajar ini mencerminkan bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru belum mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong pemahaman mendalam dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran interaktif dengan memfokuskan pada penggunaan *Educaplay* dan *PowerPoint* di kelas TKRO1 di SMK Sasmita Jaya 2. Pembelajaran interaktif memberikan nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media non-interaktif (*PowerPoint*) (Lalisu et al., 2024).

Pada tahap siklus, media interaktif seperti *PowerPoint* atau *Educaplay* mulai dikenalkan kepada siswa. Walaupun masih terdapat kendala dalam hal adaptasi siswa terhadap media baru, hasil belajar mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal (pra-siklus). Berdasarkan data penelitian setelah dilakukan tindakan penelitian melalui penerapan metode pembelajaran interaktif terjadi peningkatan yang cukup signifikan yakni sebesar 69,13%, yang tergolong dalam kategori cukup baik. Peningkatan sebesar 18,44% ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif yang berorientasi pada media *Educaplay* dan *PowerPoint* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Melalui media pembelajaran interaktif seperti *Educaplay* dan *PowerPoint*, siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam mempelajari materi lembaga negara. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Ummah (2019) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif di MI Ma'arif NU Penaruban terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, pencapaian akademik, dan pemahaman konsep. Hasil siklus ini menunjukkan peningkatan yang signifikan baik dari segi nilai maupun keterlibatan siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat, dan hampir seluruh siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Aktivitas belajar juga meningkat siswa tampak lebih antusias, aktif menjawab kuis, serta berdiskusi dengan teman.

Pasca siklus merupakan penyempurnaan dari dua siklus sebelumnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Educaplay* dan *PowerPoint* secara bertahap mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Lembaga negara. Peningkatan nilai rata-rata dari pra-siklus sebesar (50,69%) ke pasca siklus (82,17%) yang masuk dalam kategori baik menandakan efektivitas media interaktif dalam memfasilitasi pemahaman konsep secara mendalam dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan nilai dari pra siklus ke siklus ini membuktikan bahwa tindakan yang diterapkan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap dan signifikan.

Selain itu, perbaikan pada tahap siklus dan pasca siklus yang melibatkan penggunaan media interaktif seperti, latihan soal interaktif, dan kerja kelompok memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Penelitian ini juga didukung hasil studi Saida et al., (2019) dan Puspaningrum et al., (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, kebiasaan belajar, serta ranah kognitif dan psikomotorik siswa.



Gambar 1. Penerapan Media Pembelajaran *Educaplay*

Media interaktif yang menggabungkan fitur kuis, teka-teki silang, dan umpan balik langsung seperti *Educaplay* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dibandingkan media non interaktif seperti PowerPoint biasa. Penelitian Febriani & Aini, (2021) juga mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa PowerPoint interaktif berbasis inquiry terbimbing efektif dalam memfasilitasi pemahaman materi dengan N-Gain tinggi. Namun, media yang lebih dinamis dan interaktif cenderung mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran interaktif seperti *PowerPoint*, video pembelajaran, *quiz online*, dan sebagainya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Putri, et al., 2022). Hal ini dapat memberikan stimulus pada peserta didik sehingga dapat memaksimalkan penangkapan pesan pembelajaran atau materi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif memungkinkan ruang untuk penerapan kreativitas dalam pendidikan. Guru dapat mengembangkan konten yang inovatif dan menarik, yang tidak hanya meningkatkan minat siswa tetapi juga merangsang imajinasi dan pemikiran kritis mereka, seperti melalui proyek-proyek bersama, diskusi interaktif, dan eksperimen virtual, siswa dapat belajar secara lebih kolaboratif (Hasnawiyah & Maslena, 2024). Studi ini juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya sekedar alat bantu, tetapi sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang efektif. Ini menegaskan pentingnya guru untuk terus mengadaptasi dan mengintegrasikan teknologi dalam metode pengajaran mereka, terutama di era digital saat ini (Panduwinata, D. J., Rohmani, L. A., & Chaeroh, 2024).

Inovasi dalam media pembelajaran interaktif memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di era digital. Media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, partisipatif, dan bermakna bagi siswa (Adirinarso, 2023). Media pembelajaran berperan sebagai jembatan untuk mengatasi perbedaan latar belakang pengetahuan dan pengalaman siswa. Karena siswa berasal dari lingkungan yang beragam, akses mereka terhadap sumber belajar—seperti buku, pengalaman langsung, atau kesempatan belajar di luar sekolah—bervariasi (Wachidah, 2025).

Berdasarkan data yang diperoleh, terlihat bahwa penerapan media pembelajaran interaktif mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pada awalnya, siswa menunjukkan pemahaman yang masih rendah terhadap materi, namun setelah penggunaan media seperti PowerPoint dan *Educaplay*, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan antusias. Dengan ini, penelitian memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn),

khususnya pada materi Lembaga Negara yang seringkali dianggap abstrak oleh peserta didik.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan selama proses penelitian. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Educaplay* dan *PowerPoint* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dalam materi lembaga negara. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata siswa dari 50,69% pada tahap pra-siklus menjadi 69,13% pada siklus pertama, dan meningkat lagi menjadi 82,17% pada tahap pasca-siklus. Selain peningkatan nilai, siswa juga terlihat lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman materi, serta membentuk interaksi belajar yang lebih dinamis antara guru dan siswa. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga secara nyata mendorong peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adirinarso, D. (2023). Inovasi\_Media\_Pembelajaran\_Interaktif\_Untuk\_Mening. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. 3, 388–401.
- Amalida, L., & Halimah, L. (2023). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 4(2), 54–60. <https://doi.org/10.29303/pendas.v4i1.2082>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Febriani, S. S., & Aini, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Ikatan Kimia Kelas X SMA/MA. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(4), 215–222. <https://doi.org/10.38035/rj.v3i4.343>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasnawiyah, & Maslena. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Lalisu, K. S., Novian, D., Takdir, R., & Dangkoa, E. V. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X TJKT Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(2), 21–36. <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i2.19255>
- Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKN untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 48–65. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary>
- Padli, F., & Suhartini, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Melalui Model Problem Based Learning Di Kelas V

- Madrasah Ibtidaiyah At- Thayyibah Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar Tahun Pelajaran 2022 / 2023. *Sippg: Jurnal Sultan Idris Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 29–46.
- Panduwinata, D. J., Rohmani, L. A., & Chaeroh, M. (2024). Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Mi Al Falah Beran. *Al Mikraj*, 4(2), Page:1244-1258.
- Puspaningrum, V. A., Zulvarina, P., & Herlambang, A. D. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Informatika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMKN 3 Malang*. 1(1), 1–9.
- Rukhmana, T. (2021). Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page 25. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 2(2), 28–33.
- Saida, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar , Kebiasaan Belajar , dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Ilformasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8695–8705.
- Ummah, M. S. (2019). DAMPAK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENDIDIKAN. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Utomo, F. T. S. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wachidah, N. R. (2025). *The Effect of the Use of Educaplay Media on the Learning Outcomes of Students in Pancasila Education*. 3(4), 281–292.
- Wahyudi, W., Yahya, M. D., Jenuri, J., Susilo, C. B., Suwarma, D. M., & Veza, O. (2023). Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal on Education*, 6(1), 25–34. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2910>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>