



STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM UPAYA PENINGKATAN SISTEM PENDIDIKAN SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 02 CIPATIK

Agam Zuama¹⁾, Fikri Fajar Fauji²⁾ Fuji Widi Jannatun Hasanah³⁾,

¹⁾Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail agamzuama@gmail.com

²⁾Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail fikrifajar507@gmail.com

³⁾Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail fuji.widi128@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Interaktif merupakan sebuah terobosan dalam dunia pendidikan sebagai salah satu dalam meningkatkan minat belajar serta angka pendidikan yang berada dalam suatu wilayah pendidikan baik sekolah ataupun lembaga pengajaran lainnya. Hasil daripada aktualisasi pendidikan masih dikatakan rendah pada daerah daerah pinggiran yang membutuhkan solusi serta sistem yang pendidikan yang lebih atraktif bukan kepada model pengembangan masif yang banyak dilakukan didaerah perkotaan. Maka pengembangan kurikulum serta penyampaian harus ditingkatkan tenaga pengajar sebagai salah satu meningkatkan angka pendidikan yang sesuai bagi anak sekolah dasar. Dalam penelitian yang dilakukan pada siswa sekolah dasar negeri 02 Cipatik menunjukkan hasil yang cukup memuaskan dari beberapa upaya pembelajaran interaktif serta berfokus terhadap penyesuaian. Tujuan daripada kegiatan ini menyeimbangkan antara minat siswa tentang mata pelajaran yang diberikan didalam kelas. Metode kegiatan yang dilakukan adalah : (1) Metode pembelajaran interaktif baik didalam kelas maupun pembelajaran diluar kelas; (2) Metode Praktik melalui serangkaian kegiatan perlombaan serta permainan asah fokus siswa dalam setiap kegiatan pengajaran didalam kelas; (3) Metode pendampingan, penugasan serta kerja sama kelompok. Hasil daripada kegiatan pengabdian ini adalah minat belajar serta semangat siswa dalam belajar mengalami kemajuan dalam memahami materi maupun mengikuti serangkaian pengembangan pelajaran didalam ataupun luar kelas pada siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Cipatik.

Kata Kunci : pembelajaran interaktif, sekolah dasar, pengajaran

Abstract

Interactive learning is a breakthrough in the world of education as one way to increase interest in learning and education numbers in an educational area, both schools and other teaching institutions. The results of the actualization of education are still said to be low in suburban areas that need solutions and educational systems that are more attractive, not to the massive development models that are mostly carried out in urban areas. So curriculum development and delivery must be increased by teaching staff as one of the ways to increase the appropriate education rate for elementary school

children. In research conducted on students of public elementary school 02 Cipatik, it showed quite satisfactory results from several interactive learning efforts and focused on adjustments. The purpose of this activity is to balance between students' interests about the subjects given in class. The methods of the activities carried out are: (1) Interactive learning methods both in the classroom and outside the classroom; (2) Practical Methods through a series of competition activities and teasers for student focus in each teaching activity in the classroom; (3) Mentoring methods, assignments and group collaboration. The result of this service activity is the interest in learning and the enthusiasm of students in learning to progress in understanding the material and participating in a series of lesson developments inside or outside the classroom for students of Cipatik 02 Public Elementary School.

Keywords: *interactive learning, elementary school, teaching*

A. PENDAHULUAN

Dalam menghadapi tuntutan dan perkembangan jaman sebagai cara memahami situasi global, maka perlu dilihat secara detail mengenai pengaruh yang dapat mempengaruhi pola pikir dan nalar manusia. Maka pendidikan menjadi landasan mendasar atas terselenggaranya kemajuan jaman, dimulai dengan pendidikan dasar yang menjadi sistem pendidikan di Indonesia. Kebutuhan mendasar pendidikan bermula kepada sistem pembelajaran, menjadikan dinamika perubahan berjalan berubah sesuai dengan peraturan serta kebijakan pendidikan yang diterapkan. Dalam menjadi kasus yakni perubahan kurikulum yang terus berubah menyesuaikan jaman dan kondisi siswa pada masa kini, maka perlu adanya perubahan dalam proses pengajaran dalam memberikan efek yang terlihat dominan dan begitu objektif (Hisbiyatul Sumiharsono, 2018).

Dalam beberapa kasus pengaruh internal dalam pembelajaran menjadi pengaruh kuat seperti daya tangkap siswa dalam memahami pembelajaran didalam kelas, Hal tersebut dapat terlihat dari hasil belajar mengajar siswa dalam mata pelajaran yang masih dibawah batas standar. Pada upaya selanjutnya inovasi terus dikembangkan dalam mengupayakan siswa yang dapat mengerti mengenai mata pelajaran yang diberikan, baik secara verbal maupun non verbal. Hasil capaian pembelajaran yang sesuai adalah dimana kegiatan belajar mengajar berjalan dengan normal serta memperhatikan aspek penting tercapainya standarisasi yang sesuai melalui Kriteria Ketuntasan Minimal

Kurangnya inovasi yang dilakukan Ardiani (2022) membuat pembelajaran menjadi hal yang kurang menarik dan membuat psikologi siswa menjadi tidak fokus dalam memahami pelajaran yang diberikan, dalam konteks pendidikan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran interkatif adalah salah satu upaya secara sederhana dengan menerapkan sistem pembelajaran dengan mengikut sertakan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Pelajaran yang aktif untuk dapat memahami dan membuat rincian pengalaman siswa dalam memahami kegiatan proses belajar mengajar siswa (Mitrawalida, 2018)

Dalam upaya pendidikan ditekankan pembelajaran interaktif sebagai strategi yang digunakan pengajar agar mencapai kecukupan yang pasti disetiap siswa yang diberikan pelajaran. Beberapa kelebihan dalam proses pembelajaran interaktif adalah membangun kondisi kelas yang diinginkan siswa namun tidak lepas dari konteks pendidikan yang sesuai dan terarah, sehingga siswa dapat berfikir lebih tajam dan kritis dalam mengupayakan pemecahan tantangan kesulitan pelajaran didalam kelas. Untuk menjadikan proses yang sesuai maka kedudukan guru berubah menjadi fasilitator didalam kelas dan lebih menekankan siswa didalam pelajaran (Sumiyati, 2017).

Mengupayakan kualitas pendidikan yang didapatkan siswa pada Sekolah Dasar (SD) agar menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan menjadikan upaya strategi berkelanjutan yang harus dilakukan guru atau tenaga pengajar dalam mengoptimalkan pendidikan yang dapat diharapkan. Melihat kepada beberapa rujukan bahwa pendidikan suatu bangsa berawal pada pendidikan dini yang diberikan kepada anak-anak siswa, sehingga bila strategi sesuai maka kualitas pendidikan dapat terlihat dengan baik sebaliknya apabila analisis kondisi serta psikologi siswa dihadapi tidak dengan kestabilan sistem maka kualitas pendidikan akan menurun melihat kepada analisis sosial didalam kehidupan masyarakat (Faris, 2022)

Pada penelitian Yazdi (2012) meneliti tentang penerapan E Learning dalam mengupayakan teknologi informasi pada sistem pembelajaran dengan menghasilkan beberapa hasil mengenai akun siswa dan akun guru yang saling berhubungan meningkatkan semangat belajar siswa seperti simulasi membuat kuis, keterangan hasil pembelajaran serta sistem perangsangan menggunakan animasi, serta menggunakan tambahan item animasi yang mendukung terhadap pembelajaran. Ataupun pada penelitian Mustakim yang mengemukakan analisis pembelajaran daring dalam menggunakan media sosial pada beberapa penerapan pelajaran matematika yakni ditemukan beberapa pengaruh media sosial yang digunakan berdampak kepada persaingan tingkat antusias siswa dalam memahami pembelajaran. Adapun beberapa pengaruhnya adalah melalui video call, mengirim hasil kerja siswa kedalam aplikasi media sosial, pemilihan materi yang sesuai hingga kepada pemberian tugas yang diberikan secara daring, sehingga pembelajaran interaktif dapat membantu dalam mengembangkan inovasi strategi pembelajaran didalam kelas yakni penerapan langsung terhadap siswa.

B. METODE PENGABDIAN

1. Rancangan Kegiatan

Dalam kegiatan yang berfokus kepada pendidikan kepada masyarakat dalam melakukan Kuliah Kerja Nyata dalam bidang pendidikan berfokus kepada jadwal yang berada dalam sistem KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) terkhusus di SD Negeri Cipatik 2 yakni yang bertujuan untuk stimulasi keterampilan siswa, meningkatkan minat dan fokus belajar siswa, memberikan pelajaran tematik yang menjadi dasar kurikulum

merdeka yang terpadu dan terbaru mengikuti kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Metode yang digunakan dalam melakukan strategi pendidikan yakni terdiri atas: sesi penyampaian materi, pengolahan fokus siswa melalui *brainstorming*, inovasi pembelajaran diluar kelas, penugasan serta penanaman kerja sama. dalam kajian pembelajaran yang dilaksanakan serta beberapa peragaan langsung yang diberikan oleh fasilitator di dalam kelas. Kegiatan pendidikan yang menjadi fokus antara lain adalah Kebutuhan dalam Sistem pengajaran, yakni dilakukan dengan wawancara dengan tenaga pengajar dalam memastikan kebutuhan didalam kelas, beberapa rekan serta aspek pendukung didalam lingkungan pengajaran sehingga dapat terfokus dengan baik dan terkonsep.

Sesi pemaparan materi secara interaktif adalah kegiatan interaktif dua arah yang dilakukan oleh pengajar serta siswa dalam melakukan sistem Kegiatan Belajar Mengajar, Adapun praktek daripada kurikulum merdeka yang dilaksanakan Lembaga pendidikan terkait, serta mengikuti standar pembelajaran tematik didalam kelas. Penugasan dan Pendampingan, yaitu kegiatan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik melakukan standarisasi pendidikan melalui tugas yang diberikan oleh fasilitator dikelas menyesuaikan dengan jadwal mata pelajaran

2. Rancangan Evaluasi

Adapun beberapa cara dalam melakukan penilaian serta serangkaian pendidikan dibutuhkan kecermatan serta pengawasan yang baik daripada tenaga pengajar di dalam lingkungan pendidikan. Adapun beberapa langkah memperlihatkan hal yang signifikan dalam kegiatan belajar dan mengajar, dilakukan oleh guru. Standarisasi menjadi acuan siswa dalam melakukan evaluasi atau dapat dilihat melalui antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. KKM (kriteria Ketuntasan Minimal) menjadi hal yang penting dalam penilaian pengetahuan peserta didik Adapun kebijakan minimal mengikuti terhadap peraturan Sekolah Dasar.

Melihat kepada Dosen Pembimbing yang memiliki kemampuan pendidikan yang baik dalam hal pendidikan menjadikan tugas penting pengawas lapangan dalam melihat kemajuan pendidikan melalui kegiatan pengabdian. Ditambah dengan kesiapan para tenaga pengabdian yang terdiri atas 5 orang yang cukup kompeten dalam kegiatan belajar mengajar menambah poin penting terhadap bentuk evaluasi yang baik. Kegiatan asesmen para guru menjadi hal yang pokok dalam melihat pendampingan belajar terhadap para siswa sehingga ditemukan solusi yang terbaik dalam terus meningkatkan strategi pembelajaran siswa dan melakukan modifikasi pendidikan kedepannya sebagai upaya sekolah dalam melakukan kinerja dan strategi lapangan di Sekolah Dasar Negeri 2 Cipatik.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan pengabdian melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata Sisdamas dalam bidang pendidikan menfokuskan dalam lingkungan SDN Cipatik 02, dikarenakan sebagai Sekolah Dasar favorit di daerah Cihampelas, Bandung Barat.

1. Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Secara Interaktif

Kegiatan dilakukan setiap hari Senin dan Rabu selama masa Kegiatan Kuliah Kerja Nyata dalam waktu 40 hari, kegiatan ini melibatkan hampir semua kelas dalam pelaksanaannya dan dibagi menjadi 3 kelompok mengajar yang terdiri dari mahasiswa. Pembelajaran yang diberikan mengikuti standar sekolah mengenai pelaksanaan sehingga tidak mengganggu proses belajar didalam kelas. Penyampaian belajar menggunakan buku paket menjadi standar resmi yang dimulai sejak pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan hasil yang disepakati antara Kepala Sekolah, Guru dan juga Mahasiswa. Siswa diberikan bahan ajar dari sekolah dalam bentuk pengerjaan langsung didalam kelas.



Gambar 1. Kegiatan Belajar Mengajar di Dalam Kelas



Gambar 2. Kegiatan Belajar Mengajar di Dalam Kelas dengan Interaktif

2. Kegiatan *Brain Storming* Mahasiswa Kepada Siswa SDN 2 Cipatik

Dalam pelaksanaan digunakan konsep *brain storming* atau langkah penguatan fokus siswa dalam belajar. Setiap mahasiswa yang menjadi tenaga pengajar wajib menyediakan berbagai permainan kepada setiap kelas yang diberikan pembelajaran. Kegiatan ini disambut baik oleh siswa sebagai bahan pembelajaran sekaligus permainan untuk melatih fokus. Dalam belajar, kegiatan, setiap siswa diikuti sertakam dalam berbagai kegiatan yang diberikan mahasiswa baik permainan, pertanyaan

cerdas cermat atau kuis dengan sistem membahas pelajaran yang sudah diberikan kepada siswa dikelas.



Gambar 3. Kegiatan *Brainstorming* di Kelas

3. Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar di Luar Kelas

Beberapa mata pelajaran membutuhkan pelaksanaan diluar kelas, berguna untuk menjadikan pengalaman serta visualisasi siswa menjadi terbentuk. Dalam kegiatan ini mata pelajaran olahraga menjadi salah satu pelajaran yang membutuhkan syarat praktek dalam pelaksanaannya, siswa dibawa menuju lapangan untuk melakukan tehnik olahraga seperti senam, bermain sepak bola, berlatih badminton serta olahraga yang menggunakan kemampuan fisik seperti atletik. Pembagian dalam keluar kelas dilakukan secara beriringan dengan waktu yang berbeda sesuai jadwal mata peajaran pada tiap kelas yang diberikan pengajaran oleh mahasiswa.



Gambar 4. Kegiatan Belajar di Luar Kelas

4. Pelaksanaan Kegiatan Perlombaan siswa dalam Menyambut HUT RI

Momentum yang bersamaan dengan semangat Hari Ulang Tahun Republik Indonesia, maka Berbagai perlombaan dilaksanakan sebagai wadah penyaluran bakat dan minat siswa, kegiatan ini berfokus diluar lapangan dan didalam aula kelas. Pembagian perlombaan mengikuti terhadap susunan acara yang telah dibuat dengan dipandu oleh pembawa acara yang sudah disiapkan dari elemen mahasiswa. Kegiatan

ini hadir oleh Komite Sekolah serta Kepala Sekolah sebagai perwakilan pejabat didalam lingkungan SDN 02 Cipatik



Gambar 5. Kegiatan Perlombaan Siswa

5. Pelaksanaan Pemberian Tugas Kelompok serta Mandiri Kepada siswa SDN 2 Cipatik

Kegiatan ini menjadi langkah terbaru dalam memberikan dampak yang signifikan terhadap pembelajaran didalam kelas, semua siswa diberikan tugas sesuai dengan jenjang kelas dan juga materi yang sudah disampaikan sehingga tidak terlalu jauh membahas pembahasan diluar kegiatan belajar mengajar. Disamping itu setiap siswa wajib untuk melaporkan hasil tugas kepada wali kelas masing-masing sebagai bentuk evaluasi pekerjaan siswa.



Gambar 6. Kegiatan Berkelompok Antar Siswa

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh mahasiswa dalam kegiatan kuliah kerja nyata ini memiliki konsep yang serupa dengan pengajaran didalam kelas namun bersamaan juga dengan pengolahan tingkat pendidikan melalui pembelajaran interaktif. Urgensi pengabdian kepada jenjang Sekolah Dasar berfokus atas tingkat pendidikan yang bermula dari tingkatan sekolah dasar, kegiatan ini berfokus sebagai salah satu upaya yang dilakukan agar minat pendidikan dapat dilaksanakan

bersamaan dengan semangat siswa dengan suasana nyaman yang dibangun dalam kelas, baik dalam penyampaian materi, pemberian tugas atau kegiatan yang dilaksanakan diluar kelas, semua menjadi faktor pendukung terhadap pelaksanaan pembelajaran interaktif oleh mahasiswa.



Gambar 7. Pola Komunikasi yang Meningkat pada Kegiatan Pembelajaran Interaktif

Dalam penyampaian materi diharapkan pola pengajaran tidak lepas daripada standar setiap wali kelas berikan dalam kegiatan sehari-hari, mengikuti berbagai mata pelajaran dan memberikan pengajaran secara aktif terhadap siswa (Yazdi, 2012). Pemberian tugas menjadi syarat penting penilaian diluar kelas karena budaya yang diharapkan bisa menimbulkan rasa semangat belajar diluar kelas, disamping itu kegiatan siswa lebih banyak dihabiskan diluar sekolah atau saat berada di rumah. Serta kegiatan belajar diluar kelas menjadikan siswa melihat langsung pengalaman serta penggambaran materi secara bebas luas sehingga stimulasi otak akan berfikir menjadi lebih meningkat dibandingkan dengan kegiatan didalam kelas.

Setelah dilaksanakan proses pembelajaran interaktif, setiap siswa wajib memberikan dampak langsung baik dalam bentuk penilaian atau evaluasi selama proses pembelajaran dengan melibatkan tenaga pengajar yang berasal dari unsur guru, dan dibantu oleh elemen mahasiswa sebagai tenaga pendukung dalam melakukan proses evaluasi. Kegiatan pengabdian ini bukan hanya kehendak mahasiswa tetapi unsur guru yang menginginkan adanya stimulasi baru dalam Teknik pembelajaran agar suasana yang dibuat dalam kelas menjadi lebih nyaman dan keadaan siswa bisa menjadi lebih fokus karena adanya kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh mahasiswa. Dalam kegiatan yang sudah dilaksanakan yakni kegiatan perlombaan sebagai wujud bentuk implementasi pembelajaran interaktif yang sudah dilaksanakan didalam kelas.



Gambar 8. Kegiatan Perlombaan Siswa sebagai Tolak Ukur Pembelajaran di Dalam Kelas

Model pembelajaran interaktif ini menjadi terobosan mahasiswa KKN dalam memberikan dampak langsung terhadap bidang pendidikan di masyarakat, karena pendidikan menjadi faktor utama dalam pengembangan intelektual didalam masyarakat terkhusus pada pendidikan dasar yang menjadikan tunas bangsa harus dilakukan semenjak dini serta berbagai pengajaran akhlak yang terus diberikan sebagai penanaman sifat siswa. Didalam pelaksanaan pengabdian dalam bidang pendidikan di SDN 02 Cipatik membuat stimulasi siswa menjadi meningkat melalui berbagai serangkaian kegiatan yang diberikan oleh mahasiswa.



Gambar 9. Penyerahan Hadiah dan Foto Bersama dengan Guru dan Jajaran Staf Sekolah

E. Ucapan Terima Kasih

Sebagai penyedia dan fasilitator dalam kegiatan pengabdian di SDN 02 Cipatik, Tim Pengabdian yang terdiri dari mahasiswa mengucapkan terima kasih atas waktu dan kesempatan yang sudah diberikan terhadap proses dan kegiatan pengabdian yang telah diberikan, baik kepada Kepala Sekolah, guru dan juga seluruh siswa-siswi yang sudah sangat antusias mengikuti berbagai macam rangkaian kegiatan, mohon kiranya untuk maklum terhadap kekurangan dan juga keterbatasan yang dilaksanakan seluruhnya oleh mahasiswa.

F. PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dalam kegiatan pengabdian dalam bidang pendidikan di SDN 02 Cipatik memberikan dampak yang terasa bagi guru dan siswa didalam kelas tentang hasil pembelajaran interaktif yang diberikan oleh mahasiswa. Hasil yang terlihat adalah pelaksanaan pembelajaran yang terus beres lebih berwarna dibandingkan sebelumnya karena stimulasi siswa telah dibangun dan dapat dilakukan unsur guru kedepannya dalam memberikan pelajaran yang tidak membosankan atau monoton.

Kegiatan ini menambah pengalaman guru dalam pengaturan kelas yang diberikan karena tidak semua unsur guru memberikan pengajaran secara interaktif terhadap siswa, sehingga menjadi proses adaptif yang selanjutnya dilakukan guru dalam setiap penyampaian materi ataupun kegiatan belajar mengajar lainnya didalam maupun luar kelas. Sehingga siswa menjadi termotivasi untuk terus meningkatkan minat belajar sampai dengan mereka lulus dan melanjutkan ke taraf pendidikan yang lebih tinggi

Saran

Mengenai sistem dan model pembelajaran yang lebih baik seharusnya semua unsur guru diberikan pelatihan mengenai pembelajaran yang lebih interaktif kepada semua siswa karena melihat dengan cermat peningkatan pendidikan harus selalu dilakukan guna membentuk karakter siswa yang berdasarkan standar pencapaian pendidikan yang harus didapatkan oleh siswa, upaya yang dilakukan melalui seminar serta pelatihan yang terkhusus untuk seluruh elemen tenaga pengajar di SDN 02 Cipatik.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Ardiani, K. E. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar pada Muatan IPA Materi Sumber Energi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45159>
- Faris, R. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Prisma*, 5, 304–310.
- Hisbiyatul Sumiharsono. (2018). *Media Pembelajaran*. Pustaka Abadi.
- Mitrawalida. (2018). *Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas XI SMA 1 Sendana*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sumiyati, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas. *Jurnal PGSD*, 10(2), 66–72.
- Yazdi, M. (2012). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Faristek*, 2(1), 143.
- Dewi, A. T. Y. R., & Negara, I. G. A. O. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran (SAVI) Berbantuan Multimedia Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA*. MIMBAR PGSD Undiksha, 8(1), 40-49. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v8i1.24577>.
- Dwi, L. K., Ardana, C., Agung, A. Agung, G., & Simamora, H. (2021). *Meningkatkan Semangat Belajar*

- Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. Jurnal Edutech Undiksha, 8(1), 104-112. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>.*
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). *Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 11), 8-16.*
- Jubaerudin, J. M., Supratman, S., & Santika, S. (2021), *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi, JARME: Journal of Authentic Research on Mathematics Education, 3(2), 178-189.*
- Satriawan, A., Sutiarto, S., & Rosidin, U. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Soft Skills dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 4(2), 950-963.*
- Harlen, (1992), *Model Pembelajaran Interaktif*. London: Kogon Page.
- Suciati.(2007). *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta: 3. Membimbing siswa berdiskusi Universitas Terbuka.
- Usman (1999), *Penerapan Model Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Pustaka Martina
- Geni, K. II. Y. W., Sudarma, L. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. Jurnal Edutech Undikshu, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>.*