

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN
MEDIA INTERATIF SISWA KELAS III SD NEGERI 056034 ALUR CEMPEDAK**

Eni Jelita¹, Marah Doly Nasution²

^{1,2}RPL PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

¹enijelita70@gmail.com, ²marahdoly@umsu.ac.id

ABSTRACT

This study is motivated by the observation that during the teaching and learning process of Natural and Social Sciences (IPAS), many students still demonstrate low learning motivation. The use of conventional teaching methods, such as lectures and written assignments, tends to be less effective in attracting students' interest. The purpose of this research is to describe the implementation of interactive media in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject for third-grade students at SD Negeri 056034 Alur Cempedak and to determine whether the use of interactive media can improve students' learning motivation in this subject. This study employs a classroom action research design, consisting of two cycles. Each cycle includes four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques used in this study include observation, interviews, and documentation. The research subjects are third-grade students at SD Negeri 056034 Alur Cempedak. The results of data analysis indicate that the use of interactive media can enhance students' learning motivation in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject. Observation results show an increase in student engagement from the first cycle to the second, with the average score rising from 71.27% (categorized as fair) to 81% (categorized as good). It can be concluded that the use of interactive media can improve the learning motivation of third-grade students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject at SD Negeri 056034 Alur Cempedak.

Keywords: Interactive media, learning motivation, Natural and Social Sciences (IPAS)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi pada saat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) masih banyak siswa yang menunjukkan motivasi belajar yang rendah, penggunaan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tugas-tugas tertulis, kurang dapat menarik minat siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) di kelas III SD Negeri 056034 Alur Cempedak, dan untuk mengetahui penerapan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) di kelas III SD Negeri 056034 Alur Cempedak. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 056034 Alur Cempedak. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) kelas III SD Negeri 056034 Alur Cempedak. Rincian hasil observasi peserta didik dengan menggunakan media interaktif telah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan nilai rata-rata yaitu dari 71,27% dengan kategori cukup dan meningkat menjadi 81% dengan kategori baik. Disimpulkan bahwa menggunakan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) siswa kelas III SD Negeri 056034 Alur Cempedak.

Kata Kunci: Media interaktif, motivasi belajar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam kehidupan manusia yang memiliki peran strategis dalam mencetak sumber daya manusia berkualitas. Dalam proses transformasi ilmu pengetahuan, keberhasilan pengajaran tidak hanya bergantung pada materi yang disampaikan, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor internal siswa, salah satunya adalah motivasi belajar. Menurut Wijayanti (2021), motivasi merupakan faktor esensial yang menentukan sejauh mana keberhasilan proses instruksional dapat dicapai. Motivasi belajar dalam konteks pendidikan dasar bukan sekadar dorongan untuk mengikuti pelajaran, melainkan sebuah stimulus yang merangsang antusiasme dan

keterlibatan aktif siswa dalam seluruh rangkaian proses pembelajaran (Ardelia et al., 2023). Tanpa motivasi yang kuat, proses transfer pengetahuan akan terhambat, sehingga tujuan pendidikan untuk mencetak generasi yang kompeten akan sulit terwujud.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara harapan ideal dan kenyataan. Banyak siswa sekolah dasar sering kali mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus dan motivasi belajar, terutama saat berhadapan dengan topik pembelajaran yang dianggap menantang dan kompleks. Astuti (2017) menyatakan bahwa kesulitan ini sering dipicu oleh pengembangan bahan ajar yang kurang variatif dan

metode penyampaian yang cenderung monoton. Penggunaan metode ceramah yang dominan tanpa disertai alat peraga yang memadai membuat proses pembelajaran terasa membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Dampaknya, terjadi penurunan motivasi belajar secara drastis yang bermanifestasi pada sikap pasif siswa di dalam kelas (Ardelia et al., 2023). Fenomena ini menjadi tantangan serius bagi pendidik untuk segera melakukan inovasi dalam strategi pembelajaran.

Media pembelajaran memegang peranan vital dalam menjembatani pesan antara guru dan siswa. Penggunaan media yang tepat diyakini mampu memberikan dampak psikologis yang positif terhadap keinginan siswa untuk belajar. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, media menjadi semakin penting karena karakteristik materi IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan kognitif, tetapi juga menekankan pada keterampilan sosialisasi dan pemahaman lingkungan secara konkret. Media pembelajaran bertugas menarik perhatian siswa agar mereka memperoleh pengalaman baru yang bermakna

(Iskandar et al., 2023). Oleh karena itu, pengembangan media belajar yang inovatif menjadi keharusan agar pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher-centered*), melainkan berpusat pada siswa (*student-centered*).

Di era Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPAS dirancang untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa melalui pendekatan inkuiri. Namun, fakta menunjukkan bahwa banyak guru masih menghadapi kendala teknis dalam mengembangkan media pembelajaran yang canggih. Kurangnya penguasaan teknologi dan keterbatasan waktu menyebabkan guru lebih memilih menggunakan media sederhana atau metode konvensional. Media yang terlalu abstrak tanpa visualisasi nyata cenderung membuat siswa cepat bosan. Kondisi ini ditemukan secara nyata melalui observasi awal pada siswa kelas III SD Negeri 056034 Alur Cempedak. Siswa menunjukkan gejala motivasi belajar yang rendah, seperti kurangnya antusiasme, sikap pasif, dan kecenderungan untuk tidak memperhatikan penjelasan guru. Penggunaan metode konvensional terbukti tidak lagi memadai untuk

memenuhi kebutuhan belajar generasi digital saat ini.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, integrasi media interaktif berbasis teknologi menjadi solusi yang menjanjikan. Media interaktif didefinisikan sebagai sistem komunikasi dua arah yang menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan yang terintegrasi (Indra Sukma et al., 2022). Keunggulan media interaktif terletak pada kemampuannya untuk melibatkan berbagai indra siswa secara bersamaan, mulai dari penglihatan, pendengaran, hingga aktivitas motorik melalui interaksi dengan fitur-fitur yang tersedia. Dengan adanya interaksi aktif, siswa dirangsang untuk berpikir kritis, bertanya, dan berpartisipasi dalam tugas-tugas yang diberikan, baik secara individu maupun kelompok.

Salah satu perangkat lunak yang sangat potensial untuk dikembangkan sebagai media interaktif adalah Microsoft PowerPoint. Meskipun sering dianggap sederhana, PowerPoint memiliki fitur-fitur canggih yang jika dioptimalkan mampu menciptakan interaksi dinamis antara

siswa dan materi pelajaran. Penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran memungkinkan guru untuk mengemas materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Fasilitas animasi dan hyperlink dalam PowerPoint dapat digunakan untuk menciptakan simulasi dan kuis interaktif yang merangsang minat belajar siswa. Melalui media ini, pembelajaran yang sebelumnya membosankan dapat berubah menjadi pengalaman yang menyenangkan, penuh motivasi, dan mampu meningkatkan konsentrasi siswa (Cahyaningtias et al., 2022).

Secara teoretis, motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, di mana penggunaan media pembelajaran inovatif merupakan faktor eksternal yang sangat dominan. Motivasi bukan hanya kekuatan pendorong untuk mendapatkan nilai baik, tetapi merupakan prasyarat mutlak bagi keberlanjutan proses belajar siswa. Ketika siswa merasa tertarik dengan media yang digunakan guru, mereka akan cenderung bekerja lebih keras dan memiliki inisiatif tinggi untuk menguasai materi. Hal ini didukung oleh temuan Khaira Ummah & Mustika (2024) yang menyatakan bahwa penerapan media pendidikan

di kelas memiliki dampak psikologis yang mampu mendorong harapan baru dan antusiasme siswa dalam kegiatan belajar.

Pentingnya penelitian ini didasarkan pada kebutuhan mendesak akan inovasi media pembelajaran di SD Negeri 056034 Alur Cempedak, khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas III. Dengan memanfaatkan potensi media interaktif berbasis Microsoft PowerPoint, diharapkan keterbatasan guru dalam pengembangan media dapat teratasi melalui perangkat lunak yang mudah diakses namun tetap efektif. Media ini dirancang untuk merespons tindakan pengguna, sehingga siswa tidak lagi menjadi pendengar pasif, melainkan aktor aktif dalam konstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji bagaimana pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Fokus utama penelitian ini adalah mentransformasi penyampaian materi IPAS yang sebelumnya abstrak menjadi

visualisasi yang nyata dan interaktif, sehingga mampu menumbuhkan kembali minat, kreativitas, dan kemandirian siswa dalam belajar. Melalui pendekatan ini, diharapkan prestasi dan hasil belajar siswa juga akan meningkat seiring dengan meningkatnya intensitas usaha yang mereka lakukan akibat dorongan motivasi yang kuat.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Studi ini memungkinkan penelitian untuk menjalankan beberapa kampanye kelas untuk meningkatkan pembelajaran, sehingga peningkatan aktivitas siswa tercapai. Istilah PTK juga dikenal sebagai penelitian tindakan kelas. Ini diketahui di bawah PTK singkatan, dan studi tentang subjek kelas dilakukan untuk menentukan hasil tindakan yang diterapkan pada subjek studi kelas. PTK adalah bagian dari penelitian tindakan.

Classroom Action Research adalah studi yang dilakukan di kelas dengan tujuan menentukan dampak atau hasil dari langkah-langkah yang digunakan dalam subjek penelitian kelas. Ada empat kegiatan penting

dalam penelitian ini, tetapi satu unit termasuk perencanaan, tindakan, pengamatan, pengamatan, dan refleksi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dikelas III SD Negeri 056034 Alur cempedak, pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pendidik. Penelitian ini telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus dalam rentang waktu 2 minggu. Masing-masing siklus dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Senin 26 Januari 2026 dan Senin 02 Februari 2026. Sedangkan siklus II dilaksanakan hari Senin 09 Februari 2026. Pengumpulan data penelitian dengan melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan media interaktif. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun uraian pelaksanaan setiap siklusnya adalah sebagai berikut :

a. Siklus I

Dalam perencanaan tindakan ini dilakukan pada tanggal 26 Januari 2026, peneliti bersama guru

menyiapkan Modul Ajar mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dengan pokok bahasan . Dalam penelitian ini peneliti dan guru mempersiapkan diri maupun media yang akan digunakan dalam pembelajaran nanti baik pada siklus I, siklus II dengan masing - masing pertemuannya. Penerapan media interaktif pada inti pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 056034 Alur Cempedak pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama ini dilaksanakan pada tanggal 02 Februari 2025 sedangkan pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 09 Februari 2025.

Pada saat itu, para peneliti bekerja dengan guru kelas. Peneliti menggantikan guru kelas dan mengajar atau mempelajari langkah -langkah penelitian. Guru kelas bertanggung jawab untuk mengamati peneliti jika mereka melakukan kegiatan belajar berdasarkan lembar pengamatan yang ditunjuk sebelumnya. Para peneliti dan guru juga mengamati

apakah kegiatan belajar siswa berhasil diimplementasikan.

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa dan Motivasi Belajar Siswa pada Tahap Siklus I

Objek Pengamatan	Skor	Rata-Rata	Kategori
Aktivitas Guru	56	70%	Cukup Terlaksana
Aktivitas Siswa	26	65%	Aktif
Motivasi Belajar Siswa	1568	71,27 %	Cukup Termotivasi

Dari tabel diatas diketahui bahwa skor aktivitas guru memiliki nilai 56 dengan rata-rata 70% termasuk kategori cukup terlaksana, sedangkan skor aktivitas siswa memiliki nilai 26 dengan rata-rata 65% termasuk kategori aktif. Kemudian motivasi belajar siswa pada siklus I dapat dilihat dari hasil angket yang telah dibagikan sebagian besar siswa mengisi angket hasilnya termasuk dalam kategori skor cukup termotivasi dengan rata-rata 71,27%. Dengan keterangan diatas guru telah melakukan aktivitas dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan penerapan interaktif dengan baik, sedangkan siswa dalam proses belajar mengajar sudah termasuk dalam kategori aktif dan motivasi belajar

siswa yang dapat dilihat pada pembagian angket sudah termasuk dalam kategori cukup termotivasi, tetapi untuk lebih meningkatkan lagi agar mencapai nilai yang diinginkan atau sesuai kriteria yang dilakukan oleh peneliti akan dilakukan lagi tahap penelitiannya selanjutnya yaitu pada siklus II.

b. Siklus II

Pada pelaksanaan Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 02 Februari 2025, dan pada peretemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 09 Februari 2025. Pada siklus II ini peneliti dan guru berkolaborasi untuk melaksanakan tindakan berdasarkan perencanaan yang telah ditetapkan. Pada siklus II ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan hampir sama dengan materi pelajaran yang berbeda yaitu Benda yang Elastis dan Mengapa Kita tidak Melayang di Udara?, terlebih siklus II ini dilaksanakan untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap hal-hal yang masih belum maksimal pada siklus I.

Observasi aktivitas guru pada siklus II ini dilakukan seperti pada

siklus I yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung atau pada saat guru melakukan tindakan kelas. Dengan demikian hasil observasi pada siklus II peretemuan kedua, adanya peningkatan pada aktivitas guru meski pada siklus I sudah mencapai kategori cukup terlaksana.

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa dan Motivasi Belajar Siswa pada Tahap Siklus II

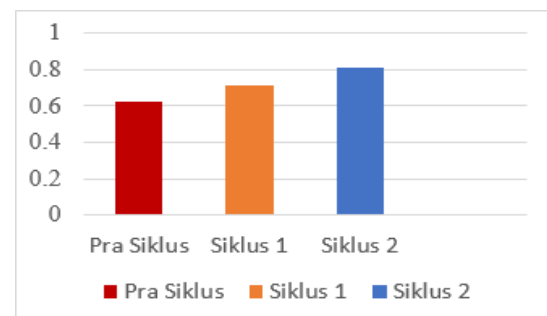
Objek Pengamatan	Skor	Rata - Rata	Kategori
Aktifitas Guru	72	90%	Terlaksana Sangat Baik
Aktifitas Siswa	36	90%	Sangat Aktif
Motivasi Belajar Siswa	1728 2	81%	Baik

Dari tabel diatas diketahui bahwa skor aktivitas guru memiliki skor 72 dengan rata- rata 90% termasuk kategori terlaksana sangat baik, sedangkan skor aktivitas siswa memiliki nilai 36 dengan rata-rata 90% termasuk kategori sangat aktif dan motivasi belajar siswa pada siklus II dapat dilihat dengan hasil angket yang dibagikan sudah sebagian besar siswa mengisi skor yang tinggi atau baik dengan rata-rata 81%. Dengan keterangan diatas guru telah

melakukan aktivitas dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan penerapan media interaktif dengan baik. Sedangkan siswa dalam proses belajar mengajar sudah termasuk dalam kategori sedang dan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat pada pembagian angket sudah termasuk dalam kategori baik dan sudah mencapai nilai yang diinginkan atau sesuai kriteria peneliti.

Tabel 3 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Setiap Siklus

Siklus	Rata-Rata	Kategori
Pra-Siklus	62,27%	Cukup
Siklus I	71,27%	Cukup Termotivasi
Siklus II	81%	Baik



Grafik 1 Data Observasi Peserta Didik Siklus I dan II

Berdasarkan tabel dan diagram di atas dapat diketahui, pada Pra Siklus mengalami penurunan sebesar 62,27% dan siklus I guru melakukan tindakan dengan menerapkan penerapan media interaktif pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam

dan sosial (IPAS). Pada siklus I ini sudah terlihat motivasi belajar siswa sudah mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini dilihat dari jumlah peningkatan sebesar 71,27%, meskipun masih ada sebagian kecil siswa yang belum terlihat motivasinya dalam mengikuti proses belajar mengajar. Pada Siklus II peneliti kembali melakukan penelitian sama halnya dengan siklus

I. Pada saat jam belajar ke dua, kondisi siswa masih terlihat biasa sebelum memulai pelajaran, tetapi pada saat proses pembelajaran dimulai siswa lebih antusias dan kreatif berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing.

Siswa mulai mengalami perubahan, siswa lebih banyak memberikan pendapat dan memperoleh informasi dari sumber lain yang dibaca menyangkut dengan materi yang sedang dipelajari. Suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dan meningkatkan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 81%, hal ini sudah termasuk kategori tinggi. Berdasarkan evaluasi pada akhir pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan media

interaktif ditemukan bahwa pada dasarnya penggunaan penerapan media interaktif ini memiliki potensi yang sangat baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) disini. Hal ini ditunjukkan oleh hasil tes angket siswa yang dilaksanakan diakhir pembelajaran pada setiap siklus mengalami peningkatan yaitu dari, siklus I dan siklus II.

Berdasarkan nilai yang dicapai siswa pada setiap akhir pembelajaran tersebut dari siklus I hingga siklus II menunjukkan peningkatan yang baik. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa setiap siswa sudah mengalami peningkatan motivasi dalam pembelajaran. Penggunaan penerapan media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) telah berhasil. Indikator dan tujuan penelitian dalam penelitian ini telah mencapai hasil yang telah ditargetkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas siswa dikelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri

056034 Alur Cempedak, dengan penerapan media interaktif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dikelas IV SD Negeri 056034 Alur Cempedak. Media interaktif PowerPoint dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, faktor-faktor yang berkontribusi dalam keberhasilan tindakan, serta tantangan yang dihadapi selama proses penelitian. Berdasarkan lembar observasi peserta didik terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dilihat dari hasil persentase meningkat dari tahap pratindakan yang memperoleh skor 62,27% dengan kategori kurang aktif, serta dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I hasil lembar observasi peserta didik mencapai persentase 65% dengan kategori aktif, pada Siklus II meningkat menjadi 90% dengan kategori sangat aktif. maka dapat diketahui bahwa peserta didik sangat senang, dan sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif. Dengan begitu, menggunakan media interaktif

menjadikan motivasi belajar peserta didik meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardelia, E., & Dwiyaniti. (2022). Penerapan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar IPS Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-10.
- Astuti, D. A. (2017). Implementasi Nilai Hormat Dan Santun Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Pembelajaran IPS. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif SAC. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 10-20.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., Rosyada, A. A., & Febriana, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Quizwhizzer Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3239–3245.
- Pratiwi, N. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. Pangkep
- Saas Asela, U. H. S. H., Hidayah, N., Lestari, P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran PAI bagi gaya

- belajar siswa visual. *Jurnal Pembelajaran PAI*, 1(7), 1-15.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 100-110.
- Sukma, R. R., & Supratman, L. P. (2022). Pola Komunikasi Orang Tua Dalam Kesehatan Mental Pada Remaja Di Tengah Pandemi Covid-19 di Karawang. *e-Proceeding of Management*, 9(4), 2515–2521.
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di kelas IV sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573-1582.
- Wijayanti, D. (2021). *Sistem informasi manajemen*. Solok: Insan Cendekia Mandiri.