

**STUDI LITERATUR: EFEKTIVITAS DAN HAMBATAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KUALITAS
PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA SD**

Karina Trisna Putri¹, Endang M Kurnianti², Susi Winarni³

¹PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

²PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

³PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

Alamat e-mail : ¹karinatrishna24@gmail.com,

Alamat e-mail : ²ekurnianti1@gmail.com,

Alamat e-mail : ³susiwinarni76@gmail.com,

ABSTRACT

The development of information and communication technology has had a major impact on the world of education, especially at the elementary school level. One of the growing innovations is the use of interactive learning media in supporting the learning process of mathematics. This study aims to examine the effectiveness and obstacles faced in the application of interactive learning media to improve the quality of mathematics learning in elementary school students. The research method used is a literature study by analysing a number of relevant national and international scientific journals published from 2016 to 2025. The results showed that interactive learning media, such as interactive PowerPoint, educational videos, game-based applications, and quiz platforms such as Kahoot, have a positive impact on improving learning outcomes, motivation, and understanding of abstract mathematics concepts. However, in its application, there are still various obstacles, such as limited technological facilities, lack of teacher competence in operating digital media, and limited internet access in some areas. Therefore, collaborative efforts between schools, government, and educators are needed to provide adequate facilities and continuous training to optimise the use of interactive learning media in primary schools.

Keywords: Interactive Learning Media, Maths Learning, Effectiveness, Barriers, Schools

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Salah satu inovasi yang berkembang adalah penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses pembelajaran matematika. Studi ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas serta hambatan yang dihadapi dalam penerapan media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika pada siswa SD. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan menganalisis sejumlah jurnal ilmiah nasional dan internasional yang relevan, terbit pada tahun 2016 hingga 2025. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif, seperti PowerPoint interaktif, video edukatif, aplikasi berbasis game, dan platform kuis seperti Kahoot, memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta pemahaman konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Namun, dalam penerapannya masih terdapat berbagai hambatan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, minimnya kompetensi guru dalam pengoperasian media digital, dan keterbatasan akses internet di beberapa wilayah. Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif antara pihak sekolah, pemerintah, dan pendidik untuk menyediakan fasilitas yang memadai dan pelatihan yang berkelanjutan guna mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran Matematika, Efektivitas, Hambatan, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu proses yang dirancang secara sadar dan sistematis guna mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Melalui proses ini, diharapkan terbentuk individu yang memiliki keimanan dan ketakwaan, berakhlak luhur, berpikir kritis dan cerdas, mandiri, serta mampu

menguasai keterampilan yang dibutuhkan untuk menjalani peran sebagai pribadi maupun anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Uno & Lamatenggo, 2016).

Matematika merupakan mata pelajaran dasar yang memiliki peran penting dalam jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Meskipun demikian, tidak sedikit siswa yang

memandang matematika sebagai disiplin ilmu yang kompleks dan bersifat abstrak, sehingga memicu rendahnya minat serta motivasi untuk mempelajarinya (Husna et al., 2021).

Pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, serta keterampilan pemecahan masalah pada diri peserta didik. Kendati demikian, masih banyak siswa yang mengalami hambatan dalam memahami konsep-konsep matematika akibat karakteristik materi yang bersifat abstrak (Hadi & Novaliyosi, 2019). Kondisi ini turut berkontribusi terhadap rendahnya capaian hasil belajar matematika. Hal tersebut tercermin dalam laporan **Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022**, yang menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-74 dari total 81 negara dalam aspek literasi matematika (OECD, 2023).

Faktor-faktor yang menyebabkan permasalahan tersebut antara lain penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, keterbatasan variasi media pembelajaran, serta rendahnya

tingkat interaksi antara guru dan siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang berpotensi meningkatkan partisipasi siswa serta memfasilitasi pemahaman konsep-konsep matematika secara lebih efektif.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa pengaruh yang besar dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Salah satu wujud dari perkembangan tersebut adalah hadirnya media pembelajaran interaktif. Media ini memadukan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, serta dilengkapi dengan fitur interaktif yang berfungsi untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi telah memberikan peluang yang luas bagi para pendidik untuk mengintegrasikan berbagai media digital interaktif dalam proses pembelajaran, seperti aplikasi edukatif, animasi pembelajaran, simulasi interaktif, serta permainan berbasis pendidikan (Puspitasari et

al., 2022). Media pembelajaran interaktif tidak hanya menghadirkan materi dengan tampilan yang menarik secara visual, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi dan materi pelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami apa yang dipelajari. Keberadaan media ini sangat penting dalam membantu guru menyampaikan informasi secara efektif dan menarik, yang pada gilirannya dapat membentuk persepsi siswa serta mempengaruhi sikap mereka terhadap proses pembelajaran (Negeri et al., 2024). Salah satu jenis media yang kini banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah **media pembelajaran interaktif**. Media ini dilengkapi dengan berbagai fitur seperti animasi, simulasi, serta latihan soal berbasis digital yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik atau kepribadian siswa mampu meningkatkan

efektivitas pembelajaran, khususnya dalam memperdalam pemahaman konsep dan mengoptimalkan capaian hasil belajar (Iskandar et al., 2023).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Putra et al. (2022) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada tingkat sekolah dasar. Materi yang sebelumnya dianggap kompleks menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik ketika mereka dapat berinteraksi langsung dengan objek virtual atau menyimak simulasi yang merepresentasikan konsep-konsep matematika secara visual dan dinamis.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan mutu pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar (SD). Media interaktif dipandang mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep

serta motivasi belajar mereka. Di samping itu, penelitian ini juga berupaya mengungkap berbagai kendala yang mungkin muncul dalam penerapan media interaktif di lingkungan sekolah dasar, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya pelatihan bagi tenaga pendidik, maupun kesenjangan akses teknologi di wilayah tertentu. Dengan menganalisis baik sisi efektivitas maupun tantangan implementasinya, hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang konstruktif bagi guru maupun pengambil kebijakan dalam mengoptimalkan pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana efektivitas dan hambatan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika pada siswa Sekolah Dasar?

Walaupun berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan media pembelajaran interaktif, kajian yang secara menyeluruh menganalisis efektivitas sekaligus

hambatan dalam penerapannya pada pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar, khususnya melalui pendekatan studi literatur yang sistematis, masih relatif minim ditemukan

Penelitian ini memiliki manfaat baik dari sisi teoretis maupun praktis. Dari sisi teoretis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian ilmiah mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif pada jenjang pendidikan dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika. Sementara itu, secara praktis, temuan dari penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh pendidik, kepala sekolah, maupun pemangku kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, responsif terhadap kemajuan teknologi, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di tingkat Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (library research), yang dilaksanakan dengan menghimpun data melalui penelusuran, penelaahan kritis,

serta analisis terhadap berbagai hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai jurnal nasional terakreditasi (Sinta 1 hingga 4) serta jurnal internasional yang dapat diakses melalui platform seperti Google Scholar, Book, and ResearchGate. Adapun kriteria dalam pemilihan jurnal meliputi publikasi yang diterbitkan pada rentang waktu 2016 hingga 2025, memuat fokus kajian terkait penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar, serta membahas aspek efektivitas maupun kendala dalam penerapannya. Proses analisis data dilakukan dengan menerapkan metode analisis isi (content analysis), yang bertujuan untuk mengidentifikasi pola-pola temuan, efektivitas, hambatan, dan kesimpulan yang terkandung dalam hasil penelitian yang dianalisis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil telaah berbagai sumber, media pembelajaran interaktif

terbukti memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar. Kehadiran media ini mampu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dengan pemahaman konkret, melalui penyajian materi yang lebih visual, interaktif, dan menarik. Fitur-fitur seperti simulasi, animasi, dan permainan edukatif membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, implementasi media pembelajaran interaktif di lingkungan sekolah dasar tidak terlepas dari berbagai tantangan. Beberapa kendala yang kerap ditemui meliputi keterbatasan fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah, minimnya kompetensi guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan media digital, serta belum optimalnya kesiapan institusi pendidikan dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan dukungan berkelanjutan dalam bentuk pelatihan guru, penyediaan sarana prasarana yang memadai, serta penguatan

komitmen sekolah agar pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat berjalan efektif dan maksimal.

Beragam jenis media pembelajaran interaktif, seperti PowerPoint interaktif, video edukatif, aplikasi permainan edukasi, hingga platform kuis daring seperti Kahoot, terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, serta pemahaman konsep-konsep matematika yang sebelumnya dianggap abstrak dan sulit oleh banyak peserta didik tingkat Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Simorangkir et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif secara efektif mampu meningkatkan minat belajar sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kehadiran unsur visual berupa gambar, warna, animasi, dan suara yang tertata secara sistematis terbukti mampu menarik perhatian peserta didik dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Namun demikian, kendala utama yang ditemukan adalah keterbatasan kompetensi guru dalam merancang dan mengoperasikan PowerPoint

yang menarik dan bersifat interaktif. Banyak guru masih menggunakan presentasi yang bersifat konvensional dan cenderung monoton, sehingga belum mampu mengoptimalkan potensi media ini dalam memfasilitasi pembelajaran yang bermakna.

Sementara itu, penelitian dari Dewi dan Haryanto (2019) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif, khususnya pada materi bilangan bulat, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media ini mampu menyajikan simulasi serta visualisasi konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Kendati demikian, penerapan media ini menghadapi tantangan besar terkait keterbatasan sarana prasarana, seperti minimnya ketersediaan perangkat teknologi berupa komputer dan media pendukung lainnya di lingkungan sekolah.

Temuan serupa disampaikan oleh Irwan et al. (2019) yang meneliti pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis kuis daring. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penerapan Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa secara signifikan.

Suasana pembelajaran yang kompetitif namun menyenangkan mampu tercipta melalui fitur-fitur yang disediakan oleh platform ini. Akan tetapi, permasalahan yang dihadapi masih berkaitan dengan keterbatasan akses internet, terutama di daerah-daerah yang infrastruktur teknologinya belum memadai, sehingga penerapan media ini tidak dapat dioptimalkan di semua satuan pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari et al. (2022) turut memperkuat bukti bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi matematika berkontribusi besar dalam mempercepat pemahaman siswa, khususnya pada materi pecahan yang selama ini menjadi salah satu materi paling sulit bagi siswa SD. Melalui pendekatan yang menyenangkan namun tetap edukatif, siswa menjadi lebih mudah memahami konsep yang disajikan. Namun demikian, pengembangan dan penerapan media ini masih menghadapi tantangan berupa kebutuhan akan peningkatan kapasitas guru, khususnya dalam hal keterampilan teknologi dan pembuatan konten game yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Lebih lanjut, hasil penelitian dari Budianti et al. (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan PowerPoint interaktif tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dalam membangun partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Meski demikian, hambatan yang ditemui cenderung berulang, yaitu keterbatasan dalam hal variasi desain media, di mana presentasi cenderung bersifat satu arah dan minim interaksi apabila tidak dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif.

Penelitian dari Rahmawati et al. (2021) yang mengembangkan media berbasis iSpring Suite berlandaskan STEM membuktikan bahwa media ini mampu meningkatkan kreativitas dan capaian hasil belajar, terutama pada mata pelajaran IPA. Meskipun berfokus pada IPA, temuan ini memiliki relevansi kuat untuk pembelajaran matematika karena prinsip-prinsip interaktif dan visual yang digunakan bersifat universal dan dapat diterapkan lintas mata pelajaran. Namun, keterbatasan perangkat dan fasilitas penunjang di banyak sekolah masih menjadi kendala utama dalam implementasi media ini secara merata.

Sejalan dengan temuan tersebut, Hakim dan Windayana (2021) juga mengungkapkan bahwa penerapan multimedia interaktif secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Melalui visualisasi yang jelas dan interaktif, materi-materi yang cenderung kompleks dan abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Kendati demikian, tantangan signifikan yang dihadapi adalah rendahnya kompetensi guru dalam merancang serta mengoperasikan media interaktif, akibat minimnya pelatihan yang relevan.

Selain itu, penelitian dari Adony Natty et al. (2019) yang menggabungkan pendekatan Project Based Learning (PBL) dengan penggunaan media interaktif, menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan kreativitas serta hasil belajar siswa. Namun, kendala muncul ketika penerapan dilakukan pada kelas dengan jumlah siswa yang besar, karena pengelolaan waktu, sumber daya, dan pembagian kelompok menjadi lebih kompleks.

Studi yang dilakukan oleh Agung et al. (2021) menegaskan bahwa video edukatif menjadi media yang sangat

efektif dalam membantu guru menyampaikan materi matematika yang bersifat abstrak. Melalui integrasi elemen visual, suara, dan animasi, video mampu menghadirkan penjelasan yang lebih konkrit dan mudah dipahami. Namun, hambatan yang sering muncul adalah keterbatasan infrastruktur teknologi, terutama pada sekolah-sekolah yang tidak memiliki koneksi internet stabil atau perangkat multimedia yang memadai.

Akhirnya, penelitian oleh Kehumasan et al. (2020) kembali memperkuat efektivitas Kahoot dalam pembelajaran matematika. Platform ini tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga memberikan variasi dalam metode pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih kompetitif dan menyenangkan. Namun demikian, hambatan yang masih kerap ditemui adalah kurangnya keterampilan digital di kalangan guru, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi berbasis aplikasi ke dalam pembelajaran sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil kajian literatur ini secara konsisten menunjukkan bahwa media

pembelajaran interaktif memiliki peranan yang sangat signifikan dalam mendukung peningkatan hasil belajar matematika di tingkat Sekolah Dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, tetapi juga meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Meski demikian, tantangan yang berkaitan dengan keterbatasan infrastruktur teknologi, kesenjangan kompetensi digital guru, serta akses internet masih menjadi isu utama yang perlu mendapatkan perhatian serius dari berbagai pihak, baik pemerintah, sekolah, maupun komunitas pendidikan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian dari berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika pada tingkat Sekolah Dasar. Media interaktif berperan penting dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret,

sekaligus mendorong peningkatan motivasi serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Beragam media yang banyak dimanfaatkan, seperti **PowerPoint interaktif, video edukatif, aplikasi permainan edukasi, dan platform kuis digital seperti Kahoot**, terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan capaian hasil belajar siswa.

Namun demikian, penerapan media pembelajaran interaktif di lingkungan sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Beberapa hambatan yang sering ditemui meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi yang tersedia di sekolah, masih rendahnya kompetensi pendidik dalam pemanfaatan media digital, serta ketimpangan akses internet di sejumlah wilayah. Untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut, diperlukan upaya kolaboratif dan sistematis, seperti penyediaan sarana prasarana yang memadai, pelaksanaan pelatihan teknologi bagi guru, serta dukungan kebijakan yang

berpihak pada penguatan pembelajaran berbasis teknologi dari pemerintah dan pemangku kepentingan terkait. Dengan adanya dukungan yang optimal, pemanfaatan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat berjalan secara efektif, berkelanjutan, dan mampu memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan mutu pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adony Natty, R., Kristin, F., Anugraheni, I., & Kristen Satya Wacana, U. (2019). Peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Project Based Learning pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 778–785.
- Agung, W., Pamungkas, D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 4(3), 315–322.
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(1), 127–136.
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9.
- Hadi, S., & Novaliyosi, N. (2019). TIMSS Indonesia (Trends in International Mathematics and Science Study). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 1(1), 56-65.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2021). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal EduTech*, 7(2), 89–96.
- Husna, A., Ramadhani, R., & Syahputra, H. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–60.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan

- kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(3), 557.
<https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630>
- Kehumasan, G. J., Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 43–50.
- Muhammad, H., Lusita, IP, Yumeriza, I., Malti, KP, Ningrum, MF, Zorin, S., & Azima, NF (2025). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa*, 3 (2), 135-147.
- Puspitasari, D., Anjani, R., & Kurniawan, F. (2022). Penggunaan video animasi interaktif dalam pembelajaran geometri di SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 112–125.
- Putra, Y., Setiawan, R., & Lestari, S. (2022). Pengaruh media interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(3), 201–210.
- Rahmawati, A., Triwoelandari, R., & Nawawi, M. K. (2021). Pengembangan media iSpring pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2), 304-318.
- Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., & Nazwa, Z. (2023). Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 112–120.
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2016). *Tugas Guru dalam Pembelajaran: Aspek yang Mempengaruhi*. Jakarta: Bumi Aksara.