

PERAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR

Ghina Aulia Khairunnisa¹⁾, Aghnya Lutfiyadi²⁾, Yona Wahyu Ningsih³⁾

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Pendidikan No. 15, Cibiru Wetan, Kec. Cileunyi, Kab. Bandung, Jawa Barat, Indonesia
Email : ghinaauliak27@upi.edu, aghnyaalfyidi07@upi.edu, yonawahyuningsih@upi.edu

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media pembelajaran digital interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar pada mata pelajaran ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Metode yang digunakan ialah studi pustaka dengan menelaah berbagai jurnal dan literatur ilmiah yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa melalui tampilan visual, animasi, serta simulasi kontekstual yang menarik. Media ini membantu siswa memahami konsep sosial, budaya, dan ekonomi secara konkret. Disimpulkan bahwa inovasi guru, dukungan sekolah, serta pengembangan media digital yang sesuai sangat diperlukan agar pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan bermakna. Pembelajaran berbasis media digital terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional karena menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan pengembangan dan integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran IPS maupun lintas disiplin guna membentuk proses belajar yang dinamis, kontekstual, dan adaptif terhadap era digital.

Kata kunci: Pembelajaran IPS, Media Digital Interaktif, Minat Belajar, Sekolah Dasar

The Role Of Interactive Digital Media In Increasing Elementary School Students' Interest In Social Studies

Abstract

This study aims to analyze the role of interactive digital learning media in increasing elementary school students' interest in learning social studies. The method used is a literature study by reviewing various relevant journals and scientific literature. The results of the study show that interactive digital media can increase student motivation, engagement, and understanding through attractive visual displays, animations, and contextual simulations. This media helps students understand social, cultural, and economic concepts in a concrete way. It is concluded that teacher innovation, school support, and the development of appropriate digital media are essential to make social studies learning more interesting and meaningful. Digital media-based learning has proven to be more effective than conventional methods because it creates an active and meaningful learning experience. Therefore, this study recommends the development and integration of interactive digital media in social studies and interdisciplinary learning to create a dynamic, contextual, and adaptive learning process in the digital era.

Keywords: Social Studies Learning, Interactive Digital Media, Interest In Learning, Elementary School

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial peserta didik agar mampu memahami realitas kehidupan masyarakat di sekitarnya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS sering dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat teoritis dan kurang menarik bagi siswa, karena cenderung menjadi hafalan. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Fitri & Suhada, 2024). Faktor yang mempengaruhi kondisi tersebut antara lain penggunaan metode ceramah yang monoton, minimnya inovasi media pembelajaran, serta kurangnya konteks nyata yang mengaitkan materi IPS dengan kehidupan sehari-hari (Rajagukguk, 2024).

Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS berdampak pada pemahaman konsep yang dangkal serta menurunnya motivasi untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut. Menurut Sardiman (2018), minat belajar merupakan dorongan psikologis yang membuat seseorang tertarik dan bersemangat untuk melakukan kegiatan belajar. Jika guru tidak mampu menstimulasi minat tersebut melalui strategi dan media yang tepat, maka hasil belajar siswa akan cenderung rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran IPS yang mampu memicu rasa ingin tahu dan antusiasme siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif (Wijayanti, 2025).

Era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Siswa generasi sekarang tumbuh bersama teknologi digital seperti gawai, aplikasi interaktif, dan platform multimedia yang

mendukung proses belajar mandiri. Pendidikan dasar dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan ini agar pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual (Handayani, 2024). Media digital interaktif dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menampilkan konten visual, animasi, simulasi, dan permainan edukatif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif selama proses belajar (Hidayah, 2023).

Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa berinteraksi aktif dengan lingkungannya dan membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Schunk, 2012). Media digital interaktif sejalan dengan teori ini karena memungkinkan terjadinya eksplorasi dan refleksi secara mandiri. Dalam konteks pembelajaran IPS, media interaktif membantu siswa memahami konsep sosial, budaya, dan ekonomi secara konkret melalui visualisasi dan simulasi digital yang menyerupai kehidupan nyata (Idammatussilmi, 2024).

Penerapan media digital interaktif juga selaras dengan teori motivasi belajar menurut Keller (2010) dan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), di mana perhatian dan relevansi materi menjadi kunci untuk membangkitkan minat belajar siswa. Dengan tampilan menarik dan pengalaman belajar yang melibatkan emosi positif, media interaktif dapat meningkatkan perhatian siswa dan memperkuat motivasi intrinsik mereka terhadap pembelajaran IPS (Raharja, 2024). Selain itu, penggunaan media digital memungkinkan guru untuk melakukan diferensiasi pembelajaran sesuai kebutuhan dan kecepatan belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih adaptif dan inklusif (Wijayanti, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk mengkaji bagaimana peran media pembelajaran digital interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPS. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai literatur terkait penggunaan media digital interaktif serta dampaknya terhadap minat belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran IPS di SD. Dengan metode studi pustaka, artikel ini membahas hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk memberikan pemahaman konseptual dan rekomendasi praktis bagi guru serta pengembangan media pendidikan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*literature review*). Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan, menelaah, dan menganalisis berbagai sumber ilmiah yang relevan, baik dari hasil penelitian terdahulu maupun referensi lain yang mendukung topik kajian. Sesuai dengan sifatnya, metode *literature review* berfokus pada kegiatan meninjau dan menginterpretasikan berbagai pendapat para ahli serta hasil penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Langkah yang dilakukan dengan menggunakan metode studi literatur yang diawali dengan memperoleh seluruh sumber literatur tersebut disusun dan diklasifikasikan secara sistematis. Jenis pustaka yang digunakan meliputi sumber bahan kajian yang dikemukakan oleh orang dan ditulis ulang seperti pada buku teks atau jurnal. Data dikumpulkan melalui analisis artikel jurnal tahun 2019-2024 yang dianggap relevan dengan fokus pada penelitian ini.

Menurut Subahan et al. (2021), kajian literatur merupakan bentuk suatu penelitian yang dilakukan dengan menelusuri berbagai sumber pustaka seperti buku, jurnal, serta karya ilmiah lainnya yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang mendalam terhadap konsep-konsep teoritis dan temuan penelitian sebelumnya sehingga dapat dijadikan dasar dalam pembahasan artikel ini.

3. PEMBAHASAN dan HASIL

Konsep Media Pembelajaran Digital Interaktif

Media pembelajaran digital interaktif merupakan perkembangan dari media pembelajaran tradisional yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan interaksi dua arah antara peserta didik dan materi pembelajaran. Menurut (Wijaya 2017), media ini memberi pengguna kendali dalam mengakses dan mengelola konten sesuai kebutuhan mereka, serta memungkinkan berbagai cara penyajian informasi yang menarik dan dinamis.

(Holzberger 2013) mengemukakan bahwa pembelajaran digital merupakan proses penyampaian materi dengan menggunakan media digital, seperti teks atau gambar yang disajikan melalui internet. Konten pembelajaran digital bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran serta menambah pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Bagi guru, media digital memiliki banyak manfaat, antara lain sebagai alat bantu yang mempermudah penyampaian materi dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dalam proses belajar, guru perlu mampu menghadirkan berbagai strategi kreatif agar siswa tetap bersemangat dan fokus. Minat belajar menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, karena tanpa minat, siswa akan kesulitan memahami dan menguasai materi yang diajarkan.

(Munir 2020) menambahkan bahwa karakteristik media digital interaktif meliputi tampilan visual yang menarik, aktivitas interaktif seperti permainan edukatif dan kuis, serta integrasi multimedia yang mendukung pengalaman belajar aktif. Karakteristik ini sangat sesuai untuk diterapkan di tingkat Sekolah Dasar karena peserta didik pada tahap ini lebih mudah memahami konsep melalui tampilan visual dan pengalaman konkret.

Landasan teoritis penggunaan media digital interaktif dapat dikaitkan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1970) dan Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya pengalaman dan interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Melalui media digital interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif membangun pemahaman melalui eksplorasi dan interaksi langsung dengan materi. Selain itu, berdasarkan teori motivasi ARCS oleh Keller (2010), elemen visual dan interaktif dalam media digital dapat meningkatkan perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), serta rasa percaya diri (*confidence*) siswa selama proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, penerapan media pembelajaran digital interaktif memiliki relevansi yang kuat. Melalui simulasi, video interaktif, atau permainan berbasis konteks sosial, siswa dapat memahami nilai-nilai sosial, budaya, ekonomi, dan lingkungan secara konkret dan menarik (Sanjaya, 2016). Media digital memungkinkan siswa mengeksplorasi fenomena sosial, mengenal keberagaman budaya, serta menumbuhkan empati dan kesadaran lingkungan. Dengan demikian, media pembelajaran digital interaktif tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu membentuk karakter sosial dan pemahaman kontekstual siswa terhadap realitas di sekitar mereka.

Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Minat belajar merupakan dorongan internal yang membuat seseorang tertarik, bersemangat, dan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Slameto 2013), minat belajar adalah kecenderungan hati yang tetap terhadap suatu kegiatan belajar yang disertai perasaan senang dan keinginan untuk terus mempelajarinya. Sementara itu, (Sardiman 2016) menjelaskan bahwa minat memiliki peran penting dalam membangkitkan motivasi belajar, karena siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan belajar.

Indikator minat belajar siswa Sekolah Dasar dapat dilihat dari tiga aspek utama, yaitu motivasi, keterlibatan, dan antusiasme. Motivasi tercermin dari dorongan siswa untuk memahami materi dan mencapai hasil belajar yang baik. Keterlibatan tampak melalui partisipasi aktif dalam kegiatan belajar seperti bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas. Sementara antusiasme terlihat dari ekspresi positif siswa ketika mengikuti pembelajaran, seperti semangat, rasa ingin tahu, dan kesenangan dalam belajar (Uno, 2015).

Beberapa faktor turut memengaruhi tingkat minat belajar siswa SD. Menurut Hamalik (2014), faktor tersebut meliputi metode pembelajaran, penggunaan media, lingkungan kelas, serta relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru cenderung membuat siswa cepat bosan, sedangkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan dapat menumbuhkan minat belajar. Lingkungan kelas yang nyaman, suportif, dan kondusif juga menjadi pendorong penting dalam menciptakan suasana belajar yang positif (Dimiyati & Mudjiono, 2018).

Hubungan antara Media Digital Interaktif dan Minat Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar

Dalam konteks pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, media pembelajaran digital interaktif berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Melalui media berbasis video, simulasi, serta kuis interaktif, siswa tidak hanya memahami konsep sosial secara lebih konkret, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar yang menyenangkan. Fitri dan Suhada (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif pada siswa kelas IV SD di Jakarta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperjelas pemahaman terhadap konsep sosial yang abstrak. Media digital tersebut menampilkan informasi dalam bentuk visual dan interaktif yang mendorong fokus, rasa ingin tahu, serta motivasi intrinsik siswa untuk terus belajar. Selain itu, media yang dirancang dengan elemen audio-visual dan aktivitas partisipatif mampu memunculkan suasana belajar yang kolaboratif dan kontekstual, sehingga siswa merasa lebih dekat dengan materi yang dipelajari dan lebih percaya diri dalam berpartisipasi. Hal serupa juga ditemukan oleh Wijayanti, Wulandari, dan Sutyarningsih (2025), yang menyatakan bahwa integrasi media digital berbasis cerita dan animasi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta antusiasme siswa terhadap materi sosial dan budaya. Hal serupa juga ditemukan oleh Wijayanti, Wulandari, dan Sutyarningsih (2025), yang menyatakan bahwa integrasi media digital berbasis cerita dan animasi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta antusiasme siswa terhadap materi sosial dan budaya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Rajagukguk, Tanjung, dan Restu (2024) dalam E-Journal UPI mengembangkan multimedia interaktif berbasis animasi pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus membangun keterampilan berpikir kritis. Dalam pembelajaran IPS, materi seperti keragaman sosial, budaya, dan kegiatan ekonomi lokal dapat divisualisasikan secara lebih konkret menggunakan animasi dan simulasi. Hal ini memperkuat teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar langsung untuk membangun pengetahuan (Schunk, 2012). Dengan demikian, media interaktif berperan sebagai sarana bagi siswa untuk mengonstruksi pemahamannya terhadap realitas sosial melalui eksplorasi digital yang menyenangkan.

Selain meningkatkan hasil belajar, media digital interaktif juga memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan kolaboratif. Menurut Wijayanti, Wulandari, dan Sutyaningsih (2025), penggunaan komik digital interaktif pada pembelajaran IPS berbasis literasi di SD dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena media tersebut menggabungkan unsur cerita dan visual yang dekat dengan pengalaman mereka sehari-hari. Guru dapat memanfaatkan media digital ini untuk membangun diskusi sosial di kelas dan melatih empati sosial siswa terhadap isu-isu kemasyarakatan. Dengan dukungan desain yang komunikatif dan menarik, media digital mampu menumbuhkan minat belajar sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir sosial yang menjadi kompetensi utama dalam IPS SD.

Tantangan Penggunaan Media Digital Interaktif

Meskipun demikian, keberhasilan penerapan media digital interaktif sangat bergantung pada beberapa faktor pendukung. Handayani, Yani, dan Kusumarini (2024) menegaskan bahwa kesiapan guru merupakan faktor utama dalam menentukan efektivitas penggunaan media digital di sekolah dasar. Guru yang memiliki kemampuan literasi digital mampu menyesuaikan teknologi dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa. Selain itu, infrastruktur sekolah seperti ketersediaan perangkat komputer, jaringan internet, serta dukungan kebijakan sekolah juga menjadi komponen penting yang memengaruhi keberhasilan implementasi (Hidayah, 2023). Ketika semua faktor ini terpenuhi, media digital interaktif dapat berfungsi optimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SD.

Di sisi lain, berbagai literatur juga mencatat sejumlah hambatan dalam penerapan media digital interaktif pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Beberapa kendala yang sering muncul meliputi keterbatasan sarana teknologi, kurangnya pelatihan guru, dan resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran (Raharja, 2024). Guru yang belum terbiasa dengan media digital cenderung kembali menggunakan metode konvensional karena merasa lebih aman dan efisien. Selain itu, beberapa sekolah dasar di daerah tertentu masih menghadapi keterbatasan akses internet dan perangkat yang memadai (Fitri & Suhada, 2024). Hambatan ini menunjukkan perlunya dukungan dari berbagai pihak-baik pemerintah, sekolah, maupun pengembang media untuk memastikan bahwa transformasi digital dalam pembelajaran IPS dapat berjalan secara merata dan efektif.

Hasil berbagai kajian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif memiliki hubungan positif terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Melalui visualisasi, simulasi, dan interaktivitas, media digital mampu menumbuhkan perhatian serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Raharja, 2024). Hal ini berdampak langsung pada motivasi belajar yang lebih tinggi dan rasa ingin tahu terhadap fenomena sosial yang dipelajari. Oleh karena itu, guru IPS di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam mengoptimalkan pemanfaatan media digital interaktif sebagai sarana pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga bermakna bagi perkembangan kognitif dan sosial siswa (Fitri & Suhada, 2024).

Implikasi untuk Praktik Pembelajaran IPS di SD

Penerapan media digital interaktif perlu dirancang secara kontekstual sesuai dengan topik pembelajaran. Guru dapat memilih atau mengembangkan media yang relevan, seperti peta digital interaktif, video animasi mengenai kegiatan ekonomi lokal, atau simulasi kehidupan masyarakat Multikultural, agar materi IPS lebih mudah dipahami dan terasa dekat dengan pengalaman siswa sehari-hari (Wijayanti, 2025). Media seperti itu membantu siswa menghubungkan konsep sosial dengan realitas nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Selain itu, integrasi media dalam desain pembelajaran berbasis proyek atau diskusi kelompok akan membantu menumbuhkan kolaborasi, empati sosial, dan keterampilan komunikasi antar siswa (Rajagukguk, 2024).

Guru juga disarankan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pemilihan atau pengembangan media pembelajaran. Dengan cara ini, siswa merasa memiliki kontrol terhadap pembelajaran mereka, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik dan rasa tanggung jawab terhadap kegiatan belajar (Hidayah, 2023). Dalam konteks ini, teori motivasi ARCS (Keller, 2010) menjelaskan bahwa perhatian (*attention*) dan relevansi (*relevance*) merupakan dua komponen utama yang dapat menumbuhkan minat belajar. Media interaktif yang dirancang dengan elemen visual menarik dan

pengalaman belajar yang sesuai minat siswa terbukti mampu meningkatkan kedua aspek tersebut secara signifikan.

Selain dari sisi guru, dukungan kebijakan sekolah juga menjadi aspek krusial, dukungan terhadap pelatihan guru dan penyediaan infrastruktur menjadi kebutuhan mendesak. Handayani, Yani, dan Kusumarini (2024) menekankan bahwa keberhasilan implementasi media digital interaktif tidak hanya ditentukan oleh teknologi, tetapi juga oleh kesiapan sumber daya manusia dan kebijakan pendidikan yang mendukung. Guru perlu diberikan pelatihan berkelanjutan untuk menguasai literasi digital, termasuk keterampilan mengoperasikan aplikasi pembelajaran, mendesain konten digital, dan memanfaatkan teknologi berbasis internet dalam pembelajaran IPS. Di samping itu, sekolah dan pemerintah daerah harus memastikan tersedianya perangkat seperti komputer, tablet, serta jaringan internet yang memadai agar media interaktif dapat digunakan secara optimal di berbagai kondisi sekolah, baik kota maupun daerah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, media pembelajaran digital interaktif terbukti berperan signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Media ini secara efektif menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, kontekstual, dan bermakna. Melalui pemanfaatan visual, animasi, video, dan simulasi interaktif, siswa mampu memahami konsep sosial, budaya, dan ekonomi secara lebih konkret serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Guru Sekolah Dasar wajib mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran digital interaktif yang relevan dengan konteks sosial dan budaya siswa. Peningkatan literasi digital guru harus dilakukan secara berkelanjutan agar integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS berjalan optimal. Sekolah dan pemerintah harus menyediakan dukungan penuh berupa sarana dan prasarana teknologi, termasuk perangkat komputer dan akses internet, serta menyelenggarakan program pelatihan yang terstruktur dan berkesinambungan. Pengembang media pendidikan harus menghasilkan konten digital yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa Sekolah Dasar, sehingga pembelajaran tidak hanya menarik, tetapi juga bermakna dan mampu membentuk keterampilan sosial siswa. Sinergi yang kuat antara guru, sekolah, pemerintah, dan pengembang media harus diwujudkan secara nyata untuk memastikan pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif berjalan efektif. Dengan demikian, pembelajaran IPS akan menjadi lebih hidup, kontekstual, dan mampu membentuk generasi yang cerdas, kritis, serta memiliki karakter sosial yang kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fitri, A. N., & Suhada, N. S. M. I. (2024). Digital Learning Media's Usage in Social Studies Learning in the Fourth Graders of Primary School. *SCIENTIA: International Journal of Primary Education*.
- Handayani, E. S., Yani, H. A., Arafat, Y., Kusumarini, E., & Sakti, B. P. (2024). Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar di Era Cybernetics. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*.
- Hidayah, Y., Suyitno, & Ali, Y. F. (2023). A Study on Interactive-Based Learning Media to Strengthen the Profile of Pancasila Student in Elementary School. *Jurnal Etika Demokrasi*.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer.
- Raharja, H. F., Dwinata, A., Hardati, P., & Irmawati, L. (2024). The Implementation of Interactive Multimedia on Critical Thinking Skills in Social Studies Learning for Elementary School Students. *Indonesian Journal of Primary Science Education*.
- Rajagukguk, S., Tanjung, S., & Restu, R. (2024). Development of Interactive Multimedia on Social Studies Learning Outcomes of Elementary School Students. *Jurnal Inovasi Kurikulum, Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Riska Kalidya Alga, Azka Amalia Ashari Hsb, Selvyra Azhara, Emi herliza Hakim, Nuri afia, Eka Yusnaldi. Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi. *Continuous Education : Journal of Science and Research* Volume 5 Issue 3 November (2024) Page 200-212

- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R., S. F., & Aurelita, N. M. (2024). Media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Universitas Dharmawangsa*, 18(1), 205–218.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Boston: Pearson. Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Suhartawan, B., Daawia, D., Prastawa, S., Reba, Y. A., Abdullah, G., Arifin, A., Sirjon, S., Purnama, Z. R., & Veronika, P. (2022). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. CV Rey Media Grafika.
- Wijayanti, N. M. N. A., Wulandari, I. G. A. A., & Sutyaningsih, A. A. A. D. (2025). Interactive Digital Comic Learning Media Based on Literacy in Social Studies Content for Elementary School Students. *International Journal of Natural Science and Engineering*.