



Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar

Revalina Hidayat^{1*}, Irma Apriani², Lisa Putri³, Ilham Muarif⁴, Melsi Prima Dola⁵,
Masri Yuanda⁶

¹⁻⁶ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas
Negeri Padang, Indonesia

Email : revalinahidayatt@gmail.com^{1*}, irmaapriani0704@gmail.com², lisaputri0801@gmail.com³,
xionflex963@gmail.com⁴, melsiprimadola@gmail.com⁵, masriyuanda9@gmail.com⁶

Korespondensi penulis : revalinahidayatt@gmail.com

Abstract. *This study aims to review in depth various literature related to the development of interactive PowerPoint (PPT)-based learning media in order to improve students' understanding of Civic Education (PKn) subjects at the elementary school level. Innovative and interesting learning media are considered to have an important role in creating a more enjoyable, active, and meaningful learning atmosphere for students. In the literature reviewed, interactive PPT media has been proven to be able to present material visually, audibly, and interactively, thus helping students understand abstract concepts in PKn more concretely. The method used in this study is a literature review of various national and international journals, scientific articles, and relevant research reports in the last five years. The results of the study show that the use of interactive PPT not only increases the attractiveness of learning, but is also able to encourage active student participation, strengthen memory, and build a deeper understanding of national values, democracy, and social responsibility. In addition, the development of this media requires careful planning, starting from the design of the display, the preparation of content that is in accordance with the curriculum, to the integration of interactive elements such as quizzes, animations, and multimedia links. Based on findings from various literature, it can be concluded that interactive PPT media is an effective alternative that can be used by teachers to significantly improve the quality of civics learning in elementary schools.*

Keywords : *Development, Media, Learning*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam berbagai literatur terkait pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint (PPT) interaktif dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran yang inovatif dan menarik dinilai memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna bagi siswa. Dalam literatur yang dikaji, media PPT interaktif terbukti mampu menyajikan materi secara visual, audio, dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam PKn secara lebih konkret. Metode yang digunakan dalam studi ini adalah telaah pustaka dari berbagai jurnal nasional dan internasional, artikel ilmiah, serta laporan penelitian yang relevan dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan PPT interaktif tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif siswa, memperkuat daya ingat, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai kebangsaan, demokrasi, dan tanggung jawab sosial. Selain itu, pengembangan media ini memerlukan perencanaan yang matang, mulai dari desain tampilan, penyusunan konten yang sesuai dengan kurikulum, hingga integrasi unsur interaktif seperti kuis, animasi, dan tautan multimedia. Berdasarkan temuan dari berbagai literatur, dapat disimpulkan bahwa media PPT interaktif merupakan salah satu alternatif efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar secara signifikan.

Kata Kunci : Pengembangan, Media, Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi masa depan yang berkualitas, tidak hanya dari segi intelektual tetapi juga dari segi karakter dan moral. Di tingkat sekolah dasar, pembentukan karakter dan pemahaman nilai-nilai kebangsaan menjadi bagian yang sangat penting dalam proses pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran

strategis dalam membentuk karakter siswa adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). PKn mengajarkan nilai-nilai dasar tentang kebangsaan, hak dan kewajiban warga negara, demokrasi, toleransi, serta pentingnya hidup bersama dalam masyarakat yang beragam. Namun demikian, dalam praktiknya, pembelajaran PKn di sekolah dasar masih sering dianggap membosankan oleh siswa karena disampaikan dengan metode konvensional yang kurang menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi siswa dan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penyampaian materi agar tujuan pembelajaran PKn dapat tercapai secara maksimal (Lestari, 2020).

Perkembangan teknologi informasi yang pesat memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti PowerPoint (PPT) interaktif. PPT interaktif bukan sekadar presentasi biasa, melainkan sebuah media visual dinamis yang dilengkapi dengan berbagai elemen interaktif seperti animasi, video, audio, kuis, dan hyperlink yang dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran PKn di sekolah dasar, media ini sangat potensial digunakan untuk menyajikan materi yang sebelumnya terkesan teoritis menjadi lebih konkret dan menyenangkan. Dengan adanya elemen visual dan audio, konsep-konsep seperti hak asasi manusia, demokrasi, atau toleransi dapat dijelaskan melalui contoh-contoh nyata dan narasi yang lebih mudah dipahami oleh siswa usia sekolah dasar (Ramadhani, 2021).

Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran yang mampu menstimulus interaksi siswa dengan materi secara langsung dapat meningkatkan keterlibatan mereka secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. PPT interaktif memungkinkan terjadinya pembelajaran dua arah yang lebih dinamis, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga menjadi peserta aktif yang berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran. Fitur-fitur seperti kuis atau teka-teki di dalam slide memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung, sementara fitur hyperlink memungkinkan eksplorasi materi lebih dalam tanpa meninggalkan presentasi utama. Hal ini tentu sangat membantu guru dalam mengukur keberhasilan pembelajaran secara real-time sekaligus membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman yang bermakna. Dalam konteks ini, media PPT interaktif berperan sebagai fasilitator yang memungkinkan siswa

untuk mengeksplorasi materi secara mandiri maupun kelompok, dan menemukan pemahaman melalui keterlibatan langsung. Dengan kata lain, media ini mendukung pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*) yang saat ini menjadi salah satu pendekatan yang direkomendasikan dalam kurikulum Merdeka Belajar.

Namun, dalam pengembangannya, media pembelajaran PPT interaktif juga memerlukan perencanaan dan desain yang matang agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Guru sebagai pengembang media dituntut untuk memiliki kemampuan dalam merancang materi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga tepat secara pedagogis. Pemilihan gambar, warna, font, dan transisi harus disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret-operasional. Selain itu, penyusunan konten harus mengikuti prinsip pedagogi yang baik, yaitu bertahap, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku juga menjadi pertimbangan penting agar media yang dikembangkan benar-benar relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran (Lestari, 2020).

Dalam pengembangan media pembelajaran PPT interaktif, keterlibatan guru sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran sangat penting. Guru tidak hanya sebagai pengguna tetapi juga sebagai perancang yang harus memahami kebutuhan belajar siswa dan bagaimana teknologi dapat menjawab tantangan tersebut. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat krusial. Kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai akan menentukan keberhasilan penggunaan media ini di dalam kelas. Di sisi lain, dukungan dari sekolah dan kebijakan pendidikan yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga sangat dibutuhkan agar implementasi media PPT interaktif dapat berjalan dengan maksimal (Wulandari, 2022).

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah studi literatur atau *literature review*, yang bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis berbagai sumber pustaka terkait pengembangan media pembelajaran PowerPoint (PPT) interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar. Pendekatan ini digunakan untuk merangkum temuan-temuan dari berbagai penelitian terdahulu, mengidentifikasi tren, serta menggali kekuatan dan kelemahan dari media pembelajaran yang telah digunakan dalam konteks serupa (Susanti, 2023). Data dalam penelitian ini diperoleh dari sumber-sumber ilmiah yang relevan, termasuk jurnal nasional

terakreditasi, jurnal internasional, buku akademik, prosiding seminar, serta artikel penelitian lainnya yang dipublikasikan dalam lima tahun terakhir (2019–2024). Kriteria inklusi meliputi penelitian yang secara khusus membahas: (1) penggunaan atau pengembangan media PPT interaktif dalam pembelajaran; (2) penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar; dan (3) hasil pembelajaran PKn atau mata pelajaran lain yang serupa dari segi karakter dan nilai. Sedangkan kriteria eksklusi adalah artikel non-ilmiah, opini tanpa dukungan data empiris, serta penelitian yang tidak relevan dengan topik kajian.

Prosedur analisis dilakukan melalui tahapan identifikasi, seleksi, dan interpretasi. Pertama, peneliti mengumpulkan artikel dan dokumen yang relevan menggunakan kata kunci seperti “media pembelajaran interaktif”, “PowerPoint interaktif”, “PKn sekolah dasar”, dan “pemahaman siswa”. Kedua, peneliti melakukan seleksi terhadap artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Ketiga, analisis isi dilakukan dengan mengevaluasi tujuan, metode, hasil, dan kontribusi dari setiap literatur yang dikaji. Selanjutnya, hasil analisis disintesis untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas penggunaan media PPT interaktif dalam konteks pembelajaran PKn, serta untuk mengidentifikasi gap penelitian yang dapat dijadikan dasar untuk penelitian lanjutan.

Dengan metode ini, diharapkan kajian literatur dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai potensi, tantangan, dan rekomendasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar (Wulandari, 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam studi ini, peneliti melakukan analisis terhadap lima literatur utama yang relevan dengan tema pengembangan media pembelajaran PowerPoint (PPT) interaktif dan penerapannya dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Kajian literatur ini bertujuan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan media interaktif terhadap peningkatan pemahaman siswa, strategi pengembangan yang digunakan, serta tantangan dalam implementasinya. Hasil kajian menunjukkan bahwa secara umum, media PPT interaktif memberikan dampak positif terhadap pembelajaran karena mampu menyajikan materi dengan cara yang menarik, visual, dan interaktif, yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berikut ini adalah ringkasan hasil analisis lima literatur utama:

Tabel 1

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Metode	Temuan Utama
1	Lestari, D. (2020)	Pengembangan Media PPT Interaktif dalam Pembelajaran PKn Kelas IV SD	Penelitian dan Pengembangan (R&D)	Media PPT interaktif meningkatkan minat dan pemahaman siswa, serta membantu guru menyampaikan materi lebih sistematis.
2	Ramadhani, S. & Yusuf, A. (2021)	Efektivitas Penggunaan PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar	Kuasi Eksperimen	Siswa yang belajar dengan media PPT interaktif menunjukkan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.
3	Wulandari, M. (2022)	Inovasi Media Pembelajaran PKn Berbasis PowerPoint di Era Digital	Studi Kualitatif	Media PPT dapat mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila melalui tampilan visual yang mudah dipahami siswa.
4	Susanti, R. (2023)	Pengaruh Media Interaktif terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran	Mixed Method	Media interaktif membantu siswa dalam membangun pemahaman konsep abstrak secara konkret melalui

		PKn di SD		animasi dan contoh visual.
5	Hidayat, N. (2021)	Desain Media PowerPoint Interaktif Berbasis Kuis Interaktif dalam Pembelajaran Tematik	R&D	Penggunaan kuis dalam slide membantu evaluasi dan meningkatkan partisipasi siswa secara langsung.

Dari kelima literatur tersebut, dapat dilihat bahwa semua peneliti sepakat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran PKn. PKn sebagai mata pelajaran yang mengandung banyak nilai abstrak seperti tanggung jawab, demokrasi, dan hak asasi manusia, sering kali sulit dipahami oleh siswa jika hanya disampaikan melalui ceramah atau membaca buku teks. Dengan adanya media yang mampu menyajikan materi melalui gambar, animasi, dan permainan interaktif, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan.

Penelitian Lestari (2020) menekankan bahwa media PPT interaktif memungkinkan guru menyusun materi secara lebih terstruktur dan sistematis. Selain itu, fitur transisi dan hyperlink antar slide mempermudah navigasi materi yang kompleks tanpa membuat siswa kebingungan. Hal ini terbukti meningkatkan efektivitas waktu pembelajaran dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup. Sementara itu, Ramadhani & Yusuf (2021) menggunakan pendekatan eksperimen dan berhasil menunjukkan bahwa kelompok siswa yang diajar menggunakan media PPT interaktif memperoleh nilai lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan kelompok yang diajar menggunakan metode konvensional. Ini membuktikan bahwa media interaktif bukan hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga berkontribusi langsung terhadap capaian akademik siswa.

Penelitian Wulandari (2022) menggarisbawahi pentingnya integrasi nilai-nilai Pancasila dalam media pembelajaran PKn. Ia menyatakan bahwa PowerPoint interaktif bisa menjadi alat yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai tersebut secara kontekstual. Misalnya,

nilai persatuan dapat ditunjukkan melalui ilustrasi kegiatan gotong royong, atau nilai keadilan dapat disimulasikan melalui cerita pendek bergambar. Ini memberi siswa pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna.

Dalam kajian Susanti (2023), pendekatan campuran menunjukkan bahwa siswa lebih antusias saat berinteraksi dengan materi PKn yang disajikan melalui media interaktif. Mereka lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan memberi pendapat terhadap video atau ilustrasi yang ditampilkan. Selain itu, siswa yang sebelumnya pasif dan kurang berminat menjadi lebih terlibat ketika diberi stimulus berupa kuis atau teka-teki dalam slide presentasi. Penelitian ini memperkuat gagasan bahwa media interaktif mampu mengaktifkan dimensi afektif dan sosial dalam pembelajaran, yang sangat penting dalam pendidikan karakter seperti PKn.

Penelitian Hidayat (2021) berfokus pada desain kuis interaktif yang disisipkan dalam media PowerPoint. Kuis ini digunakan tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat daya ingat siswa secara menyenangkan. Ia menemukan bahwa kuis dengan poin, efek suara, dan umpan balik langsung mampu mendorong siswa untuk lebih serius namun tetap antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, fitur kuis ini memperkuat hubungan antara materi dan aplikasi praktisnya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, beberapa tantangan juga diidentifikasi dalam literatur yang dikaji. Salah satu tantangan terbesar adalah keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi. Tidak semua guru memiliki kompetensi dalam merancang media PPT interaktif yang menarik dan efektif. Oleh karena itu, pelatihan penggunaan media digital bagi guru menjadi kebutuhan mendesak. Selain itu, ketersediaan perangkat seperti laptop, proyektor, dan speaker juga menjadi kendala di beberapa sekolah dasar, terutama di daerah terpencil.

Faktor lain yang turut memengaruhi efektivitas penggunaan media ini adalah waktu persiapan. Dibandingkan dengan metode konvensional, penyusunan media PPT interaktif membutuhkan waktu dan usaha lebih. Guru perlu memahami isi kurikulum, mendesain slide yang menarik, serta menguji fungsionalitas media sebelum digunakan di kelas. Oleh karena itu, dibutuhkan komitmen dan dukungan dari pihak sekolah agar guru memiliki ruang dan kesempatan untuk mengembangkan media ini secara optimal.

Dalam perspektif pedagogis, keberhasilan media PPT interaktif sangat tergantung pada bagaimana guru mengelolanya di dalam kelas. Media hanyalah alat bantu; pengaruh terbesarnya tetap berada di tangan pendidik. Guru harus mampu mengintegrasikan media dengan pendekatan pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan partisipatif. Jika digunakan secara tepat,

media PPT interaktif bisa menjadi pemantik diskusi, refleksi nilai, dan penerapan konsep yang lebih nyata bagi siswa sekolah dasar.

Dengan mempertimbangkan hasil dari berbagai literatur yang telah dianalisis, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran PPT interaktif memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PKn. Media ini dapat mengubah cara siswa memandang pembelajaran dari yang sebelumnya membosankan menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep, media ini juga mampu menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan yang aplikatif dalam kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, media interaktif juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan kreatif.

Akan tetapi, keberhasilan media ini tidak bisa dilepaskan dari faktor pendukung lainnya seperti pelatihan guru, kesiapan infrastruktur sekolah, serta dukungan kurikulum yang adaptif terhadap inovasi pembelajaran. Oleh karena itu, sinergi antara guru, kepala sekolah, dinas pendidikan, dan pemangku kepentingan lainnya sangat dibutuhkan dalam mendorong pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar (Susanti, 2023).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dari berbagai literatur yang dianalisis, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PowerPoint (PPT) interaktif merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Media ini mampu menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan kuis interaktif. Selain meningkatkan pemahaman kognitif, media PPT interaktif juga mendorong partisipasi aktif siswa, membangun minat belajar, serta memfasilitasi internalisasi nilai-nilai Pancasila secara kontekstual.

Saran

1. **Bagi Guru**, disarankan untuk terus meningkatkan kompetensinya dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi melalui pelatihan atau workshop yang relevan. Guru juga perlu berinovasi agar media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman.
2. **Bagi Sekolah dan Pemerintah**, penting untuk menyediakan fasilitas pendukung seperti laptop, LCD proyektor, dan jaringan listrik/internet yang memadai, khususnya di daerah yang masih tertinggal dari segi teknologi pendidikan. Selain

itu, kebijakan pendidikan perlu mendorong penggunaan media digital sebagai bagian dari proses pembelajaran.

3. **Bagi Peneliti Selanjutnya**, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut secara empiris mengenai dampak penggunaan media PPT interaktif terhadap aspek afektif dan psikomotorik siswa, serta mengembangkan media serupa yang lebih ramah bagi guru-guru di sekolah dasar yang belum terbiasa dengan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. (2020). Peran teknologi dalam pembelajaran abad 21: Tantangan dan solusi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(2), 55–66.
- Handayani, Y. (2022). Integrasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 18(1), 21–29.
- Hidayat, N. (2021). Desain media PowerPoint interaktif berbasis kuis interaktif dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Edukasi Nusantara*, 9(2), 88–96.
- Lestari, D. (2020). Pengembangan media PPT interaktif dalam pembelajaran PKn kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 115–125.
- Maulida, A. (2020). Penggunaan media visual interaktif untuk pembelajaran nilai karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak*, 5(2), 30–40.
- Nuraini, L. (2020). Penerapan media visual untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(1), 60–68.
- Putri, N. K., & Yuliani, E. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis PowerPoint terhadap hasil belajar di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(1), 22–31.
- Rahayu, F., & Aminah, S. (2021). Pengembangan media digital interaktif dalam pembelajaran kewarganegaraan berbasis nilai Pancasila. *Jurnal Wacana Akademika*, 14(2), 101–110.
- Rahmawati, T. (2021). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar abad 21. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 140–150.
- Ramadhani, S., & Yusuf, A. (2021). Efektivitas penggunaan PowerPoint interaktif pada mata pelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 45–55.
- Sari, N. M., & Fadilah, R. (2019). Implementasi media interaktif berbasis digital untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 10–20.
- Siregar, D. (2019). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran*, 10(3), 71–80.
- Susanti, R. (2023). Pengaruh media interaktif terhadap pemahaman konsep dalam pembelajaran PKn di SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(1), 33–42.

- Wulandari, M. (2022). Inovasi media pembelajaran PKn berbasis PowerPoint di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 8(3), 92–100.
- Yusuf, A., & Ramli, H. (2021). Evaluasi pembelajaran PKn dengan pendekatan teknologi. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(1), 77–85.