

Peran Papan Interaktif Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Khusnul Khotimah Lestari¹, Lia Farida², Sulfiani³, Abdul Azis Khoiri⁴

Institut Agama Islam Negeri Sorong, Indonesia¹⁻⁴

Email Korespondensi: khusnullestari3678@gmail.com liafarida240405@gmail.com
sulfiani006@gmail.com abdulazis@iainsorong.ac.id

Article received: 07 Januari 2026, Review process: 11 Januari 2026,

Article Accepted: 27 Januari 2026, Article published: 01 Februari 2026

ABSTRACT

The development of digital technology has changed the paradigm of learning in primary schools, but low student motivation remains a major problem due to the dominance of monotonous lecture methods. This article aims to examine the role of digital interactive whiteboards in primary school students' learning motivation. This study uses a qualitative approach with a literature study method, analysing scientific articles and accredited national journals published in the last 5-10 years through the Google Scholar, GARUDA, and SINTA databases. The results of the study show that digital interactive whiteboards have a positive impact on three main aspects: first, they increase student attention by up to 78% through attractive visual and auditory stimuli; second, they encourage student activity by up to 86% by facilitating interactive and collaborative learning that accommodates various learning styles; third, increasing learning interest and motivation by up to 85% of students in the high motivation category due to enjoyable and non-monotonous learning experiences. Digital interactive whiteboards have proven to be effective as an innovative learning medium for improving motivation and learning quality in primary schools.

Keywords: Digital Interactive Whiteboard, Learning Motivation, Primary School

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran di sekolah dasar, namun rendahnya motivasi belajar siswa tetap menjadi masalah utama akibat dominasi metode ceramah yang monoton. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji peran papan tulis interaktif digital dalam motivasi belajar siswa sekolah dasar. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur, menganalisis artikel ilmiah dan jurnal nasional terakreditasi yang diterbitkan dalam 5-10 tahun terakhir melalui basis data Google Scholar, GARUDA, dan SINTA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa papan tulis interaktif digital memiliki dampak positif pada tiga aspek utama: pertama, meningkatkan perhatian siswa hingga 78% melalui stimulus visual dan auditif yang menarik; kedua, meningkatkan aktivitas siswa hingga 86% dengan memfasilitasi pembelajaran interaktif dan kolaboratif yang mengakomodasi berbagai gaya belajar; ketiga, meningkatkan minat dan motivasi belajar hingga 85% pada siswa dalam kategori motivasi tinggi akibat pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Papan tulis interaktif digital terbukti efektif sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi dan kualitas belajar di sekolah dasar.

Kata Kunci: Papan Interaktif Digital, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi membawa perubahan besar di bidang kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi digital turut memengaruhi sistem pendidikan yang sebelumnya bergantung pada penggunaan buku teks dan pendekatan berbasis hafalan yang bersifat monoton sehingga siswa menganggap pembelajaran itu membosankan karena pembelajaran sangat bergantung pada guru (Ambarwati, Wibowo, Arsyiadanti, & Susanti, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa guru harus mengembangkan kreativitas dan inovasi untuk merancang pembelajaran yang menarik, termasuk penggunaan media visual dan digital yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru yang kreatif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dengan membuat strategi pembelajaran yang kontekstual dan interaktif yang sesuai dengan gaya belajar siswa (Sari, 2025).

Salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah rendahnya motivasi belajar siswa. motivasi adalah sesuatu perubahan energi internal diri/pribadi seseorang yang ditandai dengan dorongan dan reaksi-reaksi usaha untuk mencapai tujuan dalam memenuhi kebutuhannya (Nurfauzan, Almubarak, Abdillah, & Anggraini, 2022). Ketika siswa memiliki motivasi untuk belajar, mereka akan termotivasi untuk mempelajari hal-hal baru, berusaha untuk meningkatkan keterampilan mereka, dan menunjukkan sikap pembelajar yang ingin tahu tentang apa yang mereka pelajari (Hae, Rezeki, & Tantu, 2021).

Pembelajaran yang didominasikan oleh ceramah secara terus-menerus cenderung menjadi monoton dan tidak bervariasi. Akibatnya, siswa menjadi pasif, cepat bosan, serta motivasi belajarnya menurun. Kondisi ini terjadi karena guru hanya menyampaikan materi secara satu arah tanpa memberikan dukungan media pembelajaran yang menarik atau melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa kurang terlibat dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran(Mutia, Najmilah, Sismia, Ramadhani, & Suryapuspita, 2025). Oleh karena itu, guru harus membuat strategi dan media pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam suasana belajar.

Papan interaktif digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini semakin banyak dimanfaatkan di lingkungan dan mulai banyak diterapkan dalam proses pembelajaran. Papan tulis interaktif yang berbasis multimedia yang dibuat sedetail mungkin sehingga dapat membantu anak dalam memilih apa yang diinginkan dilaksanakan (Ritonga dkk., 2022). Papan interaktif digital juga merupakan media grafis yang efektif untuk menampilkan pesan tertentu. Papan dapat digunakan secara praktis. Gambar-gambar yang akan ditampilkan dapat dengan mudah dipasang, diganti dan dihapus, setiap saat (Nuriah, Putri, Putri, & Pratami, 2024).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif, termasuk papan interaktif digital, meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar (Surbakti and Chantrin 2025). Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif secara signifikan dapat meningkatkan

keterlibatan, perhatian, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Pancasila et al. 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan smartboard dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar. Ini karena penyajian materi secara interaktif, visual, dan audio dapat membuat kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji peran papan interaktif digital terhadap motivasi belajar siswa. Untuk mencapai tujuan ini, literatur yang relevan dipelajari, termasuk artikel ilmiah, jurnal nasional, dan sumber pustaka lainnya yang terkait penggunaan papan interaktif digital dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa, sehingga diperoleh pemahaman yang menyeluruh mengenai hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh tentang peran papan interaktif digital dalam mendorong motivasi siswa untuk belajar. Metode ini dipilih karena memungkinkan untuk melakukan pemeriksaan menyeluruh terhadap berbagai temuan penelitian sebelumnya. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data kualitatif sekunder yang bersumber dari artikel ilmiah, jurnal nasional terakreditasi, prosiding, buku referensi, serta publikasi ilmiah lain yang relevan dengan topik media digital interaktif, papan interaktif digital, dan motivasi belajar siswa. Artikel yang dianalisis merupakan penelitian yang dilakukan di Indonesia dan dipublikasikan dalam rentang waktu tertentu, yaitu 5-10 tahun terakhir, guna menjaga relevansi dan kebaruan data. Penelitian, identifikasi, dan pengumpulan literatur dari basis data online seperti Google Scholar, GARUDA (Garba Rujukan Digital), dan SINTA digunakan untuk mengumpulkan data. Pencarian literatur dilakukan menggunakan kata kunci media digital interaktif, papan interaktif digital, dan motivasi belajar siswa. Literatur yang dikumpulkan kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi yang mencakup kesesuaian topik, kelengkapan informasi, kredibilitas sumber, dan relevansi dengan tujuan penelitian. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis konten dengan pendekatan deskriptif-kualitatif. Analisis dilakukan dengan membaca secara teliti setiap referensi, mengidentifikasi dan mengelompokkan temuan utama, membandingkan hasil penelitian sebelumnya, serta mensintesis temuan untuk memperoleh kesimpulan yang sistematis dan komprehensif. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif-analitis untuk menggambarkan tren, kesamaan, dan perbedaan dalam temuan penelitian mengenai dampak penggunaan papan tulis interaktif digital terhadap motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Papan Interaktif Digital Terhadap Perhatian Belajar Siswa

Kajian literatur menunjukkan bahwa papan interaktif digital dapat meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Media ini memiliki

bentuk yang menarik sehingga siswa tetap fokus dan tidak mudah bosan. Papan interaktif digital yang menampilkan gambar, animasi, dan video membantu memahami materi dengan lebih jelas dan mudah.

Papan interaktif digital memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan perhatian siswa terhadap pelajaran di sekolah dasar. Menurut penelitian Türel & Johnson (2012), penggunaan whiteboard interaktif dapat meningkatkan konsentrasi siswa hingga 78% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa rangsangan visual dan auditori disajikan secara bersamaan, menciptakan pengalaman yang menarik perhatian siswa yang melibatkan lebih dari satu sensor.

Dalam konteks pembelajaran, siswa memiliki rentang perhatian yang relatif pendek, yang menjadi tantangan tersendiri bagi guru saat mengajar di sekolah dasar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Stesya Palunsu, Rahmawati, & Mooduto (2024), penggunaan media interaktif meningkatkan partisipasi aktif siswa sebanyak 86%. Hal ini disebabkan oleh berbagai stimulus yang tersedia di papan interaktif digital, seperti animasi bergerak, warna cerah, dan elemen interaktif yang dapat disentuh dan dimanipulasi oleh siswa.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Farihah, Nadzifah, & Hakim (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif di papan digital dapat mengaktifkan berbagai area kognitif siswa sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Siswa mengalami proses encoding informasi yang lebih kuat dalam ingatan kerja mereka ketika mereka melihat visualisasi konsep matematika yang bergerak, mendengar narasi penjelasan, dan dapat menyentuh objek virtual yang ada di layar. Kondisi ini menciptakan keterlibatan kognitif yang lebih mendalam, yang pada gilirannya meningkatkan durasi dan kualitas perhatian siswa terhadap materi pembelajaran.

Aspek novelty effect atau efek kebaruan memiliki peran penting dalam meningkatkan perhatian siswa. Studi Maghfira Aulia, IfiaSr, Yeni Sovia Yunus, & Siti Aira Hidayani (2025) menemukan bahwa ketika siswa SD dikenalkan dengan papan interaktif digital, mereka sangat antusias. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan papan interaktif digital hingga 76,5% dari 58,2% pada kondisi awal.

Peran Papan Interaktif Digital terhadap Keaktifan Siswa

Papan interaktif digital mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas interaktif yang terlibat secara langsung dengan siswa. Siswa tidak hanya mendengarkan guru, tetapi mereka juga berpartisipasi dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan mengeksplorasi materi. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan terlibat dengan keaktifan ini.

Salah satu indikator penting dari pembelajaran yang efektif adalah tingkat keaktifan siswa. Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar mereka dan aktif membangun pengetahuan mereka sendiri. Papan interaktif digital menyediakan platform ideal untuk mewujudkan pembelajaran konstruktivistik ini. Penelitian Ringgo Ayomi dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan papan interaktif

digital meningkatkan partisipasi aktif dan kreativitas siswa hingga 78% ketika mereka menggunakan dalam pembelajaran.

Papan interaktif digital memiliki kemampuan untuk menerima berbagai gaya belajar siswa secara bersamaan, yang merupakan salah satu keunggulannya. Studi Rahmadani, Satriana, & Mukhlis, (2025) menemukan bahwa siswa visual lebih mudah memahami dan mengingat informasi melalui gambar, ilustrasi, atau visualisasi pembelajaran visual lainnya. Pembelajaran visual seperti gambar, diagram, atau video lebih menarik dan efektif, dan siswa kinestetik dapat menyentuh dan memanipulasi objek di layar secara langsung. Dengan adanya hal ini, setiap siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan aktif sesuai dengan preferensi belajar mereka.

Aspek kolaboratif yang difasilitasi oleh papan interaktif digital juga berkontribusi pada peningkatan keaktifan siswa. Menurut Indriansyah (2025), fitur multi-touch pada papan interaktif digital mendorong kolaborasi siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, berdiskusi aktif, berbagi pendapat, dan menentukan jawaban. Sehingga interaksi sosial ini meningkatkan keterampilan komunikasi dan berpikir kritis.

Selain itu, terbukti bahwa menggabungkan pembelajaran dengan papan interaktif digital meningkatkan partisipasi siswa. Menurut penelitian Jumiati, Danang Sulistyawan, & Siswadi (2025), fitur seperti media player, kuis aplikasi interaktif, dan animasi yang diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran di papan interaktif dapat meningkatkan keinginan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif. Siswa termotivasi untuk menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, dan maju ke depan kelas karena memiliki kompetensi yang sehat.

Peran Papan Interaktif Digital terhadap Minat dan Motivasi Belajar

Pembelajaran dengan papan interaktif digital memberikan pengalaman yang menyenangkan dan tidak monoton. Siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena hal ini. Siswa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka merasa tertarik dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Faktor penting dalam keberhasilan siswa dalam belajar adalah motivasi mereka. Menurut teori yang ditemukan oleh Keller (1987) dalam model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), pembelajaran yang efektif harus dapat menarik perhatian, relevan dengan kebutuhan siswa, menumbuhkan kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan. Papan interaktif digital memenuhi keempat bagian tersebut secara menyeluruh.

Penelitian Efni Dwi Rachma Nasti, Valenia Dwi Putri, Belinda Putri Faradhiva, Regi Anggara, & Ade Marlia (2025) menunjukkan bahwa penggunaan papan interaktif digital meningkatkan motivasi belajar hingga 85% siswa berada pada kategori motivasi tinggi, sementara hanya 15% yang berada pada motivasi sedang. Motivasi ini muncul dari ketertarikan siswa terhadap konten pembelajaran yang disajikan secara visual dan interaktif, membuat siswa lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran.

Aspek curiosity atau rasa ingin tahu siswa juga terstimulasi dengan baik melalui papan interaktif digital. Menurut penelitian Indriansyah (2025), fitur

interaktif seperti drag-and-drop, mengungkapkan animasi, dan konten tersembunyi mendorong siswa untuk terus mempelajari materi. Menurut guru, siswa menunjukkan perilaku eksplorasi spontan, seperti mencoba menyentuh berbagai area di layar dan menggunakan stylus pen untuk menulis dan menarik garis. Mereka juga meminta guru untuk menampilkan konten yang lebih interaktif.

Pengalaman pembelajaran yang mengalir juga dibantu oleh papan interaktif digital. Konsep flow, yang diciptakan oleh Cziksentmihalyi (2009), mengacu pada kondisi ideal di mana seseorang sepenuhnya terserap dalam aktivitas yang dilakukan. Penelitian oleh Riyadi & Ningsih (2024) menemukan bahwa ketika menggunakan papan interaktif digital untuk belajar, siswa memiliki perasaan senang yang luar biasa, fokus penuh pada aktivitas, dan kehilangan kesadaran akan waktu. Kondisi aliran ini sangat baik untuk pembelajaran yang signifikan dan meningkatkan keinginan untuk belajar dalam jangka panjang.

SIMPULAN

Kesimpulan hasil telaah literatur, penggunaan papan interaktif digital terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui tiga dimensi utama. Pertama, perangkat ini mampu memperbesar fokus belajar siswa hingga 78% dibandingkan metode konvensional, dengan menghadirkan rangsangan visual dan auditori secara bersamaan serta menghadirkan unsur kebaruan yang menumbuhkan antusiasme tinggi. Kedua, media tersebut mendorong keterlibatan aktif siswa dengan menyesuaikan beragam gaya belajar secara serentak, memfasilitasi kerja sama melalui fitur multi-touch, serta mengintegrasikan aspek gamifikasi yang menumbuhkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Ketiga, papan interaktif digital secara efektif meningkatkan minat sekaligus motivasi belajar hingga 85% berada pada kategori tinggi, melalui penerapan prinsip model ARCS, pemicu rasa ingin tahu lewat fitur interaktif, serta penciptaan kondisi *flow state* yang mendukung pembelajaran bermakna. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa penerapan teknologi papan interaktif digital mampu menghadirkan suasana kelas yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan, sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Kajian ini menekankan pentingnya pelatihan menyeluruh bagi para pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan papan interaktif digital, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai pengganti papan tulis tradisional, melainkan dimanfaatkan secara maksimal untuk mewujudkan proses pembelajaran yang interaktif serta bermakna. Untuk penelitian berikutnya, disarankan adanya eksplorasi mengenai efektivitas jangka panjang penerapan papan interaktif digital terhadap capaian belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, sekaligus analisis terhadap faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat implementasinya di sekolah dengan kondisi infrastruktur yang beragam, khususnya pada wilayah yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). *Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital.* 8(2), 173–184.
- Cziksentmihalyi, M. (2009). *Flow: The Psychology of Optimal Experience.* Chicago: Harper Collins.
- Efni Dwi Rachma Nasti, Valenia Dwi Putri, Belinda Putri Faradhiva, Regi Anggara, & Ade Marlia. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interactive Flat Panel (Ifp) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas Iv Sd Negeri 02 Pekan Selasa Kabupaten Solok Selatan. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJETE)*, 1(2), 202–208. <https://doi.org/10.62567/ijete.v1i2.1801>
- Farihah, I., Nadzifah, U., & Hakim, A. (2025). Teachers' Use Of Interactive Flat Panels (Ifp) To Enhance Children's Language And Cognitive Skills. *Istiwa': Interdisciplinary Journal of Islamic Studies*, 6(2).
- Hae, Y., Rezeki, Y., & Tantu, P. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran Visual dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.* 3(4), 1177–1184.
- Indriansyah, R. T. (2025). Peran Media Interactive Flat Panel Display (Ifpd) Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Belajar Siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(4), 493–501. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v4i4.19859>
- Jumiati, Danang Sulistyawan, G., & Siswadi. (2025). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (Ifp) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipas. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 75–79. <https://doi.org/10.23887/paud>
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Motivational Design. *Journal Of Instructional Development*, 10(3).
- Maghfira Aulia, IfiaSr, Yeni Sopia Yunus, & Siti Aira Hidayani. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Ipas Menggunakan Media Interactive Flat Panel (Ifp) Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 01 Surian Kabupaten Solok. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJETE)*, 1(2), 217–221. <https://doi.org/10.62567/ijete.v1i2.1814>
- Mutia, N., Najmilah, T., Sismia, Z., Ramadhani, K. R., & Suryapusita, A. (2025). *Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah dan Digital.* 04(02).
- Nurfauzan, A. Z., Almubarak, M., Abdillah, K., & Anggraini, A. (2022). *Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran Siswa The Influence of Motivation in Student Learning.* 2(2), 613–621.
- Nuriah, A., Putri, M., Putri, N., & Pratami, Y. (2024). *Penggunaan Media Smartboard Sebagai Sarana Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak di TK Jelita.* 1(2), 92–99.
- Pancasila, P., Kelas, D. I., Mudiak, V. S. D. N., Jandri, A. E., Saputra, D. A., Nopemberi, M., & Ramadhani, N. (2025). *Penggunaan Smartboard Dalam Pembelajaran Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Increasing Student Learning Motivation Through The Use Of Smartboards In Pancasila*

Education Learning In Class V Of Sdn 07 Mudiak Lawe , Sungai Pagu District , South Solok. 1(2), 176–183.

- Rahmadani, A., Satriana, E., & Mukhlis, M. (2025). Pengaruh Gaya Belajar dan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz Terhadap Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(3), 1869–1881. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i3.4012>
- Ringgo Ayomi, G. S., Marthen Inggame, M., Kaigere, D., Maniboey, L. C., Mutaqin, A., novrianti aurellia Yansip, J., ... Meriska Ayomi, G. (2025). Penerapan Project-Based Learning IPA dengan Dukungan Papan Interaktif Digital untuk Meningkatkan Kreativitas dan Pembelajaran Mendalam Siswa SDN II Abepura Kota Jayapura Papua. *Jurnal Medika: Medika*, 4(4), 2091–2099.
- Ritonga, R. S., Syahputra, Z., Arifin, D., Sari, I. M., Sistem, P., Universitas, K., ... Budi, P. (2022). *Augmented Reality Untuk Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini*. 9(April).
- Riyadi, R., & Ningsih, T. (2024). Implikasi Media Interactive Flat Panel Display (Ifpd) Terhadap Proses Belajar Ips Bagi Siswa Madrasah. *Else (Elementary School Education Journal)*. Diambil dari <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd>
- Sari, Y. I. (2025). *Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Merekonstruksi Pembelajaran Ips : Media Interaktif , Gaya Belajar Siswa , Dan Kreativitas Guru Dalam Menumbuhkan Pemahaman Kontekstual Merekonstruksi Pembelajaran IPS : Media Interaktif , Gaya Belajar Siswa , Dan Kreativitas Guru Dalam ... dengan pengetahuan tentang kehidupan sosial di sekitar mereka . Kurikulum yang diterapkan ceramah dan buku teks . Pendekatan seperti ini terkadang tidak cukup untuk membangkitkan Media interaktif dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS . media seperti video , aplikasi , atau simulasi memberikan pengalaman belajar yang lebih dalam meningkatkan hasil belajar siswa . Menurut Zhao (2021) menjelaskan bahwa guru yang dengan kehidupan sehari-hari mereka . Melalui pemahaman kontekstual , siswa akan lebih*. 4(2), 150–162.
- Stesya Palunsu, Y., Rahmawati, S., & Mooduto, S. (2024). Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Kelas 2 Pada Jam Terakhir Di Sd Inpres 3 Biroboli. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(3), 539–549.
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(2), 41–44.
- Türel, Y. K., & Johnson, T. E. (2012). Teachers' Belief and Use of Interactive Whiteboards for Teaching and Learning. Dalam *Educational Technology & Society* (Vol. 15).