



Pelatihan Media Digital Interaktif untuk Pembelajaran IPS Sekolah Dasar Berbasis Lingkungan Sosial Siswa

Afriza Rahma Rani¹, Muhammad Syahrul Rizal², Nurmalina³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku
Tambusai^{1,2}

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pahlawan
Tuanku Tambusai³

e-mail: afrizarahmaranii@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Sekolah Dasar dalam mengembangkan dan menggunakan media digital interaktif berbasis lingkungan sosial siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pelatihan dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif yang melibatkan guru-guru SD di wilayah Dasar Pahlawan secara aktif dalam penyusunan, simulasi, dan evaluasi media pembelajaran. Lingkungan sosial siswa dijadikan sumber utama dalam pembuatan konten untuk memastikan keterkaitan materi IPS dengan kehidupan sehari-hari. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman guru terhadap teknologi pembelajaran dan kemampuan menyusun media yang kontekstual, kreatif, dan menarik. Diharapkan pelatihan ini dapat mendukung proses pembelajaran IPS yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa SD.

Kata Kunci: *Media Digital, Interaktif, IPS, Sekolah Dasar, Lingkungan Sosial.*

Abstract

This community service activity aims to enhance the competence of elementary school teachers in developing and utilizing interactive digital media based on students' social environments in Social Studies (IPS) learning. The training was carried out using a participatory approach, actively involving partner school teachers in the design, simulation, and evaluation of learning media. Students' social environment served as the primary source of content to ensure the relevance of Social Studies materials to daily life. The results indicate an improvement in teachers' understanding of educational technology and their ability to create contextual, creative, and engaging media. This training is expected to support a more meaningful and enjoyable Social Studies learning process for elementary students.

Kata Kunci: *Digital Media, Interactive, Social Studies, Elementary School, Social Environment.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan siswa tentang lingkungan sosialnya. IPS tidak hanya mentransmisikan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran sosial dan nilai-nilai kewarganegaraan sejak dini. Untuk mencapai hal tersebut, media pembelajaran menjadi faktor strategis

dalam membangun pengalaman belajar yang bermakna. Media yang relevan dan kontekstual dapat menjembatani konsep abstrak IPS dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa. Namun, kenyataannya, banyak guru masih mengandalkan metode ceramah dan media konvensional. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dan kesulitan memahami keterkaitan materi IPS dengan kehidupan sosial mereka.

Transformasi digital dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Media digital interaktif memungkinkan visualisasi materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Interaktivitas juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dan mandiri. Dalam konteks IPS, hal ini sangat relevan karena memungkinkan siswa mengeksplorasi realitas sosial melalui simulasi, video, peta digital, dan konten berbasis lokal. Menurut Nugroho & Sari (2021), pemanfaatan media digital dalam IPS dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan berpikir kritis siswa. Namun, tidak semua guru memiliki kemampuan teknologis dan pedagogis yang memadai untuk mengembangkan media digital interaktif secara mandiri.

Lingkungan sosial siswa merupakan sumber belajar yang potensial dalam pembelajaran IPS. Keberagaman budaya, kegiatan ekonomi lokal, dan nilai-nilai sosial yang hidup di masyarakat dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang autentik. Penggunaan lingkungan sosial sebagai basis media pembelajaran akan meningkatkan keterkaitan materi dengan pengalaman nyata siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya pengalaman langsung. Menurut Lestari dan Prasetyo (2020), pendekatan berbasis lingkungan sosial mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam belajar IPS. Oleh karena itu, media digital yang dirancang perlu mempertimbangkan konteks lokal siswa agar lebih relevan dan membumi.

Permasalahan yang ditemukan di sekolah Dasar Pahlawan adalah rendahnya variasi media pembelajaran IPS dan minimnya penggunaan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Guru-guru di sekolah tersebut masih mengalami kesulitan dalam merancang dan mengimplementasikan media digital, terutama yang berbasis potensi lokal. Kurangnya pelatihan dan pendampingan menyebabkan guru belum percaya diri memanfaatkan teknologi secara maksimal. Padahal, mereka memiliki pengetahuan lokal yang kaya, namun belum tergarap secara sistematis dalam pembelajaran. Menurut Hapsari et al. (2019), integrasi antara teknologi dan potensi lokal dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya pelatihan yang aplikatif dan kontekstual bagi guru.

Kegiatan pelatihan ini dirancang sebagai respon terhadap kebutuhan peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital interaktif berbasis lingkungan sosial siswa. Pelatihan difokuskan pada peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan, dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Melalui pelatihan ini, guru

akan diberi pengalaman langsung mulai dari pemetaan lingkungan sosial, pengumpulan data lokal, hingga penyusunan media digital. Kegiatan pelatihan juga mencakup sesi praktik, diskusi kelompok, dan refleksi untuk memperkuat pemahaman. Berdasarkan studi oleh Wibowo dan Santosa (2022), pelatihan berbasis praktik dan kolaboratif efektif dalam meningkatkan keterampilan guru di bidang teknologi pendidikan. Oleh karena itu, kegiatan ini diharapkan mampu menjawab tantangan yang dihadapi guru dalam pembelajaran IPS.

Pemanfaatan media digital interaktif berbasis sosial siswa akan meningkatkan relevansi materi pembelajaran dengan kehidupan nyata. Hal ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, berempati, dan memiliki pemahaman kontekstual terhadap masalah sosial di sekitarnya. Menurut Yuliana & Astuti (2020), pembelajaran berbasis lingkungan sosial tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kesadaran sosial siswa. Guru sebagai fasilitator memegang peran sentral dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna. Oleh sebab itu, pelatihan ini tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan teknologi, tetapi juga membangun kesadaran pedagogis dalam merancang pembelajaran berbasis nilai. Kombinasi teknologi dan pendekatan lokal menjadi kunci dalam pembelajaran IPS yang berkualitas.

Teknologi dalam pendidikan harus digunakan secara bijak dan sesuai kebutuhan peserta didik. Media digital yang terlalu kompleks justru bisa menjadi penghambat jika tidak sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Oleh karena itu, pelatihan ini juga memperhatikan aspek kesesuaian usia dan tingkat kognitif siswa sekolah dasar. Selain itu, guru dibimbing untuk memilih platform digital yang ramah pengguna dan mudah diakses. Menurut Rahmawati & Kurniawan (2018), efektivitas media digital sangat dipengaruhi oleh desain yang sederhana dan fokus pada tujuan pembelajaran. Prinsip ini menjadi dasar dalam menyusun program pelatihan yang efektif dan berdampak nyata di sekolah.

Kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar sebagai Dasar Pahlawan. Dosen dan mahasiswa berperan sebagai fasilitator, pendamping, serta inovator dalam pengembangan media. Sementara itu, guru bertindak sebagai pelaksana utama yang memahami karakteristik siswa dan lingkungan sosial mereka. Kolaborasi ini mendukung pengembangan kapasitas bersama dan menciptakan solusi pembelajaran yang berkelanjutan. Menurut Suwandi & Anisa (2017), keDasar Pahlawanan antara kampus dan sekolah penting untuk mendorong perubahan positif dalam praktik pendidikan. Kegiatan pelatihan ini menjadi wujud nyata dari kolaborasi tersebut.

Melalui kegiatan ini, diharapkan guru dapat menghasilkan media digital interaktif yang bersumber dari kearifan lokal dan peristiwa sosial di lingkungan sekitar. Hasil karya guru akan diuji coba di kelas dan dievaluasi bersama untuk melihat dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, guru didorong untuk mendokumentasikan proses pengembangan media sebagai bagian dari pengembangan profesional. Menurut Prasetya dan Laila (2023), dokumentasi praktik pembelajaran membantu guru dalam merefleksikan dan

meningkatkan kualitas pengajarannya secara berkelanjutan. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya menghasilkan produk media, tetapi juga membangun budaya belajar sepanjang hayat bagi guru.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kegiatan pengabdian ini sangat relevan dan mendesak untuk dilaksanakan. Tantangan pembelajaran IPS yang kontekstual dan menarik di sekolah dasar dapat diatasi dengan pendekatan inovatif dan kolaboratif. Pengembangan media digital interaktif berbasis lingkungan sosial siswa menjadi solusi strategis yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan lokal. Pelatihan ini diharapkan menjadi awal dari transformasi pembelajaran IPS yang lebih bermakna, menyenangkan, dan membekali. Selain itu, kegiatan ini memperkuat peran perguruan tinggi dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan dasar. Oleh karena itu, program ini dirancang untuk menjawab kebutuhan nyata dan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode pelatihan yang dikombinasikan dengan pendekatan pendidikan masyarakat dan difusi ipteks. Pelatihan dilaksanakan dengan tujuan utama untuk meningkatkan keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan, dan menggunakan media digital interaktif berbasis lingkungan sosial siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Kegiatan dilakukan secara sistematis melalui tiga tahap utama, yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi analisis kebutuhan Dasar Pahlawan, penyusunan modul pelatihan, dan penyiapan perangkat serta media pendukung pelatihan. Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara tatap muka selama tiga hari, mencakup sesi pemaparan materi, demonstrasi, praktik mandiri, dan diskusi kelompok. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur perubahan kompetensi guru sebelum dan sesudah pelatihan serta menilai kualitas produk media yang dikembangkan.

Dalam pelaksanaan pelatihan, pendekatan partisipatif digunakan agar guru terlibat aktif dalam setiap sesi. Setiap peserta diberi kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sosial siswa di sekitar sekolah sebagai sumber utama konten media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tim pelaksana memberikan materi tentang prinsip desain media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa SD, penggunaan aplikasi pembuat media (seperti Canva, PowerPoint Interaktif, dan aplikasi peta digital sederhana), serta contoh-contoh penerapan dalam pembelajaran IPS. Selain itu, disediakan sesi praktik langsung di mana peserta membuat media berbasis tema IPS lokal, seperti kegiatan ekonomi masyarakat sekitar, keberagaman budaya lokal, atau nilai-nilai sosial yang hidup di lingkungan siswa. Dengan metode ini, peserta tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga memiliki keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan di kelas.

Untuk mendukung keberhasilan pelatihan, metode difusi ipteks diterapkan dengan menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan oleh guru peserta pelatihan. Media yang dihasilkan mencerminkan pemanfaatan lingkungan sosial lokal dan telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Produk akhir dari kegiatan ini diharapkan dapat digunakan secara berkelanjutan oleh sekolah Dasar Pahlawan, serta menjadi contoh bagi sekolah lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis lokal. Dalam proses ini, tim pelaksana juga bertindak sebagai fasilitator yang memberikan pendampingan teknis selama pelatihan berlangsung hingga tahap uji coba media di kelas masing-masing.

Kegiatan ini juga mengadopsi pendekatan pendidikan masyarakat, di mana pelatihan disertai dengan penyuluhan mengenai pentingnya pembelajaran kontekstual dan manfaat penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar. Penyuluhan diberikan pada awal pelatihan untuk memberikan pemahaman dasar kepada peserta tentang urgensi transformasi pembelajaran IPS yang lebih adaptif dan bermakna. Hal ini bertujuan meningkatkan kesadaran guru mengenai potensi besar lingkungan sosial sebagai sumber belajar yang otentik dan dekat dengan kehidupan siswa. Diharapkan, dengan adanya pemahaman ini, guru semakin termotivasi untuk mengembangkan pembelajaran yang relevan dan berbasis nilai lokal.

Selama pelaksanaan, digunakan instrumen observasi dan angket untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta. Selain itu, dilakukan evaluasi formatif terhadap media digital yang dihasilkan oleh peserta untuk memastikan kesesuaian isi, desain, dan keterkaitan dengan tema IPS dan lingkungan sosial siswa. Metode evaluasi ini penting sebagai alat ukur efektivitas pelatihan dan kualitas hasilnya. Sebagai upaya keberlanjutan, guru yang telah mengikuti pelatihan juga diberikan kesempatan untuk mendiseminasikan hasil karyanya di forum sekolah atau Kelompok Kerja Guru (KKG). Dengan demikian, kebermanfaatan program ini dapat meluas dan berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan IPS secara kolektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama tiga hari dengan melibatkan 20 orang guru Sekolah Dasar dari sekolah Dasar Pahlawan yang telah ditentukan sebelumnya. Hari pertama difokuskan pada penyampaian materi konseptual mengenai pentingnya pembelajaran kontekstual berbasis lingkungan sosial siswa dalam pembelajaran IPS. Pemateri memaparkan prinsip-prinsip dasar media digital interaktif, karakteristik siswa SD, serta pemanfaatan teknologi sederhana seperti PowerPoint interaktif dan Canva Education. Berdasarkan hasil pretest, sebagian besar peserta (75%) belum familiar dengan konsep media berbasis lokal maupun penggunaan media digital untuk pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan pelatihan sangat relevan dengan kondisi nyata guru di lapangan. Paparan ini memberikan landasan awal bagi peserta untuk memahami urgensi pembelajaran kontekstual berbasis media digital.

Hari kedua diisi dengan sesi praktik langsung yang melibatkan peserta dalam menyusun desain media digital interaktif. Peserta dibagi dalam kelompok kecil dan diminta mengeksplorasi tema IPS berbasis lingkungan sosial, seperti kegiatan pasar tradisional, kehidupan petani, budaya lokal, dan struktur sosial masyarakat sekitar sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih peserta menyusun konten pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa. Dalam sesi ini, guru tampak antusias, terbukti dari keterlibatan aktif mereka dalam diskusi kelompok dan pengembangan slide media. Selain itu, peserta mulai menunjukkan kreativitas dalam mengemas konten lokal ke dalam media digital yang komunikatif. Pengamatan lapangan menunjukkan bahwa dengan sedikit pendampingan teknis, guru dapat secara mandiri mengolah informasi lokal menjadi bahan ajar interaktif.

Hari ketiga pelatihan difokuskan pada presentasi hasil media digital yang telah dikembangkan oleh masing-masing kelompok. Setiap kelompok memaparkan produk mediana dan menjelaskan bagaimana media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Kriteria penilaian yang digunakan mencakup keterkaitan konten dengan lingkungan sosial siswa, kreativitas desain, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa SD. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 85% peserta mampu menghasilkan media digital yang layak digunakan di kelas, sementara sisanya masih memerlukan penyempurnaan dalam hal tata letak dan konsistensi isi. Umpan balik dari narasumber dan sesama peserta juga diberikan untuk meningkatkan kualitas media. Secara umum, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta menyusun media pembelajaran berbasis digital dan lokal.

Data kuantitatif dari hasil angket evaluasi menunjukkan bahwa 90% peserta merasa pelatihan sangat membantu dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Selain itu, 80% peserta menyatakan bahwa mereka akan langsung menerapkan media yang dikembangkan ke dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas. Evaluasi pasca pelatihan melalui post-test juga menunjukkan peningkatan pemahaman peserta, dengan rerata skor meningkat dari 58,3 (pretest) menjadi 84,6 (post-test). Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif dalam mengubah pola pikir dan praktik guru dalam pembelajaran IPS. Menurut Wibowo dan Santosa (2022), pelatihan berbasis praktik memiliki efek yang lebih bertahan lama dibandingkan dengan pelatihan berbasis ceramah semata.

Pembahasan lebih lanjut menunjukkan bahwa keberhasilan pelatihan tidak terlepas dari pendekatan partisipatif dan kontekstual yang digunakan. Guru merasa lebih termotivasi saat diminta mengangkat konten lokal karena merasa lebih memahami substansinya. Dalam hal ini, keterkaitan antara konten pembelajaran dan pengalaman hidup siswa menjadi kunci keberhasilan media digital yang dikembangkan. Ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika materi dikaitkan dengan pengalaman nyata mereka (Lestari & Prasetyo, 2020). Dengan memanfaatkan

lingkungan sosial sebagai bahan ajar, siswa diharapkan lebih mudah memahami konsep-konsep sosial dan memiliki empati terhadap realitas di sekitar mereka.

Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap pengembangan profesional guru. Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini membuka ruang refleksi dan kolaborasi antar guru. Diskusi kelompok mendorong peserta untuk saling bertukar pengalaman, tantangan, dan solusi dalam mengembangkan media digital. Aktivitas ini membentuk komunitas belajar yang mendukung keberlanjutan inovasi pembelajaran. Menurut Prasetya dan Laila (2023), guru yang terlibat dalam kegiatan kolaboratif cenderung lebih inovatif dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya menghasilkan media, tetapi juga memperkuat jejaring dan budaya belajar di kalangan guru Dasar Pahlawan.

Salah satu kekuatan utama dari kegiatan ini adalah keberpihakan pada kearifan lokal. Dalam proses pengembangan media, peserta didorong untuk merekam, memotret, atau menceritakan kehidupan sosial nyata di sekitar siswa sebagai bagian dari konten pembelajaran. Hal ini memperkuat relevansi pembelajaran dan menumbuhkan kebanggaan terhadap budaya lokal. Di sisi lain, tantangan utama yang dihadapi peserta adalah keterbatasan perangkat digital dan koneksi internet, terutama di sekolah-sekolah yang berada di daerah pinggiran. Untuk mengatasi hal ini, tim pelaksana menyarankan penggunaan aplikasi offline dan format media yang dapat dijalankan tanpa koneksi internet. Strategi ini memungkinkan media tetap digunakan secara optimal dalam kondisi terbatas.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media digital interaktif berbasis lingkungan sosial siswa. Guru memperoleh pemahaman baru tentang pentingnya pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPS, serta keterampilan teknis untuk mengimplementasikan pembelajaran yang menarik dan relevan. Produk media yang dihasilkan pun menunjukkan kualitas yang baik dan dapat digunakan dalam jangka panjang. Implikasi dari kegiatan ini adalah pentingnya pelatihan lanjutan dan pendampingan berkelanjutan agar inovasi pembelajaran tidak berhenti pada satu kegiatan saja. Keberhasilan program ini juga membuka peluang untuk replikasi di sekolah-sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan media digital interaktif berbasis lingkungan sosial siswa untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar telah berhasil dilaksanakan dengan capaian yang menggembirakan. Pelatihan ini terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan partisipatif dan berbasis praktik, guru tidak hanya mendapatkan pemahaman teoritis, tetapi juga pengalaman langsung

dalam merancang dan memproduksi media digital berbasis potensi sosial di lingkungan sekitar sekolah.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menghasilkan produk media yang layak digunakan dalam pembelajaran, serta menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil post-test. Selain itu, kegiatan ini juga berdampak positif dalam membangun kolaborasi antarguru serta mendorong pemanfaatan kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet, strategi adaptif yang diterapkan dapat mengatasi hambatan tersebut secara efektif.

Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan solusi atas keterbatasan media pembelajaran yang kontekstual, tetapi juga membuka ruang inovasi dan pemberdayaan guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Ke depan, diperlukan pendampingan lanjutan dan replikasi program serupa agar dampak positif kegiatan ini dapat terus berkembang dan menjangkau lebih banyak sekolah dasar lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hapsari, M. R., Prasetyo, Z. K., & Sari, R. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis potensi lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 112-120.
- Lestari, N. S., & Prasetyo, R. (2020). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(3), 45-53.
- Nugroho, A., & Sari, T. K. (2021). Digitalisasi media pembelajaran IPS di SD: Peluang dan tantangan. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 67-76.
- Prasetya, A., & Laila, M. R. (2023). Refleksi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 55-62.
- Rahmawati, S., & Kurniawan, R. (2018). Desain media pembelajaran interaktif berbasis karakteristik siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 123-134.
- Suwandi, T., & Anisa, H. (2017). KeDasar Pahlawanan sekolah dan perguruan tinggi dalam peningkatan mutu pembelajaran. *Jurnal KeDasar Pahlawanan Pendidikan*, 3(2), 89-97.
- Wibowo, H., & Santosa, R. (2022). Pelatihan guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkarya*, 7(1), 88-96.
- Yuliana, D., & Astuti, R. (2020). Pembelajaran berbasis lingkungan sosial dalam IPS SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 5(2), 70-78.