

KETERLIBATAN SISWA MELALUI METODE PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN TEKNIK PENILAIAN INOVATIF DI SEKOLAH DASAR: ANALISIS BIBLIOMETRIK

Faridah¹, Abas Oya^{2*}, Sri Suryaningsih³, Azra Fauzi⁴

¹STKIP Harapan Bima, Bima, Indonesia

²STKIP Harapan Bima, Bima, Indonesia

³STKIP Harapsan Bima, Bima, Indonesia

* Email: abasoya@habi.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan analisis bibliometrik yang mengeksplorasi dampak metode pembelajaran interaktif dan teknik penilaian inovatif terhadap keterlibatan siswa di sekolah dasar dalam periode 2019 hingga 2024. Dengan menganalisis dataset yang terdiri dari 1000 publikasi, studi ini menyoroti fluktuasi signifikan dalam output penelitian, khususnya selama pandemi COVID-19 pada tahun 2022, yang menunjukkan peningkatan fokus pada teknologi pendidikan. Tren publikasi menunjukkan peningkatan dari 93 dokumen pada tahun 2019 menjadi puncak 253 dokumen pada tahun 2022, yang kemudian diikuti oleh penurunan bertahap hingga 150 dokumen pada tahun 2024, menandakan pergeseran prioritas penelitian atau kematangan di bidang ini. Penelitian ini mengidentifikasi bahwa media pembelajaran berbasis video dan multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Temuan utama menunjukkan bahwa penggunaan teknologi ini secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar, sambil memfasilitasi pengajaran yang lebih inovatif di kalangan pendidik. Penelitian ini juga mengkaji peran teknik penilaian seperti penilaian berbasis proyek dan penilaian diri, yang dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dengan mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif. Dengan mensintesis informasi dari berbagai studi, penelitian ini memberikan gambaran komprehensif tentang dampak metode pembelajaran interaktif dan teknik penilaian terhadap pendidikan dasar, serta menawarkan wawasan mengenai efektivitas dan adaptabilitasnya dalam berbagai konteks pendidikan.

Kata kunci: keterlibatan siswa, metode pembelajaran interaktif, teknik penilaian inovatif

Abstract

This bibliometric analysis explores the impact of interactive learning methods and innovative assessment techniques on student engagement in primary education from 2019 to 2024. By analyzing a dataset of 1000 publications, the study highlights significant fluctuations in research outputs, particularly during the COVID-19 pandemic in 2022, which saw an increased focus on educational technology. Publication trends show a rise from 93 documents in 2019 to a peak of 253 documents in 2022, followed by a gradual decline to 150 documents in 2024, suggesting shifts in research priorities or the maturation of the field. The research identifies that video-based learning media and interactive multimedia are proven to be effective in enhancing student engagement and learning outcomes. Key findings indicate that these technologies significantly improve student motivation and learning outcomes while facilitating more innovative teaching practices among educators. The study also examines assessment techniques such as project-based assessment and self-assessment, which are shown to foster greater student engagement by encouraging active and collaborative learning. By synthesizing information across various studies, this research provides a comprehensive overview of the impact of interactive learning methods and assessment techniques on primary education and offers insights into their effectiveness and adaptability in diverse educational contexts.

Keywords: student engagement, interactive learning methods, innovative assessment techniques

PENDAHULUAN

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu komponen paling penting dalam keberhasilan pendidikan. Keterlibatan ini tidak hanya meningkatkan prestasi akademik,

tetapi juga mengembangkan keterampilan hidup yang penting, seperti berpikir kritis dan kemampuan beradaptasi. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa keterlibatan siswa yang tinggi terkait langsung dengan hasil belajar yang

lebih baik, serta pengembangan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dunia nyata (Devaki, 2024; Hoogenboom, 2003). Keterlibatan siswa sangat efektif ketika diintegrasikan dengan metode pembelajaran interaktif dan teknik penilaian inovatif, seperti penilaian berbasis proyek dan penilaian sejawat. Metode-metode ini mendorong partisipasi aktif siswa, serta memungkinkan mereka untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri (Devaki, 2024; Willis, 2010).

Dalam konteks pendidikan modern, di mana teknologi menjadi bagian penting dalam kehidupan siswa, metode pembelajaran tradisional seringkali tidak lagi memadai untuk menarik minat siswa yang lebih muda dan sangat terhubung dengan teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi, seperti perangkat lunak pembelajaran interaktif, platform daring, dan aplikasi berbasis smartphone, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan personal (Indra et al., 2023). Teknologi ini memungkinkan personalisasi pengalaman belajar dengan mengakomodasi beragam gaya belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Indra et al., 2023).

Namun, meskipun integrasi teknologi membawa banyak manfaat, beberapa tantangan tetap ada. Banyak penelitian masih terfokus pada aspek teknis dari metode pembelajaran dan penilaian, tanpa mempertimbangkan bagaimana keterlibatan siswa dapat dioptimalkan melalui strategi yang lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan mereka. Dalam konteks ini, metode pembelajaran interaktif seperti game-based learning, simulasi, dan kelas terbalik telah terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan dinamis (Minotti, 2009; Indra et al., 2023). Metode ini memenuhi berbagai gaya belajar seperti kinestetik, visual, dan pendengaran dan membuat siswa tetap terlibat dengan materi yang mereka pelajari.

Selain itu, penilaian inovatif, seperti penilaian formatif, penilaian diri, dan umpan balik langsung, memainkan peran penting dalam menjaga keterlibatan siswa. Penilaian ini tidak hanya mengukur hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan mereka kesempatan untuk refleksi dan evaluasi diri, yang sangat penting untuk pertumbuhan pribadi dan akademis (Devaki, 2024).

Lingkungan belajar yang interaktif, baik dalam konteks langsung maupun daring, mendorong partisipasi siswa yang lebih besar dan mendukung pengalaman belajar yang terdesentralisasi (Park, 2015). Teknik penilaian yang mendukung keterlibatan aktif siswa, seperti penilaian berbasis proyek dan portofolio, sangat relevan untuk menjaga minat siswa, terutama ketika diterapkan dalam pembelajaran berbasis teknologi (Devaki, 2024; Indra et al., 2023).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi tren penelitian yang terkait dengan keterlibatan siswa dalam metode pembelajaran interaktif dan teknik penilaian yang sering digunakan di sekolah dasar. Penelitian ini berupaya untuk mengungkap pola-pola utama yang muncul dalam literatur yang ada dan menyoroiti metode dan teknik penilaian yang paling banyak diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Dengan menggunakan analisis bibliometrik, penelitian ini tidak hanya akan memetakan perkembangan penelitian terkait keterlibatan siswa, tetapi juga mengevaluasi efektivitas dari berbagai pendekatan yang telah diterapkan dalam konteks pendidikan dasar.

Selain itu, penelitian ini juga berusaha menjawab beberapa pertanyaan penting yang berkaitan dengan keterlibatan siswa. Pertama, penelitian ini ingin mengidentifikasi tren utama dalam literatur yang membahas keterlibatan siswa dalam metode pembelajaran interaktif. Kedua, penelitian ini akan mengeksplorasi teknik penilaian apa saja yang paling sering digunakan dalam konteks pembelajaran ini dan bagaimana

teknik tersebut berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan wawasan yang lebih mendalam terkait penerapan metode interaktif dan teknik penilaian yang efektif dalam pendidikan dasar.

Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang keterlibatan siswa dalam metode pembelajaran interaktif telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir. Keterlibatan siswa didefinisikan sebagai keterlibatan emosional, kognitif, dan perilaku siswa dalam aktivitas belajar mereka, yang dianggap sebagai faktor penting dalam keberhasilan akademik dan pengembangan keterampilan penting lainnya (Kahu, 2023). Seiring dengan meningkatnya tuntutan pendidikan modern, metode pembelajaran interaktif menjadi lebih umum digunakan untuk mengatasi tantangan dalam mempertahankan keterlibatan siswa.

Metode pembelajaran interaktif seperti *game-based learning*, kelas terbalik, simulasi, dan pembelajaran berbasis proyek telah terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa (Minotti, 2009; Indra et al., 2023). Dalam metode kelas terbalik misalnya, siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri di luar kelas, sementara waktu kelas digunakan untuk diskusi dan kolaborasi aktif, yang memungkinkan siswa terlibat lebih dalam dengan materi (Indra et al., 2023). Simulasi dan permainan berbasis pendidikan juga memberikan peluang bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam skenario dunia nyata, sehingga meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis.

Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran interaktif, seperti perangkat lunak pembelajaran dan platform daring, secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa (Indra et al.,

2023). Teknologi ini memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal dan responsif, dengan mengakomodasi beragam gaya belajar dan preferensi siswa. Lingkungan pembelajaran daring dan pembelajaran campuran juga memerlukan pendekatan yang lebih kreatif untuk mempertahankan keterlibatan siswa, terutama dalam hal membangun koneksi sosial dan emosional yang mendukung proses belajar (ElSayary, 2023). Teknik-teknik seperti proyek kolaboratif dan umpan balik real-time telah terbukti mampu mempertahankan keterlibatan siswa di kelas daring (Bedi, 2023).

Di sisi lain, teknik penilaian inovatif telah mendapatkan perhatian sebagai cara yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Devaki, 2024). Penilaian berbasis proyek, penilaian diri, dan penilaian sejawat tidak hanya mengukur pemahaman siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan pengembangan diri (Devaki, 2024).. Penilaian jenis ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk merefleksikan hasil belajar mereka dan mengembangkan keterampilan kritis yang dibutuhkan di dunia nyata. Penelitian terbaru juga menyoroti bahwa penilaian berkelanjutan dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk memastikan relevansi dan efektivitas dari alat pendidikan yang digunakan (Indra et al., 2023).

Dalam hal ini, penelitian oleh Farrukh (2024) menekankan bahwa keterlibatan siswa yang tinggi dalam penilaian diri dan sejawat tidak hanya meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri siswa terhadap kemampuan mereka sendiri. Model keterlibatan psikologis, yang berfokus pada efikasi diri dan motivasi, sangat relevan dalam konteks ini karena dapat membantu siswa mengatasi tantangan pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan kognitif mereka (Farrukh, 2024).

Secara keseluruhan, literatur yang ada mendukung gagasan bahwa metode pembelajaran interaktif dan teknik penilaian inovatif secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Namun, masih diperlukan lebih banyak penelitian untuk mengeksplorasi bagaimana kombinasi metode dan penilaian ini dapat dioptimalkan lebih lanjut, terutama dalam konteks pendidikan dasar. Kunicina et al. (2023) juga menekankan bahwa pengembangan profesional guru sangat penting untuk memastikan bahwa teknik keterlibatan ini dapat diterapkan secara efektif di kelas.

Penelitian Sebelumnya

Penelitian sebelumnya mengenai keterlibatan siswa dalam metode pembelajaran interaktif dan teknik penilaian di sekolah dasar telah memberikan landasan penting bagi perkembangan studi di bidang ini. Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengidentifikasi bagaimana penggunaan teknologi, metode pembelajaran interaktif, dan teknik penilaian dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dari studi-studi ini, terlihat bahwa peran teknologi semakin signifikan dalam pendidikan, terutama setelah pandemi COVID-19 yang mempercepat penggunaan platform digital dalam pembelajaran.

Penelitian Taryana (2023), misalnya, melakukan analisis bibliometrik terkait penggunaan platform pembelajaran online dan aplikasi mobile dalam mendorong kreativitas siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa teknologi digital dapat secara efektif meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa, terutama dalam konteks pembelajaran daring dan hibrida. Putri et al. (2024) melanjutkan topik ini dengan menyelidiki penggunaan blended learning dalam pembelajaran matematika, yang menunjukkan bahwa kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan online memiliki potensi besar untuk

meningkatkan partisipasi siswa, terutama dalam mata pelajaran yang menantang seperti matematika.

Sementara itu, penelitian oleh Sudirman et al. (2023) fokus pada tren penilaian menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran sains. Analisis ini menyoroti pentingnya teknologi dalam mendukung proses penilaian yang lebih dinamis dan responsif, memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih cepat dan relevan kepada siswa. Penelitian ini menggarisbawahi tren yang meningkat dalam penggunaan alat penilaian berbasis teknologi, terutama dalam konteks STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics).

Lebih lanjut, penelitian oleh Novitasari & Kurniawati (2023) mengkaji bagaimana media pembelajaran interaktif berbasis web dapat mengoptimalkan pengalaman belajar siswa sekolah dasar. Mereka menemukan bahwa teknologi berbasis web tidak hanya memfasilitasi keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong pembelajaran yang lebih mandiri dan kreatif. Studi ini relevan mengingat pergeseran besar menuju pembelajaran daring di banyak negara, di mana teknologi menjadi alat yang vital dalam menjaga keterlibatan siswa.

Akhirnya, penelitian Oya (2024) memberikan perspektif komprehensif mengenai evaluasi proyek penilaian dalam pendidikan bahasa Inggris melalui pendekatan bibliometrik. Studi ini menekankan pentingnya proyek penilaian dalam mendukung keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran bahasa yang lebih bermakna. Proyek-proyek ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Sumber data untuk studi bibliometrik ini berasal dari Crossref melalui aplikasi Publish or Perish, yang dikenal luas karena kemampuannya mengekstrak artikel akademik dalam volume besar dari basis data digital (Oya, 2024). Publish or Perish digunakan untuk mengumpulkan artikel yang relevan dari tahun 2019 hingga 2024, menggunakan kata kunci seperti "keterlibatan siswa," "metode pembelajaran interaktif," dan "teknik penilaian." Hanya artikel yang diterbitkan dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia yang dipertimbangkan, dengan tujuan memastikan jangkauan analisis yang lebih luas namun tetap relevan. Artikel-artikel tersebut diekspor dalam format CSV dan RIS; format CSV digunakan untuk analisis awal dan evaluasi kuantitatif di *Microsoft Excel*, sedangkan file RIS dimanfaatkan untuk visualisasi yang lebih kompleks dan analisis jaringan di VOSviewer (Al Husaeni & Nandiyanto, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Perkembangan Keterlibatan Siswa dalam Metode Pembelajaran Interaktif dan Teknik Penilaian 2019-2024

Tabel 2 di bawah ini menyajikan laporan tahunan mengenai penelitian tentang metode pembelajaran interaktif dan teknik penilaian dari tahun 2019 hingga 2024.

Tabel 2. Laporan Tahunan Penelitian "Metode Pembelajaran Interaktif dan Teknik Penilaian"

Tahun	Total Publikasi	Persentase (%)
2019	93	9.3
2020	144	14.4
2021	164	16.4
2022	253	25.3
2023	196	19.6
2024	150	15.0
Total	1000	100%



Grafik 1. Laporan Tahunan Penelitian

Analisis terhadap data di tabel menunjukkan bahwa terdapat tren peningkatan yang signifikan dalam jumlah publikasi terkait keterlibatan siswa dalam metode pembelajaran interaktif dan teknik penilaian selama periode yang diteliti.

Lonjakan publikasi paling mencolok terjadi pada tahun 2022, dengan total 253 publikasi, yang mencerminkan 25.3% dari total publikasi selama lima tahun. Peningkatan ini mencerminkan perhatian yang meningkat terhadap penelitian ini selama masa transisi pendidikan akibat pandemi COVID-19. Pada tahun ini, banyak institusi pendidikan berusaha beradaptasi dengan pembelajaran jarak jauh dan metode pembelajaran yang lebih interaktif untuk menjaga keterlibatan siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pandemi telah mendorong eksplorasi berbagai metode inovatif dalam pengajaran, terutama dalam konteks pembelajaran daring (Indra et al., 2023).

Setelah puncak tersebut, terjadi penurunan jumlah publikasi pada tahun 2023 menjadi 196 dokumen, yang menyumbang 19.6% dari total publikasi. Penurunan ini mungkin disebabkan oleh pemulihan kembali ke pembelajaran tatap muka di beberapa institusi. Namun, meskipun ada penurunan, jumlah publikasi masih menunjukkan angka yang lebih tinggi dibandingkan tahun-tahun sebelumnya, menandakan bahwa minat terhadap metode pembelajaran interaktif dan teknik penilaian tetap kuat bahkan setelah pandemi (Kahu, 2023).

Pada tahun 2024, diperkirakan jumlah publikasi akan tetap stabil pada 150 dokumen, yang mewakili 15% dari total, menunjukkan adaptasi berkelanjutan terhadap metode baru yang telah diterapkan sebelumnya.

Secara keseluruhan, data ini mencerminkan evolusi penelitian terkait keterlibatan siswa

dalam konteks pendidikan yang dinamis. Dengan penerapan teknologi dan metode pembelajaran interaktif, diharapkan bahwa keterlibatan siswa akan terus meningkat, mengarah pada peningkatan hasil belajar yang lebih baik dan perkembangan keterampilan yang lebih holistik di masa depan.

Analisis Artikel yang Banyak Disitasi

Tabel 3. Artikel yang Paling Banyak Dikutip tentang Keterlibatan Siswa dalam Metode Pembelajaran Interaktif dan Teknik Penilaian

No	Sitasi	Judul	Tahun	Sitasi Per-Tahun	Ref.
1	41	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar	2021	13.67	Anggraeni et al. (2021)
2	37	Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar	2020	9.25	Yuanta (2020)
3	29	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar	2021	9.67	Sunami & Aslam (2021)
4	25	Pembelajaran IPA dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar	2020	6.25	Lusidawaty et al. (2020)
5	23	Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar	2020	5.75	Hotimah (2020)
6	17	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar	2020	4.25	Rahmadani & Taufina (2020)
7	14	Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan pada Guru Sekolah Dasar di Teluk Betung Utara Bandar Lampung	2020	3.5	Malyana (2020)
8	13	Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar	2021	4.33	Wahyu Ariyani & Prasetyo (2021)
9	12	Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar	2020	3	Harsiwi & Arini (2020)
10	11	Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar	2021	3.67	Nata & Putra (2021)

11	11	Analisis Pengembangan Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar	2019	2.2	Saadati & Sadli (2019)
12	11	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar	2022	5.5	Afifah et al. (2022)
13	10	Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Tanggungjawab dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	2021	3.33	Nugroho & Mawardi (2021)
14	10	Peran Guru dalam Penilaian Autentik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	2022	5	Diani & Sukartono (2022)
15	9	Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar	2020	2.25	Mukmin & Primasatya (2020)
16	9	Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE	2019	1.8	Rosmiati (2019)
17	8	LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Sainifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar	2022	4	Suwastini et al. (2022)
18	7	Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar	2020	1.75	Khairunnisa & Jiwandono (2020)
19	7	Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu	2019	1.4	F. A. B. Putri & Rezkitia (2019)
20	7	Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar	2020	1.75	Sintya et al. (2020)

Analisis terhadap artikel-artikel yang paling banyak dikutip menunjukkan bahwa penelitian yang berfokus pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dan media pembelajaran berbasis video memiliki pengaruh yang signifikan dalam bidang ini. Artikel oleh Anggraeni et al. (2021) yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar" menduduki peringkat teratas dengan 41 sitasi, mencerminkan kontribusi besar terhadap pengembangan metode yang mampu meningkatkan minat siswa. Penelitian ini menyajikan bukti empiris bahwa multimedia interaktif efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar.

Selanjutnya, artikel oleh Yuanta (2020) berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar", yang memiliki 37 sitasi, menunjukkan pentingnya penggunaan media video dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian ini menyoroti bahwa media video tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan cara yang menarik dan interaktif.

Artikel lain yang patut dicatat adalah oleh Sunami & Aslam (2021) yang mengeksplorasi "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," yang mendapatkan 29 sitasi. Penelitian

ini menunjukkan bahwa penggunaan platform seperti Zoom Meeting untuk mengakses media pembelajaran berbasis video animasi dapat mempengaruhi minat siswa dan meningkatkan hasil belajar, yang sangat relevan dalam konteks pembelajaran daring.

Selain itu, artikel-artikel yang membahas teknik pembelajaran inovatif seperti Problem Based Learning dan Inkuiri juga menunjukkan dampak yang signifikan terhadap keterlibatan siswa. Penelitian oleh Hotimah (2020) mengenai penerapan metode pembelajaran Problem Based Learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa, dengan 23 sitasi, menunjukkan bahwa pendekatan berbasis masalah dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Di sisi lain, artikel yang mengkaji teknik penilaian inovatif juga menunjukkan kontribusi besar terhadap keterlibatan siswa. Contohnya, artikel Nugroho & Mawardi (2021) yang berjudul "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Tanggungjawab dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," yang memiliki 10 sitasi. Penelitian ini menekankan pentingnya penilaian yang tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga pada sikap dan tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan teknik penilaian yang holistik, artikel ini menunjukkan bagaimana siswa dapat lebih terlibat dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri.

Selain itu, artikel oleh Diani & Sukartono (2022) tentang "Peran Guru dalam Penilaian Autentik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," juga mendapatkan 10 sitasi. Penelitian ini menyampaikan bahwa peran aktif guru dalam proses penilaian autentik sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan memberikan umpan balik yang konstruktif dan mendukung, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kolaboratif dan partisipatif.

Dengan demikian, hasil analisis artikel-artikel ini menegaskan bahwa penggunaan media interaktif, metode pembelajaran berbasis video, serta teknik penilaian inovatif memberikan pengaruh signifikan terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Artikel-artikel yang berfokus pada pengembangan instrumen penilaian, seperti penilaian sikap dan tanggung jawab, menunjukkan bahwa teknik penilaian yang lebih holistik dan autentik dapat membantu siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar mereka sendiri. Melalui penilaian yang lebih mendalam, siswa tidak hanya dinilai dari hasil akademis, tetapi juga dari aspek sikap, yang memperkuat peran mereka sebagai pembelajar yang mandiri dan bertanggung jawab.

Dengan demikian, perpaduan antara metode pembelajaran interaktif dan teknik penilaian inovatif menjadi kunci dalam meningkatkan keterlibatan siswa, dan penelitian-penelitian ini memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan praktik pendidikan yang lebih efektif dan relevan di masa depan.

Visualisasi Pemetaan Data Penelitian

Visualisasi peta data penelitian menggunakan VOSviewer menghasilkan beberapa cluster yang mewakili tema-tema utama dalam penelitian tentang keterlibatan siswa dalam metode pembelajaran interaktif dan teknik penilaian. Setiap cluster mencerminkan kata-kata kunci yang sering muncul bersama dalam artikel yang dianalisis, sehingga membantu dalam mengidentifikasi keterkaitan antar topik dalam literatur. Berikut adalah penjelasan lebih mendetail tentang cluster-cluster yang terbentuk:

Kluster 1 (merah) terdiri dari 50 item, termasuk istilah seperti *attitude*, *change*, *creativity*, *curriculum*, *motivation*, *online learning*, *responsibility*, dan *strategy*. Istilah-istilah ini menunjukkan fokus pada perubahan sikap dan motivasi siswa dalam konteks pembelajaran interaktif, terutama selama masa

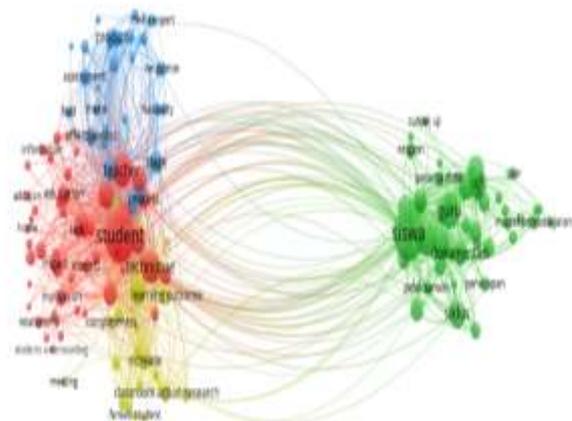
PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas> pandemi. Istilah *online learning* dan *pandemic* muncul bersama dengan *motivation* dan *strategy*, yang mengindikasikan bahwa banyak penelitian pada periode tersebut menyoro ti strategi yang digunakan untuk mempertahankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Curriculum* dan *creativity* juga menunjukkan peran penting dari inovasi kurikulum dalam merespons tantangan pembelajaran di masa pandemi. Keterkaitan antar item dalam cluster ini mencerminkan peran penting dari motivasi, sikap siswa, dan perubahan dalam sistem pendidikan selama periode transisi ini.

Kluster 2 (hijau) berisi 45 item, seperti *aktivitas*, *guru*, *hasil belajar*, *media pembelajaran interaktif*, *model pembelajaran*, dan *penerapan*. Istilah dalam cluster ini menyoro ti fokus pada penerapan media pembelajaran interaktif oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama di jenjang pendidikan dasar. Istilah *hasil belajar* dan *media pembelajaran interaktif* sering muncul bersamaan, yang menunjukkan hubungan langsung antara penggunaan media interaktif dan peningkatan hasil belajar. Selain itu, *guru* dan *model pembelajaran* sering muncul bersama, mencerminkan peran sentral guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian dalam cluster ini tampaknya fokus pada pengaruh teknik pembelajaran interaktif terhadap performa akademik siswa.

Kluster 3 (biru) mencakup 27 item, termasuk *addie model*, *assessment*, *development research*, *feasibility*, *practicality*, dan *student response*. Istilah ini menunjukkan bahwa banyak penelitian yang berfokus pada pengembangan dan validasi media pembelajaran interaktif menggunakan model ADDIE. ADDIE model yang muncul sebagai item sentral menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dan instrumen penilaian sering didasarkan pada model ini. *Assessment* dan *validity* menunjukkan

pentingnya evaluasi terhadap keefektifan media pembelajaran, sementara *student response* dan *practicality* menekankan penilaian dari perspektif siswa mengenai kebermanfaatan dan kegunaan media tersebut. Keterkaitan antar item ini menggambarkan fokus penelitian pada validasi dan implementasi media interaktif yang efektif.

Kluster 4 (kuning) terdiri dari 21 item, seperti *action*, *completeness*, *learning outcome*, *reflection*, dan *science learning*. Penelitian dalam cluster ini cenderung berfokus pada peningkatan hasil belajar melalui refleksi dan siklus pembelajaran. Istilah *reflection*, *planning*, dan *cycle* sering muncul bersama, menunjukkan bahwa pendekatan berbasis siklus (seperti Penelitian Tindakan Kelas) banyak digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi keterlibatan dan pencapaian siswa. Learning outcome menjadi fokus utama dari penelitian yang tergabung dalam cluster ini, dengan penekanan pada bagaimana refleksi dan evaluasi berkelanjutan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran sains.



Gambar 2. Visualisasi Jaringan Berdasarkan Kemunculan Bersama Istilah

Visualisasi jaringan menunjukkan bagaimana istilah-istilah dalam penelitian saling terkait. Cluster merah menonjol dengan topik seperti perubahan sikap siswa, kreativitas, dan motivasi yang banyak dikaji dalam konteks

PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas> pembelajaran daring. Cluster hijau berfokus pada penerapan media pembelajaran oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar, sementara cluster biru menyoroti pengembangan media dan instrumen pembelajaran dengan validasi yang ketat. Cluster kuning menggambarkan bagaimana siklus pembelajaran dan refleksi berdampak pada hasil belajar, terutama dalam bidang sains.

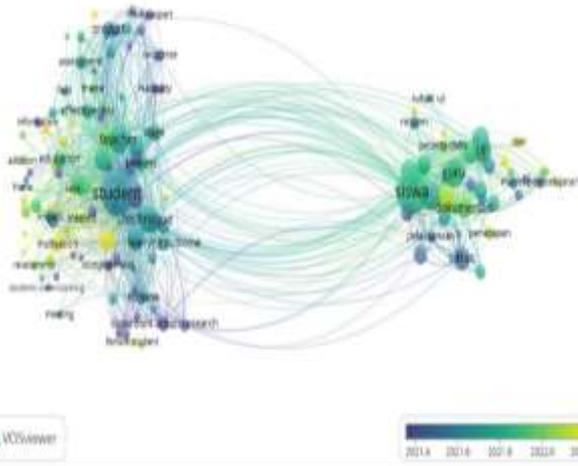
Visualisasi densitas memperlihatkan istilah-istilah yang paling sering muncul, dengan media pembelajaran interaktif, model pembelajaran, dan hasil belajar sebagai pusat dari banyak penelitian, mencerminkan pentingnya topik-topik ini dalam konteks pendidikan dasar.

Pembahasan

Implikasi Temuan terhadap Kebijakan Pendidikan dan Implementasi di Sekolah Dasar

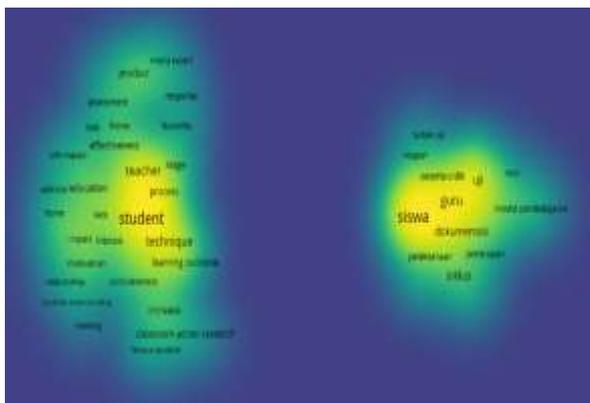
Temuan penelitian ini memberikan implikasi yang signifikan terhadap kebijakan pendidikan, khususnya dalam penerapan metode pembelajaran interaktif dan teknik penilaian inovatif di sekolah dasar. Lonjakan penelitian mengenai media pembelajaran interaktif selama pandemi COVID-19 menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam kondisi pembelajaran daring. Kebijakan pendidikan seharusnya mendukung adopsi teknologi dalam pembelajaran melalui investasi dalam pelatihan guru, infrastruktur teknologi, dan pengembangan konten digital. Pemerintah dan pembuat kebijakan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk merancang program pelatihan yang membantu guru mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas mereka dengan lebih efektif (Indra et al., 2023).

Media pembelajaran berbasis video dan multimedia interaktif juga terbukti meningkatkan motivasi siswa, yang berpotensi mengurangi angka ketidakhadiran dan menurunkan tingkat kebosanan di kelas. Temuan ini mendukung kebijakan pendidikan yang mendorong penggunaan media interaktif sebagai bagian dari kurikulum nasional, tidak hanya sebagai alat bantu opsional. Integrasi teknologi dalam kurikulum dapat membantu memastikan bahwa siswa tetap terlibat secara aktif dalam pembelajaran, terutama di era digital ini di mana siswa lebih terbiasa dengan teknologi visual dan interaktif (Oya & Nurfidah, 2023).



Gambar 3. Visualisasi Hamparan Berdasarkan Kemunculan Bersama Istilah

Visualisasi hamparan menampilkan evolusi tema penelitian dari waktu ke waktu. Istilah-istilah seperti *online learning* dan *pandemic* dalam cluster merah cenderung mendominasi pada periode awal pandemi, sedangkan istilah dalam cluster hijau dan biru yang terkait dengan media pembelajaran interaktif menunjukkan tren yang lebih stabil dan berlanjut setelah fase transisi ini.



Gambar 4. Visualisasi Densitas Berdasarkan Kemunculan Bersama Istilah

pemahaman yang lebih dalam tentang materi melalui partisipasi dalam diskusi yang lebih kaya dan bermakna (Sunami & Aslam, 2021).

Penelitian juga menunjukkan bahwa teknik penilaian inovatif seperti penilaian diri, penilaian sejawat, dan penilaian berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penerapan penilaian berbasis proyek, misalnya, dapat memberikan siswa kesempatan untuk bekerja secara kolaboratif dalam tim, yang mendorong interaksi sosial dan pengembangan keterampilan komunikasi. Dalam penerapan di kelas, guru dapat mengadopsi model Problem-Based Learning (PBL), di mana siswa diberikan masalah nyata untuk dipecahkan. Melalui model ini, siswa belajar untuk memecahkan masalah secara mandiri dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga kemampuan berpikir kritis (Hotimah, 2020; Nugroho & Mawardi, 2021).

Teknik penilaian yang holistik, seperti penilaian berbasis sikap dan tanggung jawab, juga penting untuk diterapkan di kelas. Contohnya, guru dapat menggunakan instrumen penilaian sikap yang dirancang untuk menilai tanggung jawab siswa terhadap tugas-tugas mereka, seperti yang disarankan oleh Nugroho & Mawardi (2021). Penilaian semacam ini tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan non-akademik yang esensial bagi keberhasilan siswa di masa depan, seperti kerja sama tim, kepercayaan diri, dan pengambilan keputusan.

Lebih lanjut, penggunaan metode pembelajaran seperti kelas terbalik (*flipped classroom*) dapat menjadi contoh lain dari penerapan metode interaktif yang berhasil. Dalam metode ini, siswa mempelajari materi dasar di rumah melalui media video (Oya et al., 2024), sementara waktu di kelas digunakan untuk diskusi dan pemecahan masalah kolaboratif. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan

KESIMPULAN

Penelitian ini telah mengidentifikasi bahwa metode pembelajaran interaktif dan teknik penilaian inovatif secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar. Melalui analisis bibliometrik, ditemukan bahwa metode interaktif yang paling efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah media pembelajaran berbasis video dan multimedia interaktif. Metode ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga memfasilitasi pemahaman materi pelajaran yang lebih baik. Artikel dengan topik Problem-Based Learning (PBL) dan model pembelajaran berbasis inkuiri juga memiliki dampak yang besar terhadap keterlibatan siswa, menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah dan kolaborasi dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar.

Selain itu, temuan ini menekankan pentingnya teknik penilaian yang lebih holistik seperti penilaian diri, penilaian sejawat, dan penilaian berbasis sikap dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa yang lebih mendalam. Penilaian berbasis proyek dan siklus pembelajaran reflektif juga terbukti efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna, di mana siswa dapat mengembangkan keterampilan kritis dan kolaboratif yang penting.

Rekomendasi untuk Penelitian Lebih Lanjut

Penelitian ini membuka beberapa arah untuk penelitian lebih lanjut. Pertama, studi masa depan dapat memanfaatkan teknologi baru, seperti virtual reality (VR) atau augmented reality (AR), dalam proses pembelajaran dan penilaian. Teknologi ini memiliki potensi besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih imersif dan interaktif, sehingga

PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar
<https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>
meningkatkan keterlibatan siswa pada level yang lebih tinggi.

Kedua, lebih banyak penelitian diperlukan untuk mengeksplorasi bagaimana integrasi kecerdasan buatan (AI) dalam teknik penilaian dapat membantu guru memberikan umpan balik yang lebih cepat dan personal kepada siswa. AI dapat membantu dalam penilaian berkelanjutan dan analisis data pembelajaran untuk memprediksi pola perilaku siswa dan menyesuaikan strategi pengajaran yang lebih efektif.

Ketiga, penelitian di masa depan juga perlu memperluas cakupan analisis dengan mempertimbangkan lebih banyak database internasional dan memperpanjang periode analisis untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang tren global dalam keterlibatan siswa melalui metode interaktif dan teknik penilaian.

Keterbatasan Studi

Studi ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu disebutkan. Pertama, cakupan data yang digunakan terbatas pada artikel yang diperoleh dari Crossref dan diolah melalui Publish or Perish, sehingga mungkin terdapat artikel relevan lainnya yang tidak tercover oleh database ini. Kedua, periode analisis yang dibatasi antara 2019 hingga 2024 mungkin mengabaikan penelitian penting yang dilakukan sebelum periode tersebut atau tren yang baru muncul setelahnya. Studi masa depan diharapkan dapat memperluas cakupan temporal dan geografis untuk menghasilkan analisis yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>

Vol. 05 No. 01 Mei 2024

p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979

- Al Husaeni, D. F., & Nandiyanto, A. B. D. (2022). Bibliometric Using Vosviewer with Publish or Perish (using Google Scholar data): From Step-by-step Processing for Users to the Practical Examples in the Analysis of Digital Learning Articles in Pre and Post Covid-19 Pandemic. *ASEAN Journal of Science and Engineering*, 2(1), 19–46. <https://doi.org/10.17509/ajse.v2i1.37368>
- Anggraeni, S. W., Alpiyan, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Bedi, A. (2023). Keep Learning: Student Engagement in an Online Environment. *Online Learning*, 27(2), 119–136. <https://doi.org/10.24059/olj.v27i2.3287>
- Devaki, V. (2024). Exploring the Impact of Innovative Assessment Methods on Learning Outcomes: A Review of Project-Based Assessments, Portfolios, Peer Assessment, and Self-Assessment. In G. Zeybek (Ed.), *Advances in Educational Technologies and Instructional Design* (pp. 343–374). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-3645-8.ch015>
- Diani, A. A., & Sukartono, S. (2022). Peran Guru dalam Penilaian Autentik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4351–4359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2831>
- ElSayary, A. (2023). Students' Active Engagement in Online Learning. In A. ElSayary & A. Olowoselu, *Overcoming Challenges in Online Learning* (1st ed., pp. 97–106). Routledge.

- <https://doi.org/10.4324/9781003342335-12>
- Farrukh, K. (2024). Student Engagement in health Professional Education Using Artificial Intelligence. *Journal of the Pakistan Medical Association*, 74(5), 1014–1014.
<https://doi.org/10.47391/JPMA.10875>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hoogenboom, J. (2003). Student Involvement in Assessment. *Tijdschrift voor Medisch Onderwijs*, 22(3), 139–140.
<https://doi.org/10.1007/BF03056601>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5.
<https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Indra, M. H., Sutarto, S., Kharizmi, M., Nurmiati, A. S., & Susanto, A. (2023). Optimizing the Potential of Technology-Based Learning Increases Student Engagement. *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(2), 233.
<https://doi.org/10.31958/jaf.v11i2.10554>
- Kahu, E. R. (2023). Fostering Student Engagement: The Importance of Relationships and Belonging Face-to-face and Online. In C. Baik & E. R. Kahu (Eds.), *Research Handbook on the Student Experience in Higher Education* (pp. 58–73). Edward Elgar Publishing.
<https://doi.org/10.4337/9781802204193.00012>
- Khairunnisa, K., & Jiwandono, I. S. (2020). Analisis Metode Pembelajaran
- Komunikatif untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 9.
<https://doi.org/10.30651/else.v4i1.3970>
- Kunicina, N., Caiko, J., & Grants, R. (2023). Enhancing Student Motivation and Academic Success. Effective Strategies for Promoting Study Programs in Education. *2023 IEEE 64th International Scientific Conference on Power and Electrical Engineering of Riga Technical University (RTUCON)*, 1–6.
<https://doi.org/10.1109/RTUCON60080.2023.10413029>
- Lusidawaty, V., Fitriya, Y., Miaz, Y., & Zikri, A. (2020). Pembelajaran IPA dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 168–174.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.333>
- Malyana, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan pada Guru Sekolah Dasar di Teluk Betung Utara Bandar Lampung. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 67–76.
<https://doi.org/10.52217/pedagogia.v2i1.640>
- Mukmin, B. A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 5(2), 211–226.
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13854>

- Nata, I. K. W., & Putra, D. Kt. Ngr. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- Novitasari, D., & Kurniawati, R. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 43–55. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.1006>
- Nugroho, A. S., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Tanggungjawab dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 808–817. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.825>
- Oya, A. (2024). Evaluation of Assessment Projects in English Language Education: A Bibliometric Review. *ASEAN Journal of Educational Research and Technology*, 3(3), 255–266.
- Oya, A., & Nurfidah. (2023). Implementation of Flipped Learning Based on Video Learning to Improve English Speaking Ability. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(4), 1150–1158. <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v8i4.6178>
- Oya, A., Parmiti, D. P., Jampel, I. N., Candiasa, I. M., & Susilawati, A. (2024). Dimension of Attitudes in Flipped Learning: Enjoyment, Engagement, Motivation, Behavioral Intention, and Perception. *IJOLE: International Journal of Language Education*, 8(3), 438–454. <https://doi.org/10.26858/ijole.v8i3.66489>
- Park, J. Y. (2015). Student Interactivity and Teacher Participation: An Application of Legitimate Peripheral Participation in Higher Education Online Learning Environments. *Technology, Pedagogy and Education*, 24(3), 389–406.
- Putri, A. D., Juandi, D., & Turmudi, T. (2024). Blended Learning dalam Pembelajaran Matematika: A Systematic Literature Network Analysis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(3), 501–516. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i3.21992>
- Putri, F. A. B., & Rezkita, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(3). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i3.6122>
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.65>
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
- Saadati, B. A., & Sadli, M. (2019). Analisis Pengembangan Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 151–164. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.4829>
- Sintya, Y. R., Sutadji, E., & Djatmika, E. T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(8), 1105.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i8.13905>
- Sudirman, S., Ramdani, A., Doyan, A., Anwar, Y. A. S., Rokhmat, J., & Sukarso, A. (2023). Bibliometric Analysis Tren Penilaian Menggunakan Teknologi Digital Pada Pembelajaran IPA. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3), 268–275.
<https://doi.org/10.31764/paedagogia.v14i3.15928>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Suwastini, N. M. S., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2022). LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311–320.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>
- Taryana, T. (2023). Analisis Bibliometrik Penggunaan Platform Pembelajaran Online dan Aplikasi Mobile dalam Mendorong Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(12), 827–839.
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i12.861>
- Wahyu Ariyani, O., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1149–1160.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.892>
- Willis, J. (2010). Assessment for Learning as a Participative Pedagogy. *Assessment Matters*, 2, 65–84.
<https://doi.org/10.18296/am.0079>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91.
<https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>