

The Influence of the Use of Digital Interactive Media on the Effectiveness of Formative Assessment in Learning for Elementary School Students

Piyora Wilson^{1*)}, Sholehuddin²⁾

^{1,2)} Universitas Muhammadiyah Jakarta

Correspondence author : viyora18@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37012/jipmht.v10i1.3528>

Abstract

This study aims to analyze the influence of utilizing digital interactive media on the effectiveness of formative assessment implementation, specifically among upper-grade students (4th, 5th, and 6th grade) at SDS Muhammadiyah Sagulung, Batam City. The research method employed is a literature review using a library research approach, which collects, reviews, and synthesizes secondary data from 10 reliable scientific journals published between 2020 and 2026. The results of the comparative analysis indicate that the integration of digital interactive media such as Quizizz, Wordwall, Kahoot, and Plickers significantly enhances students' active engagement, reduces test anxiety through gamification approaches, and provides real-time feedback for teachers to conduct immediate learning interventions. The sociological characteristics of Batam City as an urban area support the maturity of students' basic digital literacy, although its long-term effectiveness remains determined by the stability of school network infrastructure, gadget-related managerial policies, and teachers' pedagogical-digital competence. In conclusion, digital interactive media is proven to effectively improve the quality and flexibility of formative assessment at the elementary school level.

Keywords: Digital Interactive Media, Formative Assessment, Upper-Grade, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif digital terhadap efektivitas pelaksanaan asesmen formatif, khususnya pada siswa kelas tinggi (kelas IV, V, dan VI) di SDS Muhammadiyah Sagulung Kota Batam. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur (*literature review*) dengan pendekatan studi kepustakaan, yang mengumpulkan, menelaah, dan menyintesis data sekunder dari 10 jurnal ilmiah terpercaya rentang tahun 2020-2026. Hasil analisis komparatif menunjukkan bahwa integrasi media interaktif digital seperti Quizizz, Wordwall, Kahoot, dan Plickers secara signifikan meningkatkan keterlibatan aktif (*engagement*) siswa, menurunkan tingkat kecemasan ujian (*test anxiety*) melalui pendekatan gamifikasi, serta menyediakan umpan balik secara instan (*real-time feedback*) bagi guru untuk melakukan intervensi pembelajaran secara cepat. Karakteristik sosiologis Kota Batam sebagai kawasan urban mendukung matangnya literasi digital dasar siswa, meskipun efektivitas jangka panjangnya tetap ditentukan oleh kestabilan infrastruktur jaringan sekolah, kebijakan manajerial terkait gawai, dan kompetensi pedagogis-digital guru. Kesimpulannya, media interaktif digital terbukti efektif meningkatkan kualitas dan fleksibilitas asesmen formatif pada jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Interaktif Digital, Asesmen Formatif, Kelas Tinggi, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Asesmen formatif merupakan komponen krusial dalam struktur kurikulum merdeka yang bertujuan untuk memantau proses pembelajaran, mengevaluasi kebutuhan akademik, serta memberikan umpan balik berkelanjutan bagi siswa dan guru. Berbeda dengan asesmen sumatif yang berorientasi pada hasil akhir, asesmen formatif menempatkan posisinya sebagai kompas dalam memandu jalannya pembelajaran sehari-hari agar tetap berjalan di jalur yang tepat. Melalui asesmen formatif yang dilakukan secara berkala, guru dapat mendeteksi kesulitan belajar yang dialami siswa sejak dini dan segera merumuskan langkah intervensi. Di sisi lain, siswa juga mendapatkan refleksi yang jelas mengenai sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang sedang dipelajari.

Namun pada praktiknya di lapangan, pelaksanaan asesmen formatif di jenjang sekolah dasar masih sering menghadapi berbagai kendala klasik. Metode konvensional berbasis kertas (paper-based assessment) atau tanya jawab lisan secara acak masih mendominasi ruang kelas. Pola evaluasi searah ini cenderung monoton dan kurang mampu memberikan gambaran data pemahaman siswa secara menyeluruh dalam waktu singkat. Lebih jauh lagi, proses pengoreksian manual memerlukan waktu yang relatif lama, sehingga guru seringkali terlambat memberikan umpan balik (feedback). Jeda waktu yang lama antara pelaksanaan asesmen dengan pemberian umpan balik membuat fungsi perbaikan pembelajaran dari asesmen formatif itu sendiri kehilangan momentumnya yang paling berharga.

Tantangan ini terasa semakin nyata ketika dihadapkan pada karakteristik psikologis siswa kelas tinggi, yaitu kelas IV, V, dan VI sekolah dasar. Siswa pada kelompok usia ini berada pada fase transisi perkembangan kognitif dari tahap operasional konkret menuju operasional formal. Mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, namun di saat yang sama mudah merasa jenuh jika dihadapkan pada metode evaluasi yang kaku dan menegangkan. Kondisi psikologis berupa kecemasan ujian (test anxiety) seringkali muncul ketika siswa dihadapkan pada lembar soal tradisional. Hal ini berpotensi mengaburkan hasil asesmen yang sebenarnya, karena jawaban siswa tidak lagi mencerminkan kemampuan riil mereka melainkan ekspresi dari tekanan mental saat ujian.

Di era disrupsi teknologi saat ini, anak-anak yang duduk di bangku kelas tinggi sekolah dasar dikategorikan sebagai digital natives, yaitu generasi yang lahir dan tumbuh berdampingan dengan teknologi digital. Fenomena ini juga terlihat jelas pada siswa di SDS Muhammadiyah Sagulung yang terletak di Kota Batam. Sebagai wilayah perkotaan (urban) sekaligus pusat

industri dan perdagangan strategis, Kota Batam memiliki penetrasi internet dan adopsi gawai yang sangat tinggi di lingkungan keluarga. Realitas sosiologis ini menunjukkan bahwa siswa di SDS Muhammadiyah Sagulung secara umum telah memiliki literasi digital dasar yang mumpuni. Kondisi ini membuka peluang besar sekaligus tantangan bagi dunia pendidikan untuk mengalihkan pemanfaatan gawai yang semula didominasi untuk hiburan (seperti game online atau media sosial) menjadi media pembelajaran dan evaluasi yang bermakna.

Merespons potensi tersebut, integrasi media interaktif digital dalam pelaksanaan asesmen formatif muncul sebagai alternatif solusi yang sangat prospektif. Penggunaan platform berbasis web dan aplikasi interaktif seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, hingga Google Forms menawarkan fleksibilitas dan fitur yang tidak dimiliki oleh media konvensional. Melalui elemen gamifikasi yang interaktif, visualisasi yang menarik, dan sistem penilaian otomatis, media digital mampu mengubah persepsi siswa terhadap ujian. Asesmen tidak lagi dipandang sebagai momok yang menakutkan, melainkan aktivitas belajar yang menantang dan menyenangkan. Lebih dari itu, media interaktif digital memungkinkan guru mendapatkan analisis data hasil belajar secara real-time, sehingga tindakan kuratif terhadap kelemahan pemahaman siswa dapat dilakukan pada hari yang sama.

Meskipun peluang pemanfaatan teknologi ini terbuka lebar di kawasan perkotaan seperti Kota Batam, efektivitas penerapannya secara spesifik di SDS Muhammadiyah Sagulung masih memerlukan kajian teoretis dan komparatif yang mendalam. Keberhasilan implementasi asesmen digital tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor manajerial sekolah, kesiapan kompetensi pedagogis guru, serta karakteristik unik siswa setempat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mengomparasikan berbagai hasil penelitian terdahulu melalui metode studi literatur terhadap 10 jurnal ilmiah terkait. Melalui sintesis komparatif ini, diharapkan dapat dirumuskan sebuah peta pemikiran yang komprehensif mengenai sejauh mana pengaruh media interaktif digital dalam meningkatkan efektivitas asesmen formatif, sekaligus memetakan solusi atas tantangan implementasinya pada siswa kelas tinggi di SDS Muhammadiyah Sagulung Kota Batam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (literature review) yang bersifat deskriptif-kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan (library research). Metode ini dipilih karena fokus utama penelitian adalah untuk mengumpulkan, menelaah, menyintesis, dan

mengomparasikan berbagai teori serta hasil penelitian empiris terdahulu yang relevan dengan topik yang diangkat. Melalui metode ini, peneliti tidak melakukan pengumpulan data primer secara langsung di lapangan atau di SDS Muhammadiyah Sagulung Kota Batam, melainkan mengandalkan data sekunder yang bersumber dari artikel jurnal ilmiah bereputasi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif, objektif, dan mendalam mengenai efektivitas media interaktif digital terhadap asesmen formatif berdasarkan variasi konteks penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Proses pencarian dan pengumpulan data dilakukan secara digital dalam rentang waktu bulan Mei hingga Juni 2026 melalui beberapa basis data (database) jurnal ilmiah tepercaya, seperti Google Scholar, SINTA (Science and Technology Index), dan Scopus. Kata kunci yang digunakan dalam penelusuran literatur meliputi kombinasi dari beberapa istilah, yaitu: "Media Interaktif Digital", "Asesmen Formatif", "Evaluasi Pembelajaran", "Sekolah Dasar Kelas Tinggi", dan "Gamifikasi Pembelajaran". Dari hasil penelusuran awal, diperoleh puluhan artikel ilmiah yang kemudian diseleksi secara ketat menggunakan metode Prisma sederhana untuk memastikan kualitas dan relevansi data yang akan dianalisis.

Untuk menjaga validitas penelitian, ditetapkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ketat dalam memilih 10 jurnal berbeda sebagai bahan komparasi utama. Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel diterbitkan dalam rentang tahun 2020 hingga 2026 untuk menjamin kebaruan (novelty) informasi, (2) fokus kajian membahas pemanfaatan platform atau aplikasi digital dalam ranah asesmen formatif atau evaluasi proses, dan (3) subjek atau objek penelitian berada pada tingkat sekolah dasar, khususnya kelas tinggi (kelas IV, V, dan VI), atau memiliki karakteristik sosiologis masyarakat urban yang setara dengan kondisi di Kota Batam. Sementara itu, kriteria eksklusi membatasi artikel yang hanya membahas asesmen sumatif (seperti Ujian Akhir Semester) atau artikel yang berfokus pada media pembelajaran non-digital.

Teknik analisis data yang diterapkan dalam studi literatur ini adalah analisis isi (content analysis) dan analisis komparatif konstan. Langkah awal dilakukan dengan melakukan data reduction (reduksi data), di mana peneliti membaca secara intensif abstrak, metodologi, dan hasil temuan dari ke-10 jurnal yang terpilih, lalu merangkumnya ke dalam sebuah matriks sintesis. Selanjutnya, dilakukan proses komparasi untuk mencari persamaan, perbedaan, kelebihan, serta kelemahan dari masing-masing media digital yang diteliti dalam jurnal-jurnal tersebut. Hasil komparasi tersebut kemudian diinterpretasikan dan dianalisis secara kontekstual menggunakan penalaran deduktif untuk ditarik kesimpulan yang spesifik mengenai potensi pengaruh dan

efektivitas implementasinya di SDS Muhammadiyah Sagulung Kota Batam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode penelitian berbasis studi literatur, peneliti menggunakan beberapa jurnal yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Hasil penelitian menggunakan studi literatur disajikan dalam sebuah tabel. Berikut adalah tabel matriks komparasi dari jurnal yang dianalisis.

Tabel 1. Hasil Komparasi

No	Author & Tahun	Media Digital yang Diteliti	Hasil dan Efektivitas	Relevansi
1	(Adwiyah, Wulandari, & Aziz, 2024)	Quizizz & Kahoot	Meningkatkan motivasi belajar siswa SD hingga 85% dan memberikan umpan balik instan.	Sangat relevan untuk mengatasi kejenuhan siswa kelas tinggi di perkotaan.
2	(Jendriadi, Sari, Yahya, Yanti, & Ratnawati, 2025)	Google Forms	Efektif untuk kemudahan rekapitulasi nilai oleh guru, namun kurang interaktif bagi siswa SD.	Cocok sebagai komplemen, bukan media utama yang bersifat interaktif.
3	(Aprilia, Tryanasari, & HS, 2024)	Wordwall	Sangat efektif untuk siswa kelas IV-V karena format game mencocokkan kata dan kuis edukatif.	Sangat aplikatif untuk materi tematik/IPAS di SDS Muhammadiyah.
4	(Fatihah & Jasiah, 2025)	Plickers	Solusi asesmen digital tanpa harus seluruh siswa memegang gadget (menggunakan kartu QR).	Solutif jika sekolah membatasi membawa HP ke kelas.
5	(Smits & Nathalie, 2011)	Gamified Assessment	Menurunkan tingkat kecemasan (<i>test anxiety</i>) siswa saat menghadapi asesmen formatif.	Membantu membangun psikologis belajar yang positif pada siswa.
6	(Taupik, Ruhiyat, & Rusdiyani, 2024)	Live Worksheets	Mengubah LKPD konvensional menjadi interaktif, meningkatkan pemahaman konsep matematika.	Meningkatkan efisiensi tugas mandiri/PR formatif siswa.
7	(Dewi & Jasiah, 2025)	Nearpod	Integrasi materi presentasi dan kuis formatif secara <i>real-time</i> meningkatkan fokus siswa.	Bagus untuk pembelajaran berbasis proyektor di kelas tinggi.
8	(Wijayanti & Huda, 2026)	Educandy	Fokus pada aktivitas kuis kosakata yang cocok untuk pembelajaran bahasa (Indonesia/Inggris).	Relevan untuk penguatan literasi kelas tinggi.
9	(Colling, Cuba, & Palou, 2013)	Formative.com	Memberikan fitur track progress siswa secara detail untuk melihat transformasi belajar.	Membantu guru dalam melakukan diferensiasi pembelajaran.
10	(Riani & Susilowati, 2025)	Kendala Infrastruktur	Menyoroti bahwa efektivitas media digital di SD urban dipengaruhi oleh kestabilan <i>Wi-Fi</i> dan kompetensi guru.	Pengingat faktor manajerial sekolah di Batam.

Sintesis mendalam terhadap 10 jurnal ilmiah yang dikomparasikan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dan positif dari penggunaan media interaktif digital terhadap efektivitas pelaksanaan asesmen formatif di jenjang sekolah dasar. Salah satu dampak paling nyata yang ditemukan dalam mayoritas literatur adalah peningkatan keterlibatan (engagement) dan motivasi belajar siswa kelas tinggi (kelas IV, V, dan VI). Pada usia transisi perkembangan kognitif ini, siswa sangat rentan terhadap kejenuhan jika dihadapkan pada evaluasi konvensional berbasis kertas yang kaku. Integrasi elemen gamifikasi seperti yang diterapkan pada platform Quizizz, Kahoot, dan Wordwall berupa sistem poin, batas waktu kuis, leaderboard yang kompetitif, serta visualisasi musik dan avatar terbukti mampu mengubah paradigma asesmen dari sesuatu yang menegangkan menjadi aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Fenomena ini menurunkan tingkat kecemasan ujian (test anxiety) secara drastis, sehingga siswa dapat menjawab soal dalam kondisi psikologis yang rileks namun tetap fokus. Implikasinya bagi siswa di SDS Muhammadiyah Sagulung Kota Batam sangat besar, pemanfaatan media yang interaktif ini dapat mengalihkan kecenderungan penggunaan gawai yang semula didominasi untuk hiburan atau game online menjadi sarana evaluasi akademis yang bermakna di ruang kelas.

Selain aspek psikologis siswa, keunggulan mutlak dari media interaktif digital terletak pada kemampuannya dalam menyediakan umpan balik secara instan (real-time feedback), baik bagi guru maupun siswa. Dalam metode asesmen tradisional, proses pengoreksian lembar jawaban memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga jeda antara pelaksanaan evaluasi dengan pemberian nilai membuat fungsi perbaikan dari asesmen formatif kehilangan momentumnya. Dengan menggunakan platform seperti Google Forms, Formative.com atau Nearpod, data pemahaman siswa langsung terekapitulasi secara otomatis dalam bentuk grafik dan persentase sesaat setelah kuis berakhir. Kecepatan ini memberikan keuntungan pedagogis yang masif bagi guru di SDS Muhammadiyah Sagulung. Guru dapat langsung mendeteksi indikator pembelajaran mana yang belum dikuasai oleh mayoritas siswa pada hari itu juga, sehingga tindakan kuratif seperti pengajaran remedial (remedial teaching) atau penyesuaian strategi mengajar dapat langsung dieksekusi tanpa harus menunggu pergantian pekan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan esensi kurikulum merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi dan responsif terhadap perkembangan belajar siswa.

Meskipun potensi teoritis dan praktis dari media digital ini sangat menjanjikan, analisis kontekstual terhadap karakteristik SDS Muhammadiyah Sagulung di Kota Batam menunjukkan bahwa efektivitas implementasinya di lapangan bersifat mutlak dipengaruhi oleh kesiapan

infrastruktur dan kebijakan manajerial sekolah. Kota Batam, sebagai kawasan urban dengan penetrasi internet yang tinggi, memberikan modal awal yang sangat baik berupa literasi digital dasar siswa yang sudah matang. Namun, kendala teknis seperti kestabilan jaringan Wi-Fi sekolah dan kebijakan pembatasan membawa gawai ke lingkungan sekolah seringkali menjadi batu sandungan utama. Dalam konteks ini, temuan mengenai penggunaan platform Plickers atau Live Worksheets menawarkan solusi alternatif yang adaptif. Plickers, misalnya, memungkinkan guru tetap melaksanakan asesmen formatif berbasis digital secara interaktif tanpa mengharuskan siswa memegang gawai, melainkan cukup dengan mengangkat kartu kode QR unik yang kemudian dipindai melalui gawai guru. Fleksibilitas pemilihan platform ini menunjukkan bahwa efektivitas asesmen formatif digital tidak selalu linier dengan kecanggihan teknologi yang dipegang siswa, melainkan pada kecerdasan guru dalam memilih media yang sesuai dengan regulasi dan fasilitas sekolah.

Faktor determinan terakhir yang menentukan efektivitas jangka panjang dari pemanfaatan media interaktif digital ini adalah kompetensi pedagogis-digital dari guru itu sendiri. Membaca data hasil analisis yang disajikan oleh platform digital memerlukan keterampilan interpretasi yang baik agar data tersebut tidak sekadar menjadi tumpukan angka nilai, melainkan menjadi dasar pijakan untuk merancang perbaikan pembelajaran selanjutnya. Guru di SDS Muhammadiyah Sagulung dituntut untuk tidak hanya terampil dalam menyusun butir soal di aplikasi seperti Educandy atau Quizizz, tetapi juga harus inovatif dalam mengintegrasikannya ke dalam alur tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Secara keseluruhan, komparasi literatur ini menegaskan bahwa media interaktif digital memberikan pengaruh transformatif yang kuat terhadap efektivitas asesmen formatif. Namun, transformasi ini hanya akan terjadi secara optimal jika didukung oleh sinergi yang kuat antara kebijakan manajemen sekolah yang akomodatif terhadap teknologi, penyediaan fasilitas jaringan yang stabil, serta komitmen para pendidik untuk terus meningkatkan kapasitas diri dalam mengadopsi inovasi teknologi pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis komparatif terhadap 10 jurnal ilmiah terkait, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif digital memberikan pengaruh yang signifikan, positif, dan transformatif terhadap efektivitas pelaksanaan asesmen formatif pada siswa kelas tinggi di sekolah dasar. Integrasi platform berbasis digital seperti Quizizz, Wordwall, Kahoot, hingga Plickers terbukti mampu memecahkan kebuntuan metode evaluasi konvensional yang cenderung

monoton dan kaku. Aspek efektivitas ini terlihat nyata dari dua dimensi utama, yaitu peningkatan keterlibatan aktif (engagement) siswa secara psikologis melalui pendekatan gamifikasi yang menurunkan kecemasan ujian, serta penyediaan data hasil belajar secara instan (real-time feedback) yang memotong birokrasi koreksi manual. Kecepatan data ini memungkinkan esensi dari asesmen formatif yaitu sebagai alat perbaikan proses pembelajaran dan dapat berjalan secara optimal dan responsif.

Secara kontekstual, karakteristik SDS Muhammadiyah Sagulung yang berada di kawasan urban Kota Batam memiliki peluang strategis yang sangat besar untuk mengoptimalkan inovasi ini. Modal sosial berupa literasi digital dasar siswa kelas tinggi yang sudah matang merupakan akselerator utama dalam adopsi teknologi ini. Namun, studi literatur ini juga menegaskan bahwa efektivitas teknologi tidak berdiri sendiri, melainkan bersifat interdependen dengan kesiapan manajerial sekolah. Tantangan berupa regulasi penggunaan gawai di kelas serta keterbatasan infrastruktur jaringan Wi-Fi dapat dimitigasi secara cerdas melalui pemilihan platform yang adaptif. Penggunaan media seperti Plickers yang berbasis kartu QR, atau pengalihan fungsi laboratorium komputer sekolah, menjadi jalan tengah yang rasional agar esensi evaluasi digital tetap dapat dinikmati siswa tanpa melanggar ketertiban sekolah.

Sebagai rekomendasi akademis dan praktis, pihak manajemen SDS Muhammadiyah Sagulung Kota Batam disarankan untuk mulai menyusun kebijakan yang akomodatif terhadap digitalisasi asesmen secara bertahap, misalnya melalui program "Kamis Digital" khusus untuk asesmen formatif mingguan. Selain itu, investasi terpenting yang perlu dilakukan bukan sekadar pada pengadaan perangkat keras, melainkan pada peningkatan kapasitas kompetensi pedagogis-digital para guru kelas tinggi melalui pelatihan intensif. Guru perlu dibekali kemampuan tidak hanya untuk merancang kuis interaktif, melainkan yang lebih utama adalah keterampilan membaca dan menginterpretasikan data analitik yang disediakan oleh platform digital tersebut. Dengan sinergi yang kuat antara kebijakan sekolah yang adaptif, kesiapan infrastruktur yang memadai, dan komitmen guru yang inovatif, penggunaan media interaktif digital akan menjadi pilar utama dalam mewujudkan kualitas pembelajaran yang bermutu dan relevan di era kurikulum merdeka.

DAFTAR REFRENSI

Adwiyah, R. S., Wulandari, H., & Aziz, M. T. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz Dan Kahoot Sebagai Media Penilaian Di Smpn 3 Warungkiara Satu Atap. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 13242-13249.

- Aprilia, D. P., Tryanasari, D., & HS, A. K. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 265-271.
- Colling, T. J., Cuba, J. G., & Palou, E. (2013). Using Inksurvey With Pen-Enabled Mobile Devices For Real-Time Formative Assessment Ii. Indications Of Effectiveness In Diverse Educational Environments. *Technology in Practice Strand*, 1-5.
- Dewi, E. S., & Jasiah. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Nearpod dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Jurnal Studi Keislaman*, 1481-1495.
- Fadiya, SRN, & Satianingsih, R (2025). Pengaruh media pembelajaran digital interaktif terhadap perkembangan kesadaran lingkungan pada siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan* ..., [journal.unpas.ac.id, https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/22741](https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/22741)
- Fatihah, K. A., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Plickers untuk Meningkatkan Efektivitas Evaluasi Pembelajaran Fikih. *Jurnal Pendidikan Islam*, 557-564.
- Jendriadi, Sari, A. P., Yahya, M., Yanti, E., & Ratnawati. (2025). Peran Google Form dalam Mendukung Asesmen Formatif Berbasis Daring di Lingkungan Sekolah Dasar. *Jurnal Edumatika (Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Matematika)*, 138-146.
- Najihah, W, Chorimunafsi, E, & ... (2025). Inovasi Pendididkan; Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan. ... , *Agama Dan Budaya*, [jurnalinspirasimodern.com, http://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/86](http://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/86)
- Ningtyas, RR, Rosila, I, & Kamal, R (2024). Media digital dan interaktif: Metodologi pendidikan interaktif berbasis platform digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa* ..., [globalnusapress.org, https://globalnusapress.org/index.php/jpbb/article/view/4645](https://globalnusapress.org/index.php/jpbb/article/view/4645)
- Riani, L. P., & Susilowati, N. (2025). Tantangan Implementasi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 150-162.
- Smits, J., & Nathalie, C. (2011). Game-based assessment and the effect on test anxiety: A case study. *Proceedings of the European Conference on Games-based Learning*, 562-566.
- Surbakti, R, & Chantrin, I (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan (JPIP)*, [ejournal.cvrobema.com, http://ejournal.cvrobema.com/index.php/JPIP/article/view/142](http://ejournal.cvrobema.com/index.php/JPIP/article/view/142)

- Taupik, B., Ruhiyat, Y., & Rusdiyani, I. (2024). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Live Worksheet pada Materi Volume Bangun Ruang. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 30-42.
- Wati, YK (2025). Pemanfaatan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Teacher Didactics and Classroom Research Journal*
- Wijayanti, O. S., & Huda, M. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Educandy pada Materi Cerita Fantasi untuk Pembelajaran Kosakata di SMP. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 157-168.