

MAKALAH
ANALISIS STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Mata Kuliah : Strategi Pembelajaran
Kode Mata Kuliah : KPD620110
SKS : 2 SKS
Kelas : 2/E
Dosen Pengampu : 1. Dr. Riswanti Rini, M.Si
2. Dr. Apri Wahyudi, M.Pd



Disusun oleh:

- | | |
|------------------------------|--------------|
| 1. Puspita Lingga | (2413053148) |
| 2. Sabrina Azzahra | (2413053159) |
| 3. Ratu Ayu Aprilia Melga | (2413053160) |
| 4. Annisa Septiana Putri | (2413053171) |
| 5. Siti Sundari Jaya Ningrat | (2413053173) |
| 6. Yulia Citra | (2413053174) |

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2024/2025

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya makalah berjudul “Analisis Strategi Pembelajaran Interaktif” dapat diselesaikan tepat pada waktunya untuk memenuhi tugas mata kuliah Strategi Pembelajaran. Penulis banyak mendapatkan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak dalam penyusunan makalah ini.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si dan bapak Dr. Apri Wahyudi, M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah Keterampilan Bahasa Indonesia.
2. Orang tua yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya.
3. Rekan-rekan mahasiswa yang telah banyak memberikan masukan untuk makalah ini.

Penyusun sangat berharap semoga makalah ini dapat menambah pengetahuan bagi pembaca. Bahkan kami berharap lebih jauh lagi agar makalah ini bisa pembaca mengerti tentang keterampilan Berbahasa Indonesia dengan fokus menulis. Kami sebagai penyusun merasa bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan makalah ini karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman kami. Untuk itu kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan makalah ini.

Metro, 26 Maret 2025

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI	3
BAB I	4
PENDAHULUAN	4
A. Latar Belakang	4
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Pembahasan.....	4
BAB II.....	5
PEMBAHASAN.....	5
A. Pengertian Strategi Pembelajaran Interaktif	5
B. Manfaat Strategi Pembelajaran Interaktif.....	7
C. Langkah - Langkah Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif.....	8
D. Karakteristik Strategi Pembelajaran Interaktif.....	10
E. Keterkaitan Modul Ajar dengan Strategi Pembelajaran Interaktif.....	12
F. Keterkaitan video pembelajaran dengan Strategi Pembelajaran Interaktif	12
BAB III.....	14
PENUTUP	14
A. Kesimpulan	14
B. Saran.....	14
DAFTAR PUSTAKA	16

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kemampuan individu sejak usia dini. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif siswa. Salah satu pendekatan yang semakin banyak diterapkan untuk mencapai tujuan ini adalah metode pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai subjek aktif dalam pencarian pengetahuan (Putra, Wijayanti, 2017).

B. Rumusan Masalah

1. Apa yang dimaksud dengan strategi pembelajaran interaktif?
2. Apa manfaat strategi pembelajaran interaktif?
3. Apa saja karakteristik strategi pembelajaran interaktif?
4. Bagaimana langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran interaktif?

C. Tujuan Pembahasan

1. Mengetahui apa yang dimaksud dengan strategi pembelajaran interaktif.
2. Mengetahui manfaat penerapan strategi pembelajaran interaktif.
3. Mengetahui apa saja karakteristik strategi pembelajaran interaktif.
4. Mengetahui langkah-langkah dalam penerapan strategi pembelajaran interaktif.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Pengertian Strategi Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif adalah sebuah pendekatan pedagogis yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar (Asrial, Sari, 2018). Metode ini melibatkan interaksi yang intens antara guru dengan siswa, serta antar siswa itu sendiri. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, di mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif, berbagi pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Suparman, Yusra, 2020). Metode pembelajaran interaktif sering kali melibatkan penggunaan teknologi, permainan edukatif, diskusi kelompok, dan proyek kolaboratif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Purnamasari, 2015).

Berdasarkan Seminar Nasional Pendidikan Dasar (2019), Pada pembelajaran interaktif terdapat dua teori yang digunakan, yaitu:

1. Teori Konstruktivisme

Menurut teori konstruktivisme, belajar adalah proses aktif di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungan. Jean Piaget dan Lev Vygotsky adalah dua tokoh utama dalam teori ini. Piaget berpendapat bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui proses asimilasi dan akomodasi, sementara Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan bahasa dalam perkembangan kognitif. Vygotsky memperkenalkan konsep "zona perkembangan proksimal" (ZPD), yang menggambarkan jarak antara apa yang dapat dilakukan siswa secara mandiri dan apa yang dapat mereka capai dengan bantuan orang lain yang lebih kompeten.

2. Teori Pembelajaran Sosial

Melalui teori pembelajaran sosialnya, Albert Bandura menyatakan bahwa belajar terjadi dalam konteks sosial dan melibatkan pengamatan, peniruan, dan pemodelan perilaku orang lain. Pembelajaran interaktif memanfaatkan

prinsip ini dengan mendorong siswa untuk belajar dari satu sama lain melalui kolaborasi dan diskusi kelompok.

Menurut Widodo, strategi pembelajaran interaktif merupakan pendekatan belajar yang mengarah pada pandangan konstruktivisme. Strategi pembelajaran interaktif ini merupakan salah satu alternatif pilihan strategi pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk dapat mengungkapkan keingintahuannya dan ketidaktahuannya terhadap pengetahuan atau materi yang sedang dipelajari. Sedangkan menurut Dasna pembelajaran interaktif mengarah pada interaksi antara guru dan siswa, siswa dan siswa yang lain atau siswa dengan bahan belajar. Menurut Wahab strategi pembelajaran adalah suatu teknik pembelajaran digunakan guru dalam menyajikan materi pelajaran, guru berperan penting untuk menciptakan suasana interaktif yang edukatif, yaitu interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan bahan pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Pembelajaran interaktif juga merupakan proses pembelajaran interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan lingkungan sekitarnya. Melalui proses interaksi dapat membuat kemampuan yang dimiliki siswa akan berkembang baik mental maupun intelektualnya. Menurut Seaman dan Fellenz strategi pembelajaran interaktif atau *interactive learning* merujuk pada bentuk diskusi dan saling berbagi akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan reaksi atau tanggapan terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan guru atau kelompok, serta mencari alternatif dalam berpikir.

Guru merupakan peran yang sangat penting dalam pelaksanaan strategi pembelajaran, oleh karena itu guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, membantu dan mendorong siswa agar dapat menyampaikan pendapatnya atau berinteraksi dengan temannya, menyediakan bahan ajar, membina anak untuk memanfaatkan bahan ajar, dan menjelaskan tujuan belajar. Pembelajaran interaktif dapat dilaksanakan dalam kelompok yang bervariasi dan interaksi yang berbeda-beda. Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan diskusi kelas di mana siswa tidak dibentuk kelompok, diskusi dalam kelompok-kelompok kecil atau siswa belajar berpasangan dengan temannya dalam

mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal yang harus dilakukan oleh guru adalah memberikan topik diskusi atau tugas, menentukan waktu diskusi, menentukan jumlah dan komposisi siswa dalam kelompok. Dalam proses pembelajaran interaktif guru berperan sebagai motivator, fasilitator, mediator evaluator, pembimbing dan pembaharu. Sedangkan kedudukan siswa dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas adalah melalui peran aktif, di mana aktivitasnya dapat diukur melalui kegiatan memerhatikan, mencatat, bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat dan mengerjakan tugas, baik tugas kelompok maupun tugas individu.

Dari pemaparan para ahli di atas yang dimaksud dengan strategi pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang di dalamnya terdapat proses diskusi atau interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan lingkungan. Dalam proses pembelajaran interaktif semua pihak yang ada di dalamnya saling berinteraksi sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup.

B. Manfaat Strategi Pembelajaran Interaktif

Setiap strategi pembelajaran yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran pastinya memiliki manfaat tertentu, begitu pula pada strategi pembelajaran interaktif. Berikut adalah manfaat dari strategi pembelajaran interaktif;

- a. Motivasi belajar siswa akan meningkat dengan pembelajaran yang menarik dan inovatif yang diberikan oleh guru.
- b. Strategi pembelajaran yang digunakan akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.
- c. Kegiatan pembelajaran lebih banyak namun menyenangkan bagi siswa, karena dapat melakukan pembelajaran dengan beraktivitas.
- d. Materi ajar akan tergambar dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa karena berdasarkan pengalaman yang dialami siswa itu sendiri.
- e. Materi yang disampaikan bersifat konkrit dan tidak hanya sebatas kata-kata.

- f. Pola pikir siswa menjadi lebih terbentuk dan terstruktur, sehingga siswa lebih kritis dan mampu memecahkan masalah yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran yang diberikan.

C. Langkah - Langkah Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif

Penerapan strategi pembelajaran interaktif terdiri atas beberapa tahapan. Menurut Abdul Majid, langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran interaktif meliputi:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, guru dan siswa mempersiapkan diri dengan mencari latar belakang topik yang akan dibahas dalam pembelajaran. Guru mengumpulkan berbagai sumber, seperti percobaan yang akan dilakukan serta media yang akan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Persiapan ini umumnya dilakukan sebelum kegiatan belajar berlangsung, termasuk menyiapkan alat-alat percobaan dan media pembelajaran lainnya.

2. Pengetahuan Awal

Guru menggali pengetahuan awal siswa tentang topik yang akan dipelajari, dengan menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan topik tersebut. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dan sebagai dasar perbandingan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

3. Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap ini, guru memunculkan rasa ingin tahu siswa melalui berbagai cara seperti pertanyaan, demonstrasi, atau menampilkan fenomena melalui video dan gambar. Siswa didorong untuk menyampaikan pendapat dan bertanya berdasarkan apa yang mereka lihat dan rasakan.

4. Pengajuan Pertanyaan oleh Siswa

Setelah eksplorasi, siswa diberi kesempatan untuk menyusun pertanyaan dalam kelompok. Pertanyaan-pertanyaan tersebut kemudian dibacakan dan ditulis guru di papan tulis. Semua pertanyaan dikumpulkan di akhir kegiatan, dengan arahan dari guru agar pertanyaan tersebut relevan dan dapat diselidiki lebih lanjut.

5. Penyelidikan

Dalam tahap penyelidikan, terjadi interaksi aktif antara siswa dengan guru, sesama siswa, media, dan alat-alat pembelajaran. Siswa mengumpulkan, mengorganisasikan, dan menganalisis data untuk menemukan jawaban dari pertanyaan yang telah diajukan, dengan bimbingan dari guru.

6. Pengetahuan Akhir

Siswa menyampaikan hasil penyelidikan mereka. Guru memfasilitasi diskusi kelas untuk membandingkan pengetahuan awal dengan hasil pembelajaran. Siswa diminta merenungkan perubahan pemahaman mereka setelah mengikuti kegiatan.

7. Refleksi

Tahap refleksi adalah saat siswa memikirkan kembali apa yang telah dipelajari. Siswa mencerna, mempertimbangkan, dan mendiskusikan pemahaman baru mereka. Pada tahap ini, siswa juga dapat mengajukan pertanyaan tambahan jika masih ada hal yang belum dipahami, sementara guru memberikan penguatan dan klarifikasi.

Sementara itu, menurut Komara E. dalam bukunya Belajar dan Pembelajaran Interaktif, langkah-langkah dalam strategi pembelajaran interaktif meliputi:

1. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang jelas diperlukan untuk mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran. Suatu pembelajaran dinilai berhasil jika siswa mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Persiapan Guru

Guru harus memiliki motivasi tinggi untuk mendorong semangat belajar siswa. Guru berperan dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, serta mampu memberikan rangsangan yang mendorong siswa terlibat secara aktif.

3. Persiapan Kelas

Siswa dan kelas perlu dipersiapkan untuk menerima pembelajaran dengan strategi yang telah dirancang.

4. Penyajian dan Pemanfaatan Strategi

Pada tahap ini, bahan pelajaran disampaikan dengan memanfaatkan strategi pembelajaran yang efektif.

5. Kegiatan Belajar Siswa

Siswa terlibat aktif dalam belajar dengan menerapkan strategi yang telah disusun.

6. Evaluasi Pengajaran

Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai serta untuk mengukur efektivitas strategi yang digunakan dalam menunjang keberhasilan siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah strategi pembelajaran interaktif berperan penting dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Strategi ini mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, serta meningkatkan interaksi antara siswa dengan teman sebaya maupun guru di dalam kelas. Selain itu, strategi ini membantu membentuk pola pikir siswa yang kreatif, inovatif, serta mampu menganalisis masalah dengan lebih baik.

D. Karakteristik Strategi Pembelajaran Interaktif

1. Keterlibatan Aktif

Seluruh komponen kelas atau kelompok belajar harus aktif baik siswa maupun guru. Kelas bisa dikatakan interaktif jika memang ada keterlibatan langsung antar seluruh komponen kelas. Interaksi yang harus ada di dalam Pembelajaran Interaktif ialah interaksi antar siswa ke siswa atau siswa ke guru serta interaksi langsung dengan keadaan sekitar. Dengan berinteraksi secara aktif maka siswa juga bisa jauh menjadi lebih kreatif.

2. Variasi Pembelajaran

Kelas Interaktif memiliki banyak sekali metode pembelajaran, bisa di katakan jika metode belajar yang ada tidak monoton dan tidak terkesan membosankan. Pembelajaran Interaktif bisa di tandai dengan banyak nya pembelajaran, dengan pembelajaran yang bisa di lakukan secara sendiri (Individu) atau beramai-ramai (Kelompok).

3. Adanya Komunikasi Dua Arah

Terdapat komunikasi dua arah secara aktif, jadi disini siswa tidak hanya mendengarkan guru berbicara namun bisa berdiskusi dengan guru yang mengajar. Mereka bisa saling bertukar sudut pandang atas materi yang sedang di bahas. Dengan adanya komunikasi dua arah ini di harapkan siswa bisa jadi lebih kritis dan bisa mempertanyakan suatu hal yang menggajal di pikiran nya. Di sini peran guru sangat penting demi menumbuhkan sifat kritis dari siswa.

4. Guru Sebagai Fasilitator

Guru yang bisa menjadi fasilitator terbaik bagi siswa nya, disini peran guru sangat penting. Guru harus menjadi penengah yang adil, menjadi perantara terbaik bagi siswa nya serta harus bersifat demokratis. Di sini keputusan guru bukan lah hal mutlak, namun guru bisa meminta pendapat kepada siswa atas hal - hal yang sedang di alami, maka siswa bisa tumbuh menjadi anak yang penuh dengan ide serta kreatif.

5. Fleksible dan Tidak Mengekang

Tipe pembelajaran harus di buat sefleksible mungkin. Siswa bebas mengeksplere apapun yang dia mau namun tetap harus mengikuti seluruh batasan dan kesepakatan yang ada. Dengan demikian maka suasana pembelajaran akan semakin demokratis dan juga menantang. Siswa akan lebih fokus dengan hal hal yang di pelajari, serta membuat pelajaran semakin bermakna.

E. Keterkaitan Modul Ajar dengan Strategi Pembelajaran Interaktif

Keterkaitan modul kelas 2 Matematika dengan pembelajaran interaktif sangat cocok diterapkan dimana pembelajaran menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik, penggunaan media dan alat bantu yang memfasilitasi pembelajaran, serta interaksi dua arah antara guru dan murid. Kegiatan inti dalam modul, seperti mengamati gambar piring berisi buah atau kue dan berdiskusi tentang jumlah benda di setiap piring, dapat diperkaya dengan media konkret, seperti piring dan benda nyata (misalnya, kelereng, buah plastik, atau kue mainan). Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara kinestetik dan visual. Melalui diskusi, siswa dapat menyampaikan pendapat mereka, berkolaborasi dengan teman-teman, dan menemukan pola-pola bilangan atau hubungan antara objek secara bersama-sama, yang menciptakan suasana interaktif di dalam kelas.

Pembelajaran konsep perkalian dalam modul, , seperti menyatakan banyaknya benda di piring dengan menggunakan kalimat matematika (misalnya, 4×5), juga dapat diperkuat dengan aktivitas berbasis permainan. Misalnya, guru dapat mengajak siswa bermain "Tebak Kalimat Matematika", di mana satu kelompok menyusun soal, dan kelompok lain menjawabnya. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep perkalian, tetapi juga melibatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Begitu pula saat siswa diminta untuk membandingkan pola-pola bukan bilangan (seperti gambar atau suara), guru dapat menggunakan kartu-kartu pola atau benda-benda warna-warni untuk memvisualisasikan konsep tersebut, yang akan lebih memudahkan siswa dalam memahami pola yang ada.

F. Keterkaitan video pembelajaran dengan Strategi Pembelajaran Interaktif

1. Keterlibatan Aktif

Dalam video, siswa diajak untuk berpikir, menjawab soal sederhana, dan mengikuti instruksi secara langsung. Ini menciptakan partisipasi aktif, bukan hanya menonton pasif.

2. Media Visual & Audio

Video menggunakan animasi, narasi suara, warna menarik, dan gambar yang mendukung pemahaman konsep. Ini mempermudah siswa menangkap makna secara konkret.

3. Variasi Pembelajaran

Metode yang digunakan tidak monoton; ada penjelasan, contoh soal, kuis singkat, dan penguatan konsep yang membuat pembelajaran dinamis dan tidak membosankan.

4. Adanya Komunikasi Dua Arah

Meski video bersifat satu arah, tetapi dirancang agar siswa memberi tanggapan secara verbal/nonverbal terhadap pertanyaan atau tugas di layar, menstimulus diskusi atau berpikir kritis.

5. Fleksibilitas

Video dapat diputar ulang kapan saja dan di mana saja, sesuai kecepatan dan kebutuhan siswa. Ini mendukung pembelajaran yang mandiri dan menyesuaikan gaya belajar siswa.

6. Guru Sebagai Fasilitator

Dalam konteks video, meskipun guru tidak hadir secara langsung, peran guru ditransformasikan menjadi narator atau pemandu yang memberikan stimulus, pertanyaan, dan arahan, sesuai dengan peran guru sebagai fasilitator, mediator, dan motivator sebagaimana dijelaskan dalam makalah.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Strategi pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga berperan sebagai subjek yang aktif dalam menggali, membangun, dan menyampaikan pengetahuan yang menekankan pentingnya pengalaman, interaksi sosial, serta teori pembelajaran sosial yang menunjukkan bahwa proses belajar terjadi melalui observasi, imitasi, dan kolaborasi.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran interaktif mengedepankan prinsip komunikasi dua arah, keterlibatan emosional dan intelektual siswa, variasi metode pembelajaran yang fleksibel, serta peran guru sebagai fasilitator yang mendukung dan membimbing siswa selama proses belajar berlangsung. Ciri khas strategi ini terlihat dari kegiatan diskusi kelompok, pemanfaatan media pembelajaran interaktif, tugas kolaboratif, serta evaluasi reflektif yang melibatkan pemikiran kritis siswa. Manfaatnya pun sangat signifikan, mulai dari meningkatnya motivasi belajar, terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, penguatan pemahaman materi melalui pengalaman langsung, hingga terbentuknya pola pikir yang kritis dan analitis.

Dengan demikian, strategi pembelajaran interaktif tidak hanya efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter siswa yang aktif, kreatif, mandiri, dan mampu berpikir secara reflektif dalam menghadapi permasalahan nyata di lingkungan belajar maupun kehidupan sehari-hari.

B. Saran

Agar strategi pembelajaran interaktif dapat diterapkan secara optimal, guru perlu terus meningkatkan kompetensinya dan memanfaatkan berbagai inovasi

pembelajaran, sementara siswa diharapkan aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Lembaga pendidikan juga perlu menyediakan fasilitas yang mendukung suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian lanjutan sangat dianjurkan untuk mengevaluasi dan mengembangkan strategi ini agar dapat diterapkan secara efektif di berbagai jenjang dan kondisi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrial, A., & Sari, D. P. (2018). Penggunaan Metode Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. Jakarta: PT Gramedia.
- Komarudin, Ilham, Andri Kurniawan, Ramlan Mahmud, M. Sahib Saleh, Fitria Khasanah, Rissa Megavitry, Dwi Putri Hartiningsari, Dina Merris Maya Sari, dan Ratnawati. Strategi Pembelajaran. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Mahmud, A. (2024). Analisis Metode Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus SD Negeri 162 Aek Marian). Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling , 2 (1), 171-175.
- Purnamasari, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran Kolaboratif di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 4(2), 45-58.
- Putra, D., & Wijayanti, A. (2017). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di SD: Studi Kasus di Daerah Terpencil. Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(3), 78-89.
- Seminar Nasional Pendidikan Dasar. (2019). "Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar." Diselenggarakan oleh Universitas Negeri Jakarta.
- Suparman, M., & Yusra, K. (2020). "Penerapan Metode Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar Negeri: Studi Kasus di SD Negeri 162 Aek Marian." Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 5(2), 123-135.