

Penerapan Media Interaktif dan *Ice Breaking* dalam Mengoptimalkan Konsentrasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri 63 Palembang

**Zevira Agriyanti¹, Dhiya Fildzah Khoirunnisa², Pingkan Rahma Dona³, Dessy Ananda Putri⁴,
Muhammad Alfarizi Rira Putra⁵, Putri Maharani⁶, Della Fitria⁷, Rogi Naufal Najib⁸**

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Jasmani, Bimbingan dan Konseling,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia
E-Mail: dhiyafildzahkhoirunnisa@gmail.com

Submit:

Revisi:

Diterima:

Publish:

Abstrak: Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 63 Palembang berfokus pada penerapan media interaktif dan *ice breaking* dalam mengoptimalkan konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan praktik mengajar langsung di kelas. Media interaktif digunakan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami, sedangkan *ice breaking* diterapkan sebelum pembelajaran dimulai untuk meningkatkan fokus, semangat, dan kesiapan belajar siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan media interaktif dan *ice breaking* mampu meningkatkan konsentrasi, keaktifan, antusiasme, serta hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam mengelola kelas yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, media interaktif dan *ice breaking* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Ice Breaking*, Konsentrasi Belajar, Sekolah Dasar

Abstract: The introduction to the School Field (PLP) at Public Elementary School 63 Palembang focused on the application of interactive media and icebreakers to optimize student concentration and learning outcomes. The methods used included observation, interviews, and direct classroom teaching practice. Interactive media was used to help students understand the learning material in a more engaging and understandable way, while icebreakers were implemented before the start of the lesson to increase students' focus, enthusiasm, and readiness to learn. The results showed that the application of interactive media and icebreakers improved student concentration, activeness, enthusiasm, and learning outcomes throughout the learning process. Furthermore, this activity provided students with experience in managing an active, creative, and enjoyable classroom. Therefore, interactive media and icebreakers can be effective learning strategies to improve student concentration and learning outcomes in elementary schools.

Keywords: Learning Media, *Ice Breaking*, Learning Concentration, Elementary School

PENDAHULUAN

Kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) ini dilaksanakan di SD Negeri 63 Palembang pada tanggal 2 Maret hingga 18 Mei 2026 melalui kerja sama dengan kepala sekolah serta para guru di sekolah tersebut. Kegiatan ini berfokus pada penerapan media ajar interaktif dan *ice breaking* dalam mengoptimalkan konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Strategi pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pendampingan kepada mahasiswa agar mampu mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas, memahami karakteristik peserta didik, serta mengembangkan kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian sebagai calon pendidik (Hidayah et al., 2021).

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Guru tidak hanya bertugas

menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang mampu meningkatkan fokus dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Menurut Sari dan Nugraha (2023), pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta keaktifan siswa sekolah dasar dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurunnya konsentrasi belajar siswa sering menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, terutama ketika pembelajaran berlangsung monoton dan kurang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Puspitasari, F. (2023) penerapan kegiatan *ice breaking* dapat membantu meningkatkan fokus, semangat, dan konsentrasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran memerlukan strategi yang mampu menarik perhatian siswa, salah satunya melalui penerapan media ajar interaktif. Media ajar interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif melalui tampilan gambar, permainan edukatif, video, maupun aktivitas pembelajaran yang menarik. Penggunaan media interaktif dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi serta meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan efektif sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Sari & Nugraha, 2023).

Selain media ajar interaktif, guru juga dapat menerapkan kegiatan *ice breaking* untuk menjaga semangat dan konsentrasi belajar siswa. *Ice breaking* merupakan kegiatan sederhana yang bertujuan mencairkan suasana belajar, meningkatkan semangat, serta membantu siswa kembali fokus dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan *ice breaking* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dapat membantu siswa belajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan antusias saat mengikuti pelajaran. Menurut Khakim dkk. (2022), penggunaan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian oleh Rahmawati dan Anriani (2024) menjelaskan bahwa penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran mampu meningkatkan konsentrasi dan keaktifan siswa di kelas.

Menurut Nisa, Z (2024), Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbasis pengalaman di sekolah mitra yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memahami peran guru dalam mengelola lingkungan pendidikan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan praktik mengajar secara langsung. Mahasiswa yang mengikuti kegiatan PLP dituntut memiliki kemampuan beradaptasi serta mampu menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu, kegiatan PLP juga membantu mahasiswa memahami karakteristik peserta didik dan kondisi nyata proses pembelajaran di sekolah. Menurut Fitri Tiara, Sari, dan Novita Rika (2025), kegiatan PLP memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa dalam mengembangkan kompetensi pedagogik, sosial, profesional, dan kepribadian sebagai calon pendidik.

Program PLP menjadi salah satu wadah bagi mahasiswa calon guru untuk memperoleh pengalaman nyata di sekolah. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat memahami kultur sekolah, melatih kemampuan mengajar, serta menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Kusmawati dkk., 2026). Oleh karena itu, mahasiswa Universitas PGRI Palembang melaksanakan penerapan media ajar interaktif dan kegiatan *ice breaking* setiap pagi di SD Negeri 63 Palembang sebagai upaya untuk mengoptimalkan konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan penerapan media ajar interaktif dan *ice breaking* dalam mengoptimalkan konsentrasi belajar dan

hasil belajar siswa. Metode kualitatif digunakan untuk memperoleh gambaran secara langsung mengenai proses pembelajaran serta respons siswa selama kegiatan berlangsung. Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini meliputi observasi, wawancara, dan praktik mengajar langsung di kelas. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa, tingkat konsentrasi belajar, serta proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Wawancara dilakukan dengan guru pamong untuk memperoleh informasi mengenai kondisi belajar siswa, penggunaan media pembelajaran, serta strategi pembelajaran yang diterapkan selama kegiatan belajar mengajar. Praktik mengajar secara langsung dengan menerapkan media ajar interaktif dan kegiatan *ice breaking* dapat membantu mahasiswa memahami kondisi nyata pembelajaran di sekolah dasar serta melatih kemampuan mengelola kelas yang aktif dan menyenangkan. Menurut Helpi (2025), kegiatan PLP memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam menerapkan strategi pembelajaran kreatif dan inovatif di sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 63 Palembang selama kegiatan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang berlangsung pada tanggal 2 Maret hingga 18 Mei 2026. Kegiatan penelitian dilakukan di lingkungan sekolah, khususnya pada proses pembelajaran di dalam kelas. Target dalam penelitian ini adalah penerapan media ajar interaktif dan *ice breaking* dalam meningkatkan konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Subjek penelitian meliputi siswa kelas I-V, guru pamong, serta mahasiswa PLP yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: Tahap Observasi Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa, proses pembelajaran, serta tingkat konsentrasi belajar siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tahap Wawancara Peneliti melakukan wawancara dengan guru pamong untuk memperoleh informasi mengenai kondisi belajar siswa, penggunaan media pembelajaran, serta strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas.

Pada tahap pelaksanaan, mahasiswa PLP menerapkan media ajar interaktif berupa gambar, video pembelajaran, permainan edukatif, dan aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif membantu siswa lebih fokus dan mudah memahami materi karena pembelajaran disajikan secara menarik dan tidak monoton. Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Maghfiroh, Daksana, & Salma, 2024).

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: Tahap Observasi Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa, proses pembelajaran, serta tingkat konsentrasi belajar siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tahap Wawancara Peneliti melakukan wawancara dengan guru pamong untuk memperoleh informasi mengenai kondisi belajar siswa, penggunaan media pembelajaran, serta strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas. Tahap Pelaksanaan Pada tahap ini, mahasiswa PLP menerapkan media ajar interaktif dan kegiatan *ice breaking* dalam proses pembelajaran. Media interaktif yang digunakan berupa gambar, video pembelajaran, permainan edukatif, dan aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara aktif. Sementara itu, kegiatan *ice breaking* dilakukan sebelum maupun di sela pembelajaran berupa tepuk semangat, gerakan tubuh, bernyanyi bersama, permainan sederhana, dan tebak-tebakan edukatif yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Tahap Dokumentasi dan Evaluasi, Peneliti mendokumentasikan kegiatan pembelajaran serta mengevaluasi respons siswa terhadap penerapan media ajar interaktif dan *ice breaking* selama proses pembelajaran berlangsung.

Data dalam penelitian ini berupa data deskriptif mengenai aktivitas pembelajaran, tingkat konsentrasi belajar siswa, keaktifan siswa, serta hasil pengamatan terhadap penerapan media ajar interaktif dan *ice breaking*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu sarana pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mampu menciptakan komunikasi dua arah antara siswa dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Menurut Pramesti dkk. (2023), media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa karena pembelajaran disajikan secara lebih menarik melalui gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif. Penggunaan media interaktif juga membantu siswa lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam media pembelajaran interaktif berbasis visual dapat membantu siswa sekolah dasar memahami materi dengan lebih mudah melalui tampilan gambar, animasi, dan warna yang menarik. Penggunaan media visual interaktif juga mampu meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Menurut Dewi dkk. (2024), multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa sekolah dasar karena materi disajikan secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar dapat membantu siswa lebih fokus dan aktif karena media disajikan melalui gambar, audio, video, dan aktivitas digital yang menarik. Media visual interaktif membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Menurut Nursella, N. (2024), media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak monoton.

Jenis media interaktif lainnya adalah media audio visual, seperti video pembelajaran dan animasi edukatif. Media ini mampu menggabungkan suara dan gambar sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami materi yang sulit dijelaskan secara lisan oleh guru. Handayani dan Fidrayani (2024) menjelaskan bahwa media audio visual memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih konkret dan menarik.

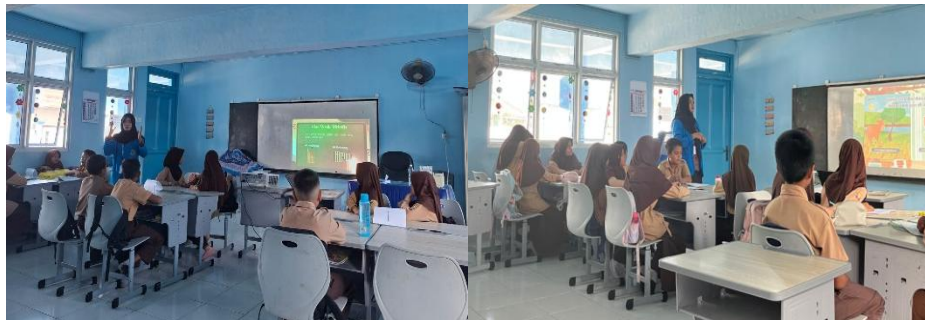
Beberapa penerapan media interaktif diantaranya pada kelas I A menggunakan media game interaktif yang diakses melalui *website wordwall*, pada kelas I B menggunakan media kongkret yang berupa keranjang kebutuhan dan keinginan, pada kelas IV A menggunakan media visual berupa *power point* alat musik melodis dan ritmis, pada kelas V A menggunakan media audio-visual berupa video sumber daya alam, pada kelas V A menggunakan media visual berupa *power point bullying*, pada kelas V B menggunakan media visual berupa *power point* kegiatan gotong royong, pada kelas V B menggunakan media game interaktif berupa ular tangga digital, pada kelas V B pada mata pelajaran PJOK menggunakan media kerucut (*cone*).



Gambar 1. Media pembelajaran

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran juga menerapkan beberapa ice breaking untuk meningkatkan fokus, semangat dan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan ice breaking di SD Negeri 63 Palembang dilakukan secara rutin setiap pagi sebelum pembelajaran dimulai. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan fokus siswa, serta membantu siswa lebih siap menerima materi pembelajaran. Menurut (Khakim dkk. 2022), penggunaan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan ice breaking yang diterapkan terdiri atas berbagai jenis tepuk, gerakan, dan permainan sederhana yang membuat siswa lebih aktif dan semangat sebelum belajar.

Selain membantu meningkatkan konsentrasi, kegiatan ini juga membantu mahasiswa PLP membangun interaksi yang baik dengan siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Rima dan Anriani 2023) yang menyatakan bahwa kegiatan PLP memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam menerapkan strategi pembelajaran yang efektif di sekolah. Dengan begitu pelaksanaan kegiatan ice breaking di SD Negeri 63 Palembang menunjukkan hasil yang positif terhadap konsentrasi belajar siswa. Sebelum kegiatan dilakukan, beberapa siswa terlihat kurang fokus dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun, setelah penerapan ice breaking setiap pagi, siswa menjadi lebih semangat, aktif, dan siap menerima materi pembelajaran.



Gambar 2. Median interaktif siswa

Adapun beberapa jenis ice breaking yang digunakan selama kegiatan PLP di SD Negeri 63 Palembang pada kelas adalah sebagai berikut: Tepuk siap belajar diterapkan pada kelas (I.A) tepuk siap belajar dilakukan sebelum pembelajaran dimulai yang bermanfaat untuk meningkatkan semangat dan konsentrasi peserta didik sebelum pembelajaran dimulai, Tepuk Angka yang diterapkan di kelas (I.B) kegiatan tepuk tangan yang dipadukan dengan hitungan angka dan kata-kata penyemangat yang bermanfaat untuk menarik perhatian peserta didik, meningkatkan konsentrasi, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, Tepuk Jempol yang diterapkan pada kelas (IV.A) kegiatan ini untuk memberikan pujian dan semangat kepada peserta didik yang telah melakukan sesuatu dengan baik yang bermanfaat untuk Mencairkan suasana dan meningkatkan semangat serta Melatih konsentrasi, Tepuk Semangat dang-ding-dung yang diterapkan pada kelas (V.A) Kegiatan ini dilakukan sebelum pembelajaran dimulai dengan tujuan membangun semangat, meningkatkan konsentrasi, dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, Buka Tutup diterapkan pada kelas (V.B) kegiatan ini dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, Tepuk Rimba diterapkan pada kelas (V.B) kegiatan ini dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh semangat, Tepuk PJOK (PJOK) diterapkan pada kelas (IV,V,VI,) ketika proses pembelajaran PJOK Tepuk ini bertujuan untuk meningkatkan semangat, fokus, dan kekompakan siswa sebelum atau sesudah kegiatan pembelajaran, Tepuk Janji Fokus yang diterapkan di kelas (V,A) kegiatan penyemangat yang dilakukan untuk meningkatkan fokus, kesiapan, dan motivasi siswa sebelum memulai pembelajaran (layanen).



Gambar . Median interaktif siswa

Kegiatan ice breaking juga membantu mahasiswa PLP dalam mengelola kelas dan membangun interaksi yang baik dengan siswa. Mahasiswa dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Misnawati dkk. 2023) yang menyatakan bahwa kegiatan PLP membantu mahasiswa mengembangkan kompetensi pedagogik dan keterampilan mengajar secara langsung di sekolah.

Penerapan proses pembelajaran dengan media interaktif dan *ice breaking* sangat membantu mahasiswa PLP sebagai calon guru dalam praktik proses pembelajaran agar pembelajaran dapat bermakna, berkesadaran dan menyenangkan, sehingga materi pembelajaran yang di ajarkan dapat dicerna dengan baik dan dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari peserta didik

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang dilaksanakan di SD Negeri 63 Palembang, dapat disimpulkan bahwa penerapan media ajar interaktif dan *ice breaking* memberikan pengaruh positif terhadap konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan media ajar interaktif mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih menarik, aktif, dan mudah dipahami melalui penggunaan gambar, video pembelajaran, permainan edukatif, serta aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung.

Selain itu, penerapan kegiatan *ice breaking* sebelum maupun di sela pembelajaran terbukti mampu meningkatkan semangat, fokus, dan kesiapan belajar siswa sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kegiatan tersebut juga membantu meningkatkan keaktifan, antusiasme, serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Melalui kegiatan PLP, mahasiswa juga memperoleh pengalaman nyata dalam mengelola kelas, memahami karakteristik peserta didik, serta menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, penerapan media ajar interaktif dan *ice breaking* dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk mengoptimalkan konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 63 Palembang yang telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru pamong, dewan guru, serta seluruh siswa yang telah membantu dan berpartisipasi selama pelaksanaan kegiatan penelitian dan pembelajaran berlangsung.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas PGRI Palembang, khususnya dosen pembimbing PLP yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama penyusunan artikel ini. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada teman-teman

mahasiswa PLP yang telah bekerja sama dan saling membantu selama kegiatan berlangsung sehingga penelitian dan penyusunan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, D. M. D. K., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Multimedia Interaktif sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 306-317.
- Handayani, N. P. (2024). Pengaruh Pembelajaran Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 471-489.
- Handayani, N. P. (2024). Pengaruh Pembelajaran Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 471-489.
- Helpi, N. (2025). Peran Mahasiswa dalam Mendukung Peningkatan Mutu Pendidikan melalui Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 02 Sikumbang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widayawara Indonesia*, 1(4), 164-169.
- Hidayah, K. N., Astuti, A. W., Aisyah, N. A., Sholihah, D. A., Abdullah, A. A., Richardo, R., Saryanto, S., & Nisa, W. I. (2021). Pendampingan Belajar di Rumah bagi Siswa Terdampak COVID-19 di Desa Sindumartani, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Sleman. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 69-76. <https://doi.org/10.54082/jamsi.164>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(3), 557.
- Khakim, N., Santi, N. M., Bahrul, A., Assalami, U., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347-358.
- Kusmawati, H. R., Margareta, M. P., Amanullah, A., Sihma, L. I. N., & Putri, P. Y. D. (2026). Implementasi Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Di Sma Nu Implementasi Praktik Pengalaman Lapangan (Ppl) Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Di Sma Nu. *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 2(2), 1-8.
- Maghfiroh, A. N., Daksana, M. F. E. H., & Salma, S. N. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55-64.
- Misnawati, M., Usop, L. S., Lisa, R., Rania, R., & Lisa, L. (2023). Pengenalan lapangan persekolahan I di SMA Negeri 2 Palangka Raya oleh mahasiswa Prodi PBSI Universitas Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 110-125.
- Nisa, Z. (2024). Pengaruh Pengenalan Lapangan Persekolahan terhadap kesiapan mengajar mahasiswa. *Cendekia: Jurnal Pengembangan Kurikulum dan Pendidikan*, 1(1), 1-8.
- Nursella, N. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa SD. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 2(1), 77-88.
- Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media wordwall untuk meningkatkan keaktifan siswa SD pada pelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 489-499.

- Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media wordwall untuk meningkatkan keaktifan siswa SD pada pelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 489-499.
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media interaktif Nearpod guna meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(1), 379-385.
- Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & Setiawan, B. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Journal Central Publisher*, 1(11), 1257-1264.
- Puspitasari, F. (2023). Implementasi penerapan ice breaking untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas III UPT SDN 52 Gresik. *Jurnal Pengabdian masyarakat*, 4(02), 5405-5411.
- Rima, R., & Anriani, N. (2023). Implementasi Model Evaluasi Context, Input, Process, and Product (CIPP) pada Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) bagi Calon Guru Bahasa Inggris. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 4(6), 622-631.