



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPS DI SDN TONDO

Eka Eviyanti^{1*}, Herlina², Arif Firmansyah³, Muchdar⁴

PGSD, FKIP Universitas Tadulako

ekaeviyanti128@email.com, herlinaragalutu@yahoo.co.id, muchdarharundja@gmail.com,
ariffirmansyah79@gmail.com

Abstract *This research aims to determine whether there is an influence of the use of interactive learning media on the learning outcomes of class IV students in social studies subjects at SDN Tondo. The subjects in this research were 56 class IV students at SDN Tondo, divided into two classes, namely class IV A and class IV B, with a descriptive type of research using quantitative experimental methods. The instruments used in data collection are observation, test questions, and documentation. Data on student learning outcomes were obtained from the posttest results of the control and experimental classes. Next, it was processed using the independent sample t-test with a significance level of 5% ($\alpha = 0.05$). The research results show an increase in student learning outcomes by using interactive learning media. From statistical calculations, the t count is 7.653 and the t table value is 2.005. This means that the calculated t value is greater than the t table or $7.653 > 2.005$. So based on these results, the hypothesis states that there is an influence on student learning outcomes by using interactive learning media in class IV social studies at SDN Tondo, which means H_a is accepted. Thus, there is an influence of the use of interactive learning media on the learning outcomes of class IV students in social studies subjects at SDN Tondo.*

Keywords *Interactive Learning Media, Social Sciences, Learning Outcomes*

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS di SDN Tondo. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Tondo yang berjumlah 56 siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas IV A dan kelas IV B, adapun sampel pada penelitian ini yaitu 28 siswa kelas IV A dan 28 siswa kelas IV B, dengan jenis penelitian deskriptif menggunakan metode kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, soal tes, dan dokumentasi. Data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil posttest kelas kontrol dan eksperimen. Selanjutnya diolah menggunakan uji independen sample t-test dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Hasil penelitian melalui analisis statistik menggunakan bantuan SPSS menunjukkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif tergolong tinggi dilihat dari nilai rata-rata (mean) yaitu 86,43. Sedangkan nilai rata-rata (mean) dari hasil belajar tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif tergolong rendah yaitu 64,29. Dibuktikan dengan melihat hasil uji independen sampel T-test dengan thitung sebesar 7,653 dan nilai ttabel sebesar 2,005. Hal ini berarti nilai thitung lebih besar dari pada ttabel atau $7,653 > 2,005$. Jadi berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis menyatakan bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Tondo yang berarti H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS di SDN Tondo.

Kata Kunci *Media Pembelajaran Interaktif, IPS, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang menyenangkan akan tercipta ketika peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran meliputi segala alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dan dapat merangsang perhatian, pemikiran, serta minat belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting, terutama pada materi yang sulit dipahami dengan penjelasan verbal tanpa disertai contoh gambar atau video yang relevan dengan topik yang diajarkan. Salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami tanpa contoh visual adalah IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), karena pelajaran ini erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan membutuhkan contoh konkret untuk menjelaskan materi yang disampaikan.

Materi IPS yang membahas kehidupan sosial manusia beserta berbagai aspek dan permasalahannya tidak selalu bisa dipelajari secara langsung dari sumber utamanya di masyarakat. Hal-hal yang sulit diamati atau dipelajari sesuai kondisi sebenarnya di lapangan seringkali membuat siswa hanya menghafal materi tanpa memahami situasi yang sebenarnya. Oleh sebab itu guru perlu alat peraga atau perantara yang menyerupai keadaan sebenarnya yang disebut media pembelajaran (Sumarmi, 2016).

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki dampak besar terhadap minat dan motivasi siswa untuk belajar, yang

pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, guru perlu mengombinasikan berbagai jenis media dalam satu pembelajaran, seperti media berbasis visual, audio, dan kinestetik. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat menampilkan gambar dan video adalah aplikasi *PowerPoint*, yang memanfaatkan perangkat elektronik seperti laptop atau komputer.

PowerPoint adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menyajikan materi melalui slide. Aplikasi ini juga dapat dirancang secara interaktif agar lebih menarik dan kreatif sesuai dengan materi yang disampaikan, sehingga diharapkan siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran menggunakan media yang dapat menampilkan gambar dan suara tergolong efektif karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, yang dapat meningkatkan kemampuan indera siswa tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Tondo dapat digambarkan bahwa proses pembelajaran belum mencapai tujuan yang diharapkan, hal ini dilihat dari aktifitas dan juga hasil wawancara guru yang menjelaskan bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan materi ajar.

Siswa sekolah dasar di era digital lebih tertarik pada teknologi, seperti penggunaan handphone atau telepon genggam. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan sangat penting untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam mempelajari

materi pelajaran. Selain itu, media ajar juga memiliki peran penting dalam mendukung penggunaan media berbasis teknologi.

Beberapa contoh media yang dapat digunakan antara lain media yang terbuat dari bahan kertas, kayu, plastik, dan sebagainya. Adapun media pembelajaran yang dapat guru gunakan di sekolah dasar pada permasalahan ini yaitu media pembelajaran *powerpoint interaktif* yang merupakan media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini menarik untuk diteliti, hingga penulis menyajikan topik ini dan telah melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS di SDN Tondo”.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Ani Daniyati et al., (2023) Media pembelajaran merupakan bagian menyatu dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran menentukan terhadap kegiatan pembelajaran dan merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Agus Purwanto et al., (2023) media pembelajaran dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik untuk dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dan dapat menguji pemahaman mereka (Kusuma et al., 2023). Menurut Widjayanti dalam Harvianto, (2021) media pembelajarann interaktif merupakan media yang

dapat melatih kemandirian siswa, siswa dapat belajar dan berinteraksi dengan media dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah microsoft powerpoint interaktif. Aplikasi ini merupakan salah satu dari beberapa program dalam microsoft office yang biasanya dimanfaatkan dalam kegiatan presentasi berbasis multimedia (Mulyawan dalam Eka Wulandari, 2022).

Nugraha dalam Hanuni (2023) mengungkapkan hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Hasil belajar adalah sebuah perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar mereka yang nantinya dapat memberikan informasi mengenai sejauh mana peserta didik memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan (Irawati dalam Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022).

Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Menurut Binti Maunah (2016) IPS merupakan integrasi dari beberapa cabang ilmu, maka materi yang dipelajari mencakup ruang lingkup yang cukup luas dengan materi yang cukup banyak.

METODE

Penelitian ini menggunakan quasi experimental design atau desain eksperimen semu. Quasi Eksperimen adalah eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, dan unit-unit eksperimen namun tidak menggunakan penempatan secara acak (Sutono

& Pamungkas, 2021). Desain penelitian eksperimen yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan Two Group Pre Test-Post Test Control Group Design. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok kelas, yakni kelas eksperimen (diberikan perlakuan) dan juga kelas kontrol (tidak diberikan perlakuan).

kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelas Eksperimen	O1	X	O2
Kelas Kontrol	O3	-	Q4

Tabel 1. Desain Penelitian (Abraham & Supriyati, 2022)

Kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus menggunakan media pembelajaran interaktif yakni melalui aplikasi microsoft powerpoint dalam proses pembelajarannya, sementara untuk kelas kontrol dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut. Sebelum peneliti memberikan perlakuan, kelas eksperimen dengan kelas kontrol akan diberikan tes awal berupa pre-test secara bersamaan untuk mengetahui hasil belajar siswa. setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen, kelas kontrol dan eksperimen tersebut akan diberikan tes akhir berupa post-test untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Tondo.

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar, tepatnya di SDN Tondo yang terletak di jl. RE. Martadinata, Kelurahan Tondo, Kec. Mantikulore, Kota Palu, Sulawesi Tengah. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV di SDN Tondo yang berjumlah 56 siswa. Dimana polpulasi tersebut merupakan gabungan 2 kelas paralel yaitu 28 siswa kelas IV A dan 28 siswa kelas IV B. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu kelas IV A dan kelas IV B. Dimana 28 siswa kelas IV A sebagai kelas kontrol dan 28 siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu sampling jenuh.

Teknik Pengumpulan Data

Peneliti mengambil data untuk memperoleh data akurat berupa hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS dengan memberikan test kepada siswa kelas IV di SDN Tondo. Adapun teknik pengumpulan data sebagai berikut: a) Observasi, b) Tes, dan c) Dokumentasi.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar tes pilihan ganda yang nantinya akan diisi oleh siswa kelas IV. Selain itu peneliti juga menggunakan instrumen penelitian lain, dimana peneliti menggunakan lembar observasi sehingga memperkuat hasil penelitian.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tersebut di uji validitasnya dimana, Instrumen dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel (Taherdoost, 2018 dalam Anggraini et al., 2022). Selanjutnya instrumen yang valid di uji Reliabelitasnya. Pada penelitian ini reliabelitas dihitung menggunakan rumus cronbach's alpha.

Ada beberapa tahapan analisis data yang dilakukan setelah uji validitas dan reliabelitas yakni pengujian normalitas, pengujian homogenitas dan pengujian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan siswa kelas IV SDN Tondo dengan jumlah keseluruhan siswa yaitu 56 siswa. Dimana kelas IV tersebut dibagi menjadi dua kelas paralel yaitu kelas IV A dan kelas IV B dengan masing-masing siswa berjumlah 28 siswa. Kelas IV A digunakan sebagai kelas kontrol dan kelas IV B digunakan sebagai kelas eksperimen.

Peneliti menguji valid tidaknya soal pada kelas uji coba yang sudah disiapkan. Berdasarkan analisis data yang diperoleh, 10 butir soal dinyatakan valid dengan nilai korelasi setiap butir soal lebih besar dari 0,361 dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa. Soal yang valid tersebut digunakan peneliti untuk melaksanakan pretest dan posttest agar mengetahui perolehan hasil belajar siswa.

Uji reliabelitas dihitung menggunakan rumus cronbach's alpha. Dapat diketahui bahwa hasil cronbach's alpha untuk 10 data dari items yaitu 0,633. Hasil cronbach's alpha $0,633 > 0,6$ yang berarti soal yang terdapat pada tes pilihan ganda dapat dikatakan reliabel.

Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwa skor rata-rata (mean) siswa kelas kontrol yaitu 42,5 sedangkan pada siswa kelas eksperimen memiliki skor rata-rata (mean) yaitu 43,6. Sehingga antara kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda.

	N	Minimum	Maksimum	Mean
Tidak	28	50	70	64,29

diberikan perlakuan				
Diberikan perlakuan	28	80	100	86,43

Tabel 2. Nilai rata-rata Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan hasil pemberian tes akhir atau posttest pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif didapatkan skor rata-rata 64,29 sedangkan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berupa powerpoint didapatkan skor rata-rata 86,43. Hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol.

Hasil uji normalitas data menggunakan Kolmogrov-Smirnov menunjukkan bahwa seluruh data penelitian memiliki nilai sig $> 0,05$. Dapat dilihat bahwa nilai post-test kelas kontrol 0,200 dan nilai post-test kelas eksperimen 0,200. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal.

Kelas	Kolmogrov-Smirnov		
	Statistik	Df	Sig
Kelas kontrol (posttest)	0,095	28	0,200
Kelas Eksperimen (posttest)	0,127	28	0,200

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Kelas Kontrol dan Eksperimen

Analisis Terlaksananya Media Pembelajaran

Analisis data observasi pada penelitian ini yakni analisis hasil observasi aktivitas belajar siswa. Lembar observasi aktivitas belajar siswa

menggunakan skala rating scale. Rating scale pada penelitian ini terdiri dari skala 1 sampai 4 dengan membubuhkan tanda ceklis (✓) pada kolom skala sesuai dengan aktivitas yang dilakukan siswa. Data perolehan skor diolah dalam bentuk presentase dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sulastri, 2016 dalam Mashuri & Budiyono, 2020)

Analisis data diperoleh presentase nilai rata-rata 82,5% dan masuk kedalam kategori sangat baik.

Uji Hipotesis

Pengujian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS di SDN Tondo menggunakan analisis Independen sampel t test. Hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% (0,05). Data yang diperoleh mendapat nilai signifikan independen Sampel T Test yaitu 0,001. Karena nilai signifikan T test < 0,05 (0,001 < 0,05) maka Ha diterima dan Ho ditolak.

kelas	Std Deviation	t	Df	Sig (2 tailed)
Eksperimen dan Kontrol	10,616	7,653	54	0,001

Tabel 4. Hasil Uji Independen Sampel T Test

Berdasarkan hasil olah data diketahui bahwa nilai t hitungnya sebesar 7,653 dan df 54 yang berarti t tabelnya yaitu 2,005. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPS

berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tondo. Hipotesis alternatifnya yaitu menggunakan uji pihak kanan

$$H_0 : \mu_A = \mu_B$$

$$H_a : \mu_A > \mu_B$$

(Ketut dalam Zaki & Saiman, 2021)

Dengan μ_A adalah rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif dan μ_B adalah rata-rata hasil belajar siswa yang tidak diajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif. Data yang diperoleh menunjukkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dari hasil belajar kelas kontrol yaitu $86,43 > 64,29$. Sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dengan $H_a : \mu_A > \mu_B$.

Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS di SDN Tondo. Sampel penelitian yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa dimasing-masing kelas yaitu 28 orang. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berupa powerpoint pada kelas eksperimen, sedangkan proses pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional dengan media pembelajaran berupa gambar.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 43,6 dan kelas kontrol sebesar 42,5. Selanjutnya kedua kelas

diberikan proses pembelajaran dan perlakuan yang berbeda, kemudian siswa diberi tes hasil belajar atau posttest. Berdasarkan tes yang telah dilakukan didapatkan nilai rata-rata hasil posttest kelas eksperimen sebesar 86,43 dan kelas kontrol sebesar 64,29.

Hasil analisis independent simple t-test sebagai alat dalam pengujian hipotesis diperoleh thitung sebesar 7,653 kemudian untuk ttabel df = 54 adalah 2,005, data tersebut menunjukkan bahwa thitung > ttabel. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan media pembelajaran interaktif dibanding dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran interaktif. Atas dasar hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas IV di SDN Tondo.

KESIMPULAN

Model pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif (powerpoint) dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa IV B kelas eksperimen di SDN Tondo pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berupa powerpoint tergolong tinggi terbukti dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu sebesar 86,43 dan hasil belajar siswa kelas IV A kelas kontrol pada mata pelajaran yang sama dengan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif tergolong rendah dengan nilai rata-rata yaitu 64,29.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti mendapatkan hasil analisis uji independen sample t-test yaitu dengan nilai signifikansi 0,001. Sehingga nilai signifikansi t-test < α ($0,001 < 0,05$) maka dengan nilai signifikansi lebih kecil dari tingkat signifikansi yang telah ditentukan dan nilai t hitungnya sebesar 7,653 dan df 54 yang berarti t tabelnya yaitu 2,005 (thitung > ttabel) maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dari perolehan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS di SDN Tondo.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, kepada orang tua, pembimbing, dosen serta teman-teman yang telah memberi dukungan financial maupun non financial dalam penelitian ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan menerbitkan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Agus Purwanto, Hadi Purwanto, I., & Muhammad Arbi Hamam. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran “Perkembangbiakan Pada Hewan” menggunakan Teknik Motion Graphic (Studi Kasus MTs Muhammadiyah Kasihan). *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains*, 5(1), 155–159. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v5i1.2521>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V.,

- & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Binti Maunah. (2016). *Jejaring Teknologi Pembelajaran Ilmu Sejarah, Adat, Dan Sosial* (Vol. 4, Issue 1).
- Eka Wulandari. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, (1) 2(2), 1–7.
- Hanuni. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Pelajaran Matematika Di Kelas II Melalui Pendekatan Diskusi Yang Menyenangkan (Survei Di Min Kota Jambi). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jmpis)*, 4(6), 725–731.
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3485>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (Issue March). <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/49351>
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903. [file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB \(1\).pdf](file:///D:/Semester%207/jurnal%20kajian%20relevan/32509-78001-1-PB(1).pdf)
- Sumarmi, M. (2016). Manfaat Multimedia Dalam Pembelajaran IPS Di SD. *November*, 593–607.
- Sutono, S., & Pamungkas, A. P. (2021). Penerapan Metode Eksperimen Semu Pada Sistem Informasi Persediaan dan Penjualan Obat di Apotek Berbasis Web-Base. *Media Jurnal Informatika*, 12(2), 44. <https://doi.org/10.35194/mji.v12i2.1225>
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>