

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS V SD NEGERI 060938  
MEDAN**

Resta Marbun<sup>1</sup>, Anton Sitepu<sup>2</sup>, Frikson Jony Purba<sup>3</sup>, Eka Kartika Silalahi<sup>4</sup>,  
Irminda Pinem<sup>5</sup>, Patri Janson Silaban<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>PGSD, FKIP, Universitas Katolik Santo Thomas,

<sup>1</sup>restamarbun53@gmail.com, <sup>2</sup>antonsitepu10@gmail.com,

<sup>3</sup>purbafriskson@gmail.com, <sup>4</sup>ekartikasilalahi@gmail.com, <sup>5</sup>irminda\_pinem@ust.ac.id,

<sup>6</sup>patri.janson.silaban@gmail.com

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of using interactive digital-based learning media on the learning outcomes of fifth-grade students at SDN 060938 Medan in the 2024/2025 academic year. This research employed a quantitative method, with the study population consisting of all fourth-grade students at SDN 060938. The research sample comprised 28 students selected through purposive sampling techniques. Data on the use of interactive digital-based learning media were obtained through questionnaires distributed to students, while learning outcomes were measured using students' pretest and posttest scores during the 2024/2025 academic year. The results of this study indicate that student learning outcomes using the The use of interactive digital based learning model fall into the "very good" category, with an average posttest score of 82.73 and an average questionnaire score of 86.29. Furthermore, hypothesis testing showed that the calculated *t*-value (6.282) was greater than the *t*-table value (2.060), indicating that *H*<sub>0</sub> was rejected and *H*<sub>a</sub> was accepted. Based on the *t*-test results, it can be concluded that interactive digital-based learning media have a significant effect on the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 060938 Medan in the 2024/2025 academic year.*

**Keywords:** *learning model, interactive digital-based learning, student learning outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *the use of interactive digital based learning* media terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 060938 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IV SDN 060938 dan jumlah sampel penelitian ini sebanyak 28 siswa berdasarkan teknik *purposive sampling*. Data model pembelajaran *the use of interactive digital based learning* media di dapat dari angket yang disebarkan kepada siswa dan hasil belajar siswa di dapat dari nilai *Pretest* dan *Posttest* siswa pada tahun pembelajaran 2024/2025. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model *the use of interactive digital based learning t* termasuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata *Posttest* sebesar 82,73 dan nilai rata-rata angket

sebesar 86,29. Selanjutnya hasil pengujian hipotesis menunjukkan  $t_{hitung}$  sebesar 6,282 sedangkan  $t$  tabel sebesar 2,060. Maka terbukti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Melalui uji-t tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis digital terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 060938 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Kata kunci : *model pembelajaran, the use of interactive digital based learning, hasil belajar siswa*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan pewaris budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dalam konteks ini, Pendidikan dilakukan melalui suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensi diri secara aktif. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh individu dan masyarakat. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai ladang utama dalam membentuk masa depan generasi muda.

Di era informasi dan teknologi yang terus berkembang, pemanfaatan media pembelajaran menjadi bagian integral dari proses pendidikan di berbagai jenjang, termasuk di sekolah dasar. Menurut Kristanto (Yafa et al., n.d, 2023:164) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan atau informasi tertentu antara peserta didik dengan guru, sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran, perasaan, peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran digital adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam).

IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dalam analisis. Pembelajaran IPAS untuk mengasah keterampilan siswa-siswa serta memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh namun dalam praktiknya disekolah dasar, pembelajaran IPAS sering kali dihadapkan pada sejumlah tantangan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi sementara yang telah peneliti lakukan kepada guru wali kelas V SDN 060938 Medan terlihat ada beberapa permasalahan diantaranya, kegiatan belajar yang hanya berpusat pada media gambar saja, menyebabkan kurangnya ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran IPAS sehingga belajar peserta didik masih tergolong rendah dilihat dari hasil belajar siswa kelas V SDN 060938 Medan pada mata pelajaran IPAS dapat dilihat dari daftar ulangan harian siswa yang terdapat pada tabel 1. sebagai berikut ini:

**Tabel 1. Nilai Ulangan Harian IPAS siswa kelas V SD Negeri 060938**

KKTP	Medan			
	Nilai	Jumlah Siswa	Prese ntase	Keterangan
	86-10	4	14,28 %	Sudah menca

Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran	0			pai ketuntasan dan perlutan gan lebih Sudah menca pai ketuntasan dan tidak perlu remedi al Belum menca pai ketuntasan dan perlu remedi al dibagi an tertent u Belum menca pai ketuntasan dan perlu remedi al diselur uh
	66-85	9	32,13 %	
	41-65	12	42,84 %	
	0-40	3	10,71 %	
Siswa Kelas V	Sis wa	28	100%	

(Sumber: wali kelas V SD Negeri 060938 Medan)

Berdasarkan tabel diatas, yang diperoleh dari guru kelas V di SD Negeri 060938 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025 dapat diketahui bahwa pada tahun pembelajaran 2024/2025 memiliki jumlah siswa 28 orang. Dari 28 siswa terdapat nilai harian pada nilai 0-40 ada 3 siswa 10,71%, 41-65 ada 12 siswa 42,84%, 66-85 ada 32,13%, 86-100 ada 14,28%, maka dapat dilihat bahwa tes hasil presentase siswa ada sudah mencapai ketuntasan, dan juga ada yang belum mencapai ketuntasan pada mata pelajaran IPAS tersebut guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif Berbasis Digital.

Media pembelajaran interaktif berbasis digital menyediakan berbagai jenis sumber daya dan alat pembelajaran yang interaktif, seperti animasi, simulasi, video pembelajaran, dan permainan edukatif. Adapun menurut Safira (Yafa et al., n.d, 2023:164) dengan menggunakan media ini, guru dapat memvisualisasikan konsep-konsep IPAS yang sulit di pahami dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Menurut Sitepu (Luthfi et al., 2023) media dijadikan sebagai proses penyampaian belajar guna meraih hasil dan pengalaman belajar serta berpengaruh dalam menentukan pengalaman belajar peserta didik.

Dalam pembelajaran, media yang baik untuk digunakan adalah media yang dapat berfungsi sebagai jembatan atau alat antara guru dan siswa, menstimulasi pikiran mereka dan memberikan informasi serta solusi terhadap berbagai permasalahan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS Daerahku kebangganku penulis mencoba menggunakan media interaktif berbasis digital. hal ini diharapkan dapat membantu siswa mengingat materi pembelajaran dalam memori jangka panjang mereka.

Menurut Nugraha media pembelajaran interaktif berbasis digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkolaborasi, mengeksplorasi dengan cara yang interaktif, dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia digital yang harus dikembangkan (Yafa et al., n.d, 2023:164).

## **B. Metode Penelitian**

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah prosedur atau pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan, menyusun, dan menganalisis data. Sugiyono (2022:2) "metode penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu." Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2022:8) metode penelitian kuantitatif dalam analisis statistik deskriptif adalah metode analisis statistik yang digunakan untuk menganalisis data dan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat

kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

### **Desain penelitian**

Desain yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu *One-Group Pretest-Post-test Design*. Pada design ini peneliti memberikan pretest, sebelum diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan.

**O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

**Gambar 1. One group pretest-posttest design**

Keterangan

O<sub>1</sub> : Nilai *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

O<sub>2</sub> : Nilai *post-test* (setelah diberikan perlakuan)

X : perlakuan media pembelajaran berbasis digital

### **Uji Normalitas**

Tujuan utama dilakukannya uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data mengikuti pola sebaran normal. Dengan pemeriksaan tersebut dapat membantu dalam menentukan apakah sampel berasal dari kategori yang menampilkan susunan yang konsisten atau seluruh kelompok menunjukkan pola yang teratur. Uji normalitas dilakukan pada variabel yang diteliti, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, peneliti menggunakan Analisa Kolmogrov-Smirnov dengan bantuan program SPSS versi 22.0. Hasil perhitungan menunjukkan data berdistribusi normal jika nilai Asymp. sign lebih besar dari  $0.05 \geq 0.05$ . Sebaliknya, jika nilai Asymp. sign kurang dari sama dengan  $0.05 \leq 0.05$  maka data

dapat dikatakan tidak berdistribusi normal. Nilai Asymp. Sign ini menguji signifikan pada hasil perhitungan Kolmogov-Smirnov test. Uji normalitas data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji liliefors, (Sudjana,2018:466)

- a. Pengamatan  $X_1, X_2, \dots, X_n$  dijadikan bilangan baku  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  dengan menggunakan rumus  $Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$
- b. Untuk tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang  $F(z_i) = P(Z \leq z_i)$
- c. Selanjutnya dihitung proporsi  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $Z_i$ . Jika proporsi ini dinyatakan oleh  $S(Z_i)$ , maka  $S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$
- d. Hitung selisih  $F(Z_i) - S(Z_i)$  kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e. Ambil harga mutlak yang tersebar ( $L_0$ ) untuk menerima atau menolak hipotesis, kemudian membandingkan  $L_0$  dengan nilai kritis yang diambil dari daftar, untuk taraf nyata  $\alpha = 0.05$ . Dengan kriteria: jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka sampel tidak berdistribusi normal. Jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka sampel berdistribusi normal.

#### **Uji Analisis Data**

Analisis data digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, yang dimaksud dengan analisis data berarti untuk mengetahui jawaban-jawaban atas pertanyaan peneliti dengan rumusan masalah yang telah dibuat. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode kuantitatif. Maka untuk menganalisis datanya dapat menggunakan aplikasi analisis statistik *Statistical Package For Social Science (SPSS) VERSI 22* dan teknik analisis data yang dipakai

untuk penelitian ini yaitu dengan cara analisis uji normalitas, uji korelasi, dan uji hipotesis.

#### **Uji Analisis Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Digital**

Uji untuk mengetahui proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan instrumen angket sebagai alat pengumpul data. Setelah pelaksanaan pre-test dan post-test, peneliti membagikan angket kepada peserta didik disatu kelas. Angket ini dirancang untuk menggali informasi mengenai persepsi dan pengalaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen angket terdiri dari 40 pertanyaan yang mencakup berbagai aspek, seperti keterlibatan siswa, kejelasan materi, metode penyampaian guru, serta suasana belajar dikelas.

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \dots \text{Arikunto (2023:28)}$$

Keterangan:

P = Angket Presentase

F = Frekuensi yang dicari presentasennya

N = Banyaknya sampel responden

#### **Uji Analisis Hasil Belajar**

Untuk mengetahui hasil belajar Teams Games Tournament di masing-masing kelas. Dilakukan terlebih dahulu pretest setelah itu dilakukan pada pembelajaran konvensional yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Hasil belajar dengan rumus:

- a. Untuk mengetahui rata-rata pretest menggunakan rumus sebagai berikut

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} \dots \text{Sugiyono (2020:273)}$$

Keterangan

$\bar{x}$  = Rata-rata nilai pretest

$\sum x$  = Jumlah nilai seluruh siswa dikelas (total nilai pretest)

semua siswa)  
 $N$  = Banyaknya sampel responden

b. Untuk menghitung rata-rata post-test dengan rumus sebagai berikut

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} \dots \text{Sugiyono (2020:273)}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Rata-rata nilai pretest

$\sum x$  = Jumlah nilai seluruh siswa dikelas (total nilai pretest semua siswa)

$N$  = Jumlah siswa dikelas

c. Untuk mengetahui nilai akhirnya menggunakan rumus rata-rata N-gain digunakan rumus:

$$\bar{g} = \left( \frac{x_{Post\ k} - x_{pre\ k}}{x_{Maks} - x_{pre\ k}} \right) \dots \text{Sugiyono (2020:273)}$$

Keterangan :

$\bar{g}$  = Rata-rata N-gain (normalized gain)

$X_{Maks}$  = Skor maksimum yang mungkin dicapai pada tes

$X_{pre\ k}$  = Skor Pretest individu

$N$  = Jumlah individu dalam kelompok

### Uji Analisis Pengaruh

Pada penelitian ini uji t digunakan untuk mengetahui sejauh mana variabel model mampu menjelaskan pengaruh variabel terhadap hasil belajar. Untuk mengetahui pengaruh setiap variabel penelitian menggunakan uji t. Adapun rumus menurut Sugiyono (2023:187) adalah sebagai berikut:

Rumus :

$$t = r \frac{\sqrt{n-1}}{\sqrt{1-r^2}} \dots \text{Sumber: Sugiyono, 2023:184}$$

**Keterangan:**

$r$  = Koefisien korelasi

$n$  = Sampel

Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  begitu juga sebaliknya  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis ditolak ( $H_o$ )

## C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Hasil Pre Test

Pada awal penelitian di kelas V yang berjumlah 28 siswa, peneliti terlebih dahulu membagi soal *pretest* sebelum memulai pembelajaran tujuannya untuk mengetahui kemampuan siswa. Hasil *pretest* yang telah dilaksanakan untuk menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih dikatakan kurang. Hal ini dapat dilihat dari nilai *pretest* siswa pada tabel 2. berikut:

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Eksperimen Nilai Pretest**

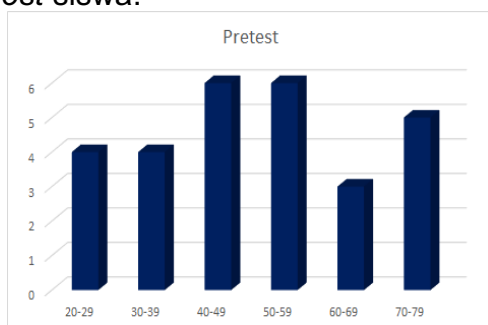
X=					
x	F	Fx	x - $\bar{x}$	x <sup>2</sup>	fx <sup>2</sup>
20	1	20	-26,79	717,4745	717,474
25	3	75	-21,79	474,6173	1423,852
30	4	120	-16,79	281,7602	1127,041
40	6	240	-6,79	46,0459	276,276
50	4	200	3,21	10,3316	41,327
55	2	110	8,21	67,4745	134,949
60	2	120	13,21	174,6173	349,235
65	1	65	18,21	331,7602	331,760
70	3	210	23,21	538,9031	1616,709
75	2	150	28,21	796,0459	1592,092
<b>Tot al</b>	<b><math>\Sigma f = 28</math></b>	<b><math>\Sigma fx = 1310</math></b>		<b><math>\Sigma x^2 = 3439,031</math></b>	<b><math>\Sigma fx^2 = 7611</math></b>

Berdasarkan data di atas maka dapat rata-rata/mean 46,79, standar deviasi 16,49, dan standar error 3,173 .

**Tabel 3. Distribusi Presentasi Hasil Pretest**

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
20-29	4	14,29%	Sangat Kurang
30-39	4	14,29%	Sangat Kurang
40-49	6	21,43%	Kurang
50-59	6	21,43%	Kurang
60-69	3	10,71%	Cukup
70-79	5	17,86%	Cukup
<b>Jumlah</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas nilai *Pre Test* pada kelas V diperoleh nilai yang tertinggi yaitu 75 dan nilai terendah yaitu 20. Diperoleh rata-rata (mean) sebesar 46,79 dan standar deviasinya sebesar 16,49 serta standar error sebesar 3,173. Siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata berjumlah 5 orang dengan persentase 17,90% dan siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata berjumlah 23 orang dengan persentase 82,10%. Berikut ini adalah tabel frekuensi histogram *Pre Test* siswa.



**Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi Nilai *Pre Test***

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui nilai *Pre Test* siswa kelas V yaitu 4 siswa memperoleh nilai sekitar 20-29 sebesar 14,29%, 4 siswa memperoleh nilai sekitar 30-39 sebesar 14,29%, 6 siswa memperoleh nilai sekitar 40-49 sebesar 21,43%, 6 siswa memperoleh nilai sekitar 50-59 sebesar 21,43%, 3 siswa memperoleh nilai sekitar 60-69 sebesar 10,71% dan 5 siswa lainnya memperoleh nilai sekitar 70-79 sebesar 17,86%.

Hasil dari pemberian *Pre Test* sebelum diberi suatu perlakuan terdapat bahwa siswa yang tidak memenuhi KKTP adalah sebanyak 23 orang dan siswa yang memiliki nilai yang memenuhi KKTP adalah berjumlah 5 orang sehingga rata-rata yang diperoleh yaitu 46,79 yang termasuk ke dalam kategori kurang. Dengan kondisi tersebut maka peneliti mencoba melakukan tindak lanjut dengan melakukan sebuah perlakuan dengan pemberian media pembelajaran interaktif berbasis digital di kelas tersebut.

#### **Hasil *Post test***

Setelah semua pelajaran selesai diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Selanjutnya, peneliti memberikan *post test* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atas tindakan yang diberikan. Hasil nilai *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini:

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat nilai rata-rata siswa kelas V setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital mengalami peningkatan yaitu 82,32 terdapat nilai

yang tuntas berjumlah 25 siswa dan yang tidak memenuhi KKTP berjumlah 3 siswa. Untuk melihat nilai *posttest* dengan lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Eksperimen Nilai *Post Test***

X	F	fx	X= x- $\bar{x}$	x <sup>2</sup>	fx <sup>2</sup>
60	2	120	- 22, 32	498,24 62	996, 492
65	1	65	- 17, 32	300,03 19	300, 032
70	3	210	- 12, 32	151,81 76	455, 453
75	1	75	- 7,3 2	53,603 3	53,6 03
80	7	560	- 2,3 2	5,3890	37,7 23
85	4	340	2,6 8	7,1747	28,6 99
90	3	270	7,6 8	58,960 5	176, 881
95	7	665	12, 68	160,74 62	1125 ,223
<b>T ot al</b>	<b><math>\Sigma f =</math> 28</b>	<b><math>\Sigma fx =</math> 2305</b>		<b><math>\Sigma x^2 =</math> 235,96 94</b>	<b><math>\Sigma fx^2</math> =317 4</b>

Berdasarkan data di atas maka diperoleh rata-rata (mean) 82,32, standar deviasi 10,65 dan standar error 2,050.

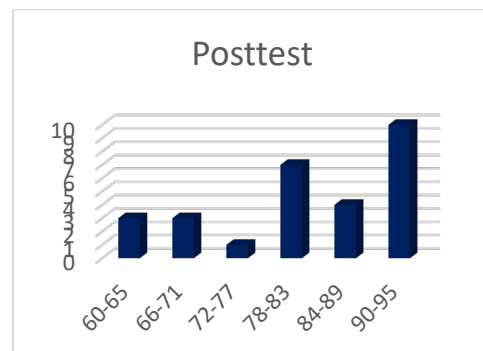
**Tabel 5. Distribusi Presentasi Hasil *Posttest***

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
60-65	3	10,71%	Kurang
66-71	3	10,71%	Cukup
72-77	1	3,57%	Baik
78-83	7	25,00%	Baik
84-89	4	14,29%	Baik

90-95      10      35,71%      Sekali  
Baik  
Sekali

**Jumlah      28      100%**

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi nilai *Post-Test* pada kelas V diperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah sebesar 60. Diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,32 dan standar deviasinya sebesar 10,65 dan standar error 2,050. Siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata berjumlah 25 orang dengan persentase 89,29% dan siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata sebanyak 3 orang dengan presentase 10,71%. Berikut adalah tabel frekuensi histogram nilai *Post Test* peserta didik.



**Gambar 3. Distribusi Diagram Frekuensi Nilai *Post-Test***

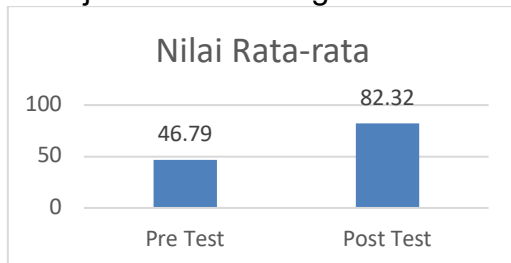
Berdasarkan data di atas, dapat diketahui nilai *Post Test* siswa kelas V yaitu 3 siswa memperoleh nilai sekitar 60-65 sebesar 10,71%, 3 siswa memperoleh nilai sekitar 66-71 sebesar 10,71%, 1 siswa memperoleh nilai sekitar 72-77 sebesar 3,57%, 7 siswa memperoleh nilai sekitar 78-83 sebesar 25,00%, 4 siswa memperoleh nilai sekitar 84-89 sebesar 14,29% dan 10 siswa lainnya memperoleh nilai sekitar 90-95 sebesar 35,71%.

Setelah diberikan perlakuan kepada siswa di kelas V SD Negeri



060938 Medan sesuai dengan materi yang telah di sediakan maka dapat dilihat hasil dari pemberian media pembelajaran tersebut dari data di atas. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai siswa setelah diberikan perlakuan dari sebelum diberikan perlakuan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Berdasarkan data diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V sebelum diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital adalah 46,79. Setelah diberikan perlakuan dengan media tersebut, nilai rata-rata meningkat menjadi 82,32. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Perbandingan nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* dapat dilihat lebih jelas melalui diagram berikut.



**Gambar 4. Diagram Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest***

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *Post Test* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *PreTest* dalam materi Pertumbuhan dan Perkembangan Pada Manusia. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah diberi perlakuan media pembelajaran interaktif berbasis digital sebesar 82,32 dengan kategori Baik Sekali. Hal ini dapat dilihat pada tabel kriteria penilaian dibawah ini:

**Tabel 6.Kriteria Penilaian**

Koefisien Korelasi	Kategori
80-100	Baik Sekali
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang
0-49	Gagal

Untuk melihat efektivitas model pembelajaran terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa kelas V melalaui *pretest* dan *posttest* maka, dapat dilihat jelas dengan menggunakan perhitungan rumus N-Gain bahwa diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 73,70%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang diterapkan peneliti setelah pelaksanaan *pretest* tergolong cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Efektivitas ini dapat dibuktikan melalui tabel kategori tafsiran efektivitas yang disajikan berikut.

**Tabel.7. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	
Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

#### **Hasil Angket Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital**

Setelah kegiatan pembelajaran selesai dan *posttest* diberikan, peneliti kemudian menyebarkan angket mengenai media pembelajaran interaktif berbasis digital. Tujuan pemberian angket ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru selama proses mengajar. Hasil penilaian angket yang diisi oleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 8. Distribusi Frekuensi Hasil Angket**

x	F	fx	$\frac{X - \bar{x}}{x - \bar{x}}$	$x^2$	$fx^2$
70	1	70	-16,29	265,2245	265,224
75	2	150	-11,29	127,3673	254,735
80	8	640	-6,29	39,5102	316,082
85	4	340	-1,29	1,6531	6,612
87	1	87	0,71	0,5102	0,510
90	4	360	3,71	13,7959	55,184
94	1	94	7,71	59,5102	59,510
95	2	190	8,71	75,9388	151,878
97	5	485	10,71	114,7959	573,980
<b>Tot</b>	<b><math>\Sigma f = 28</math></b>	<b><math>\Sigma fx = 2416</math></b>		<b><math>\Sigma x^2 = 98,3061</math></b>	<b><math>\Sigma fx^2 = 1684</math></b>

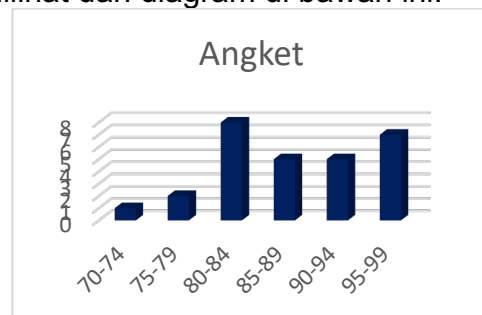
Setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan perlakuan, peneliti akan membagikan angket media pembelajaran interaktif berbasis digital kepada siswa untuk mengetahui proses pelaksanaannya.

**Tabel 9. Distribusi Persentase Hasil Angket**

Nilai	Frekuensi	Persentase
70-74	1	3,57%
75-79	2	7,14%
80-84	8	28,57%
85-89	5	17,86%
90-94	5	17,86%
95-99	7	25,00%
<b>Jumlah</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai angket model pembelajaran siswa yaitu: 1

responden memperoleh skor sekitar 70-74 sebesar 3,57%, 2 responden memperoleh skor sekitar 75-79 sebesar 7,14%, 8 responden memperoleh skor sekitar 80-84 sekitar 28,57%, 5 responden memperoleh skor sekitar 85-89 sebesar 17,86%, 5 responden memperoleh skor 90-94 sebesar 17,86% dan 7 responden lainnya memperoleh skor 95-99 sebesar 25,00%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari diagram di bawah ini.



**Gambar 5. Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Angket**

**Untuk Mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran interaktif berbasis digital Terhadap Hasil Belajar**

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan sampel dari populasi yang sama, maka selanjutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis menggunakan "uji t". Statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian adalah uji-t. Hipotesis yang diajukan adalah :

Ha : Terdapat pengaruh signifikan antara media pembelajaran interaktif berbasis digital terhadap hasil belajar siswa IPAS kelas IV SD Negeri 060938 Medan.

H0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara media pembelajaran interaktif berbasis digital terhadap hasil belajar siswa IPAS kelas IV SD Negeri 060938 Medan.

Kriteria uji-t dilakukan apabila diperoleh untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara media pembelajaran interaktif berbasis digital dengan hasil belajar. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dilakukan dengan cara membandingkan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ . Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka hipotesis ditolak. Perhitungan uji-t dapat dilakukan dengan rumus manual dan dengan menggunakan bantuan *SPSS Versi 22*.

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-9,228	14,806		-.623	0,539
	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital	1,061	0,171	0,773	6,208	0,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

**Gambar 6. Uji Hipotesis**

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis (uji-t) menggunakan *SPSS Versi 22*, diperoleh nilai standar error sebesar 0,171, beta 0,773, dan nilai uji-t sebesar 6,208 dengan tingkat signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi  $0,000 \leq 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060938 Medan. Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan, sehingga  $H_0$  diterima, yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara media pembelajaran interaktif berbasis digital (X) dengan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 060938 Medan (Y).

#### **Pengujian Persyaratan Data Uji Normalitas**

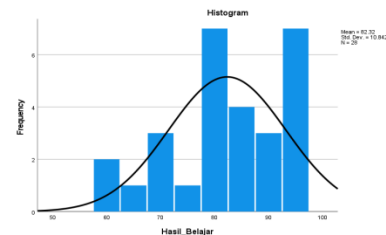
Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data dari penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dan untuk

mengetahui apakah data dari *posttest* hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060938 Medan terdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji adalah *posttest* hasil belajar sesudah dilakukan tindakan dan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Dengan pengujian normalitas menggunakan uji *test of normality*. Berikut dapat dilihat dibawah ini hasil perhitungan uji *Lilliefors (Kolmogorov Smirnov)* menggunakan *SPSS versi 22*.

Tests of Normality						
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df
Posttest		0,204	28	0,004	0,904	28

a. Lilliefors Significance Correction

**Gambar 7. Uji Normalitas Post Test**

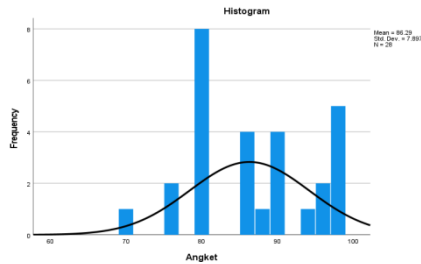


**Gambar 8. Diagram Uji Normalitas Posttest**

Berdasarkan hasil tabel di atas diperoleh nilai signifikansi dari kelas IV adalah  $0,265 \geq 0,05$ , maka sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji normalitas *lilliefors* dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* kelas IV berdistribusi normal. Selain melakukan uji normalitas terhadap *posttest* peneliti juga melakukan uji normalitas terhadap data angket yang dilakukan perhitungan yang sama. Penelitian melakukan perhitungan dengan menggunakan bantuan *SPSS Versi 22*. Tarif signifikan (sig) 5% adalah sebagai berikut:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Angket	0,095	28	,200 <sup>a</sup>	0,955	28	0,265
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

**Gambar 9. Uji Normalitas Angket**



**Gambar 10. Diagram Uji Normalitas Angket**

Berdasarkan tabel diatas merupakan perhitungan uji normalitas data angket dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 22*. Dengan Nilai taraf yang digunakan oleh peneliti adalah taraf signifikansi 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil penelitian di atas diperoleh nilai signifikansi dari kelas IV adalah  $0,265 \geq 0,05$ . Maka sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji normalitas *lillieofors* dapat disimpulkan bahwa hasil data angket kelas IV berdistribusi normal.

#### Uji Korelasi

Uji Korelasi digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel (X) terhadap variabel terikat (Y), dan syarat untuk uji koefisien korelasi dengan melihat  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  dengan rumus korelasi *product moment*. Untuk melihat hubungan dari kedua variabel dapat dilakukan dengan membandingkan antara  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$ . Di bawah ini adalah perhitungan uji kolerasi dengan bantuan *SPSS Versi 22* sebagai berikut.

**Tabel 4.18 Uji Koefisien Kolerasi**

Correlations				
		Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital	Hasil Belajar Siswa	
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital	Pearson Correlation	1	,773 <sup>**</sup>	
	Sig. (2-tailed)		0,000	
	N	28	28	
Hasil Belajar Siswa	Pearson Correlation	,773 <sup>**</sup>	1	
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	28	28	
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).				

**Gambar 11. Correlations**

**Tabel 10. Interpretasi Kolerasi**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

#### D. Pembahasan

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 40 butir soal tes hanya 20 yang valid, dan dari 40 butir angket hanya 25 yang valid. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2018) yang menyatakan bahwa validitas menunjukkan sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang tidak valid dapat mempengaruhi keakuratan data, sehingga seleksi soal valid sangat penting. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan Alpha Cronbach dan diperoleh nilai 0,871 untuk tes dan 0,877 untuk angket, termasuk kategori sangat kuat. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019) bahwa instrumen yang memiliki koefisien reliabilitas  $\geq 0,70$  dapat dianggap reliabel. Reliabilitas tinggi menunjukkan konsistensi instrumen dalam mengukur variabel yang sama pada kondisi berbeda.

Nilai rata-rata pretest sebesar 55,80 (kategori kurang) menunjukkan kemampuan awal siswa masih rendah. Kondisi ini sejalan dengan temuan Piaget (dalam Santrock,

2018) yang menekankan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga mereka memerlukan bantuan media untuk memvisualisasikan konsep abstrak. Rendahnya hasil pretest menegaskan perlunya intervensi melalui media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pemahaman konsep. Setelah perlakuan dengan media pembelajaran interaktif berbasis digital, nilai rata-rata meningkat menjadi 82,20 (kategori baik), dan jumlah siswa yang mencapai KKTP naik signifikan dari 20% menjadi 84%. Temuan ini mendukung teori Mayer (2009) dalam Multimedia Learning Theory, yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman karena memadukan teks, gambar, dan audio sehingga memperkuat proses kognitif. Selain itu, hasil ini sejalan dengan penelitian Sari & Nugroho (2021) yang menemukan bahwa penggunaan media interaktif meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Rata-rata nilai angket sebesar 92,58 menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran sangat positif. Hal ini menguatkan teori Vygotsky (1978) tentang pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Media interaktif seperti Educaplay mendorong kolaborasi melalui permainan edukatif, yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Motivasi belajar yang tinggi menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Slavin (2015) bahwa motivasi adalah salah satu kunci pencapaian hasil belajar yang optimal.

Hasil uji normalitas dengan Liliefors menunjukkan data berdistribusi normal ( $\text{sig} \geq 0,05$ ), sehingga uji statistik parametrik dapat digunakan. Koefisien korelasi  $r_{\text{hitung}} = 0,969$  lebih besar dari  $r_{\text{tabel}} = 0,396$ , menunjukkan hubungan sangat kuat antara penggunaan media digital dan hasil belajar. Hal ini mendukung teori Kerlinger (2014) bahwa hubungan yang tinggi menunjukkan efektivitas perlakuan terhadap variabel terikat. Uji hipotesis dengan uji t ( $t_{\text{hitung}} = 6,282 \geq t_{\text{tabel}} = 2,060$ ) membuktikan adanya pengaruh signifikan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Astuti & Kurniawan (2022) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar secara signifikan.

Respon positif siswa berupa antusiasme, semangat, dan keterlibatan aktif mendukung teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dari Keller (2010). Media digital yang interaktif menarik perhatian (Attention), relevan dengan kebutuhan siswa (Relevance), meningkatkan rasa percaya diri (Confidence), dan memberikan kepuasan (Satisfaction). Namun, tantangan berupa suasana kelas yang ramai menunjukkan perlunya pengelolaan kelas yang efektif, sesuai dengan teori manajemen kelas Emmer & Evertson (2017).

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital terbukti valid dan reliabel dalam penelitian ini, serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh teori Mayer (2009), Vygotsky (1978), dan temuan penelitian terdahulu yang

konsisten menyatakan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan prestasi belajar siswa.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital pada siswa kelas V SD Negeri 060938 Medan Petisah terbukti memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar. Sebelum perlakuan, peneliti memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian setelah pembelajaran menggunakan media digital dilakukan posttest dan pengisian angket. Hasil angket menunjukkan nilai rata-rata 86,29 dengan kategori sangat baik, yang mengindikasikan respon positif siswa terhadap penggunaan media tersebut. Temuan ini selaras dengan teori pembelajaran berbasis teknologi yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hasil analisis data menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah perlakuan. Rata-rata nilai pretest sebesar 46,79 (kategori kurang) meningkat menjadi 82,73 (kategori baik) pada posttest. Uji hipotesis juga mendukung temuan ini, dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $6,282 \geq t_{tabel} 2,060$  pada taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa, sejalan dengan penelitian dan teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya integrasi

teknologi dalam pembelajaran abad 21.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afaria, Z., Desky Halim Sudjani, & Fikni Mutiara Rachma. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 94–103.
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Sri, E., Herawati, B., & Febiantina, S. (n.d.). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN EFFORTS TOIMPROVE THE SCIENCE LEARNING RESULTS THROUGH THE USE OF LEARNING VIDEO MEDIA.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT.RINEKA CIPTA.
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022a). ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 2).
- Fajrie, N., Aryani, V., & Kironoratri, L. (2024). Media Belajar Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Bacaan Dongeng Sastra Anak. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2262–2275.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (n.d.). *Analisis Model Pembelajaran*

- Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa.*
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106.
- Hadi, M. S., Gunawan Sakti, H., & Ary Irawan, M. (2020). *PELATIHAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK GURU MA.HIDAYATUSSIBYAN NW SANGKERANG* (Vol. 1, Issue 2).
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69.
- Lumban Gaol, B. K., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2022). PENGARUH KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA DI KELAS V SD. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 767.
- Luthfi, T., Shalimar Azzahra, Zidan Ahmad Farhan, Syifa Mutiara Puradireja, Sofyan Iskandar, & Nadia Tiara Antik Sari. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Penunjang Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 2(4), 484–492.
- Marwah, M., Alfian, M., Tuasikal, A. R., Iswandi, K., & Trisnawati, T. (2024). Desain dan Produksi Media Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Interaktif. *JIEP: Journal of Islamic Education Papua*, 1(2), 143–160.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*.
- Nanda, A., 1\*, S., Made, I., & Winangun, A. (2023). ANALISIS KRITIS MATERI IPS DALAM PEMBELAJARAN IPAS KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. In *WIDYAGUNA: Jurnal Ilmiah PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR* (Vol. 1, Issue 1). Ayu Nanda Septiana.
- Nurhayati, R., & Nur Tanzila, A. (2020a). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES* (Vol. 1, Issue 1).
- Nurhayati, R., & Nur Tanzila, A. (2020b). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES* (Vol. 1, Issue 1).
- Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J., Dewi Anggita, A., Eka Subekti, E., Prayito, M., Prasetiawati, C., PGRI Semarang, U., & Negeri Panggung Lor, S. (2023). *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar ANALISIS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS 4 SD N PANGGUNG LOR* (Vol. 7, Issue 1).
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (n.d.). *Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar* (Vol. 5).



- Pendidikan, J., & Konsleing, D. (n.d.-a). *Belajar dan Pembelajaran* (Vol. 4).
- Perwita Sari, S., & Aprilia, S. (2020). EJoES Educational Journal of Elementary School. PENGGUNAAN METODE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD. In *Educational Journal of Elementary School* (Vol. 1).
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33.
- Rahman, S. (n.d.). PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). STUDI LITERATUR: MEDIA INTERAKTIF ISPRING SUITE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR. In *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* (Vol. 7).
- Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (n.d.). *Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik The Relatinship Between Interactive Media and The Spirit of Student Learning*.
- Salim, N., Nasuka, M., & Abid, M. N. (2018). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR, AKTIVITAS BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR MELALUI STRATEGI DIRECT INSTRUCTION. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 67–85.
- Setyaningsih, E. (2023). *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran*.
- Sitepu, A., Elisabet Malau, N., Enjelina Sitorus, E., Vebiola Saragih, E., Yanti Delfanita Lubis, S., & Yenni Panjaitan, H. (n.d.). ANALISIS PENGGUNAAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DI SDS ST ANTONIUS V MEDAN KELAS VI (Vol. 01, Issue 02).
- Sitepu, E. N. (n.d.). *PROSIDING PENDIDIKAN DASAR. Media Pembelajaran Berbasis Digital*.
- Waljinah, S., Prayitno, H. J., Purnomo, E., Rufiah, A., & Kustanti, W. (n.d.). *SeBaSa: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia TINDAK TUTUR DIREKTIF WACANA BERITA ONLINE: KAJIAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023a). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yafa, R. A., Mursidah, F., & Hidayatulloh, B. (n.d.). *Systematic Literature Review: Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam*



*Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.*

- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., & Syaza, Y. (n.d.). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)*.
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545.
- Yulianto, A., & Bima, K. (n.d.). *PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TPS (THINK PAIR SHARE) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS VI SDN 42 KOTA BIMA.*