

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBANTUAN APLIKASI *SMART APPS CREATOR*
DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
(Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA di SMP PGRI Dago Pakar)**

SKRIPSI

*Disusun untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan
pada program studi Teknologi Pendidikan*



Disusun oleh :
Kusna Kamaludin
NIM. 1909934

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBANTUAN APLIKASI *SMART APPS CREATOR*
DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
(Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA di SMP PGRI Dago Pakar)**

Oleh :

Kusna Kamaludin

NIM. 1909934

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Teknologi Pendidikan

©Kusna Kamaludin

Universitas Pendidikan Indonesia

November 2023

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan dicetak ulang, disalin, atau cara lainnya tanpa izin penulis

LEMBAR PENGESAHAN


Kusna Kamaludin
NIM. 1909934


**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBANTUAN APLIKASI *SMART APPS CREATOR*
DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
(Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA di SMP PGRI Dago Pakar)**

Disetujui dan disahkan oleh :


Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.
NIP. 197706132001122001


Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T.
NIP. 920200119820710101

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan


Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.
NIP. 197706132001122001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Smart Apps Creator* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA di SMP PGRI Dago Pakar)” merupakan hasil karya saya sendiri yang sepenuhnya orisinal. Saya tidak melibatkan tindakan menyalin atau mengutip dengan cara yang bertentangan dengan prinsip-prinsip etika ilmiah yang berlaku di kalangan masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung segala risiko atau konsekuensi yang mungkin timbul apabila di kemudian hari terungkap adanya pelanggaran etika ilmiah atau jika ada tuntutan dari pihak lain terhadap asal-usul dan autentisitas karya saya ini.

Bandung, 17 November 2023

Pembuat pernyataan,



Kusna Kamaludin

NIM. 1909934

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur terlimpah curahkan ke hadirat Allah SWT., karena berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya peneliti mampu menyusun skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Smart Apps Creator* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA di SMP PGRI Dago Pakar)”

Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pada program studi Teknologi Pendidikan. Peneliti sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun kesempurnaan dari penelitian ini. Besar harapan semoga skripsi ini bisa menjadi bahan acuan tindak lanjut penelitian selanjutnya dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandung, 17 November 2023

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kepada hadirat Allah SWT., atas nikmat sehat, kekuatan, dan kemudahan yang diberikan-Nya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Smart Apps Creator* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA di SMP PGRI Dago Pakar)”.

Tentunya penyusunan skripsi ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan berbagai pihak, baik bantuan moral maupun moril, saran maupun masukan, inspirasi bahkan motivasi. Oleh karena itu, dengan hati yang dipenuhi rasa syukur, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Orangtua tercinta, Bapak Atang dan Ibu Tuti, serta kakak dan keluarga yang tidak pernah putus mendoakan dan memberikan dukungan baik materil maupun moril kepada peneliti sehingga peneliti mendapat kekuatan dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini peneliti dedikasikan kepada mereka.
2. Dosen pembimbing, Ibu Dr. Laksmi Dewi, M.Pd., dan Bapak Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T., yang dengan kelapangan hati dan kesediaannya dalam menerima peneliti untuk berdiskusi dan meminta arahan serta masukan selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Seluruh dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UPI yang telah mendedikasikan dirinya untuk memberikan ilmunya kepada peneliti dan mahasiswa lainnya.
4. Bapak Dr. Rusman, M.Pd., Bapak Dr. Mario Emilzoli, M.Pd., dan Bapak Rudi Insan Pribadi, S.Pd., yang telah bersedia menjadi *expert judgement* untuk media dan instrumen penelitian skripsi ini.
5. Kepala Sekolah SMP PGRI Dago Pakar, Bapak Dr. Hambali Samud, M.M., yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di SMP PGRI Dago Pakar.
6. Fathur Rahman, yang telah mempersilahkan peneliti untuk tinggal di kediamannya selama penelitian.
7. Seluruh teman-teman seperjuangan Teknologi Pendidikan angkatan 2019, yang mengisi dan mewarnai kehidupan peneliti selama perkuliahan.

Tentunya masih banyak pihak terkait yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT. memberikan kemudahan dan membalas kebaikan kepada pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Bandung, 17 November 2023

Peneliti

ABSTRAK

Kusna Kamaludin (1909934). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Smart Apps Creator* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, 2023

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya capaian prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP PGRI Dago Pakar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa sehingga mempengaruhi prestasi belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Smart Apps Creator* menjadi solusi yang ditawarkan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa di SMP PGRI Dago Pakar. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan prestasi belajar siswa pada ranah kognitif aspek memahami, menerapkan, dan menganalisis melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Smart Apps Creator* pada pelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Sampel pada penelitian adalah siswa kelas VIII-A dan kelas VIII-B, masing-masing kelas mewakili kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan capaian prestasi belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini terlihat dari perolehan hasil pretest-posttest, dimana kelas eksperimen memperoleh skor gain yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, baik pada aspek memahami, menerapkan, dan menganalisis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Smart Apps Creator* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran IPA kelas VIII di SMP PGRI Dago Pakar.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, prestasi belajar, *Smart Apps Creator*

ABSTRACT

Kusna Kamaludin (1909934). The Effectiveness of Using Interactive Learning Media Assisted by the Smart App Creator Application in Improving Student Learning Achievement. Thesis for Educational Technology Study Program, Faculty of Education, Indonesia University of Education, 2023

The background of this study is the low student learning achievement in science subjects at SMP PGRI Dago Pakar. This is caused by a lack of student interest in learning, which affects learning achievement. One of the efforts that can be made to increase student interest in learning is the use of interesting learning media. Interactive learning media assisted by the Smart Apps Creator is a solution offered in an effort to improve student learning achievement at SMP PGRI Dago Pakar. The purpose of this study to describe and analyze the improvement of student learning achievement in the cognitive domain aspects of understanding, applying, and analyzing through the use of interactive learning media assisted by the Smart Apps Creator application in science subjects. This study used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The samples in the study were students of classes VIII-A and VIII-B, each representing an experimental class and a control class. The results showed that there were differences in student learning achievement between the control class and the experimental class. This can be seen from the pretest-posttest results, where the experimental class obtained a higher gain score than the control class, both in the aspects of understanding, applying, and analyzing. It can be concluded that the use of interactive learning media assisted by the Smart Apps Creator application is effective in improving student learning achievement in science class VIII at SMP PGRI Dago Pakar.

Keywords: *interactive learning media, learning achievement, Smart Apps Creator*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Pembelajaran	10
2.1.1 Definisi Pembelajaran.....	10
2.1.2 Komponen Pembelajaran	11
2.2 Media Pembelajaran	11
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	11
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran	13
2.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	14
2.3 Media Pembelajaran Interaktif	15
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran Interaktif.....	15
2.3.2 Elemen Media Pembelajaran Interaktif	16
2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran Interaktif	19
2.3.4 <i>Smart Apps Creator</i>	20

2.4 Prestasi Belajar	23
2.4.1 Definisi Prestasi Belajar.....	23
2.4.2 Aspek Prestasi Belajar	24
2.4.3 Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.....	27
2.5 Hasil Penelitian Terdahulu	28
2.6 Kerangka Berpikir	29
2.7 Asumsi dan Hipotesis	31
2.7.1 Asumsi	31
2.7.2 Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian.....	33
3.2 Desain Penelitian	33
3.3 Variabel Penelitian	34
3.4 Populasi dan Sampel	35
3.5 Definisi Operasional.....	36
3.5.1 Media Pembelajaran Interaktif.....	36
3.5.2 Prestasi Belajar.....	36
3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen	36
3.7 Teknik Analisis Instrumen	37
3.7.1 Uji Validitas	38
3.7.2 Uji Reliabilitas	40
3.8 Analisis Data	42
3.8.1 Analisis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	42
3.8.2 Uji Normalitas.....	42
3.8.3 Uji Hipotesis	42
3.9 Prosedur Penelitian.....	43
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Deskripsi Temuan Hasil Penelitian	45
4.1.1 Hasil Pretest-Posttest Kelas Kontrol.....	45
4.1.2 Hasil Pretest-Posttest Kelas Eksperimen	46
4.1.3 Gain.....	47

4.2 Temuan Hasil Penelitian Berdasarkan Rumusan Masalah.....	48
4.2.1 Perbedaan Prestasi Belajar Siswa dalam Aspek Memahami antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Sebelum dan Sesudah Diberikannya Perlakuan	48
4.2.2 Perbedaan Prestasi Belajar Siswa dalam Aspek Menerapkan antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Sebelum dan Sesudah Diberikannya Perlakuan	49
4.2.3 Perbedaan Prestasi Belajar Siswa dalam Aspek Menganalisis antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Sebelum dan Sesudah Diberikannya Perlakuan	51
4.3 Hasil Analisis Data	52
4.3.1 Hasil Uji Normalitas	52
4.3.2 Hasil Uji Hipotesis	53
4.4 Pembahasan Temuan Hasil Penelitian	57
4.4.1 Pembahasan Temuan Hasil Penelitian Secara Umum	57
4.4.2 Pembahasan Temuan Hasil Penelitian Secara Khusus	59
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	64
5.1 Simpulan.....	64
5.2 Implikasi	65
5.3 Rekomendasi	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Taksonomi Bloom Revisi.....	25
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	34
Tabel 3.2 Variabel Penelitian.....	35
Tabel 3.3 Daftar Populasi.....	35
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Tes.....	37
Tabel 3.5 Hasil Validasi Konstruk Butir Soal.....	40
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Cronbach's Alpha.....	40
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Untuk Setiap Butir Soal.....	41
Tabel 4.1 Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	46
Tabel 4.2 Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	46
Tabel 4.3 Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	46
Tabel 4.4 Hasil Posttest Kelas Eksperimen.....	46
Tabel 4.5 Gain Pretest-Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	47
Tabel 4.6 Nilai Rata-Rata dan Gain Pretest-Posttest Aspek Memahami.....	48
Tabel 4.7 Nilai Rata-Rata dan Gain Pretest-Posttest Aspek Menerapkan.....	50
Tabel 4.8 Nilai Rata-Rata dan Gain Pretest-Posttest Aspek Menganalisis.....	51
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas.....	53
Tabel 4.10 Hasil Uji <i>Mann-Whitney</i> Prestasi Belajar Siswa.....	54
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>Mann-Whitney</i> Prestasi Belajar Aspek Memahami.....	55
Tabel 4.12 Hasil Uji <i>Mann-Whitney</i> Prestasi Belajar Aspek Menerapkan.....	55
Tabel 4.13 Hasil Uji <i>Mann-Whitney</i> Prestasi Belajar Aspek Menganalisis.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian	30
Gambar 4.1 Grafik Perolehan Skor Pretest-Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	47
Gambar 4.2 Grafik Perolehan Skor Pretest-Posttest Aspek Memahami.....	49
Gambar 4.3 Grafik Perolehan Skor Pretest-Posttest Aspek Menerapkan	50
Gambar 4.4 Grafik Perolehan Skor Pretest-Posttest Aspek Menganalisis.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	72
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	73
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	74
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	75
Lampiran 5 GBIM.....	77
Lampiran 6 <i>Storyboard</i>	78
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	81
Lampiran 8 <i>Expert Judgement</i> Ahli Media 1	87
Lampiran 9 <i>Expert Judgement</i> Ahli Media 2.....	90
Lampiran 10 <i>Expert Judgement</i> Instrumen	93
Lampiran 11 Daftar Siswa Uji Coba Instrumen.....	96
Lampiran 12 Tabulasi Hasil Uji Coba Instrumen	97
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas	98
Lampiran 14 Hasil Uji Reliabilitas	99
Lampiran 15 Lembar Instrumen Penelitian.....	100
Lampiran 16 Daftar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	105
Lampiran 17 Tabulasi Hasil Penelitian Kelas Kontrol	107
Lampiran 18 Tabulasi Hasil Penelitian Kelas Eksperimen.....	109
Lampiran 19 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	111

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, M. I., & Sujatmiko, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Di SMKN 1 Jabon. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, Vol. 7(1), 84-91.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arumsari, D. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran dan Keterampilan Pengelolaan Kelas Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 5 Madiun. *Assets: Jurnal Akuntansi Dan Pendidikan*, Vol. 6(1), 13-25.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan *Smart Apps Creator (SAC)* untuk Mengajarkan Global Warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Vol. 4*, 72-80.
- Dahlioni, E. R., & Rahmatan, H. (2020). The Correlation Between Students' Interest and Learning Outcomes in Biology. *In Journal of Physics: Conference Series*, Vol. 1460(1).
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom–Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Vol. 2(02), 98-117.
- Hadi, W. dkk. (2022). Enhancement of Students' Learning Outcomes through Interactive Multimedia. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, Vol. 16(7), 82-98.
- Hamalik, Oemar. (2011), *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasbiyati, H., & Khusnah, L. (2017). Penerapan Media E-Book Bereksistensi EPUB Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pena Sains*, Vol. 4(1), 16-21.
- Khamidah, N., Winarto, W., & Mustikasari, V. R. (2019). Discovery Learning: Penerapan dalam Pembelajaran IPA Berbantuan Bahan Ajar Digital Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, Vol. 3(1), 87-99.

- Kurniawan, D. (2011). *Pembelajaran Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian*. Bandung: CV. Pustaka Cendikia Utama.
- Kurniawan, D. A., Astalini, A., Kurniawan, N., & Anggraini, L. (2019). Sikap Siswa Terhadap IPA Berdasarkan Investigasi dan Korelasi: Kesenangan Belajar dan Minat Meluangkan Waktu Pada IPA. *SEJ (Science Education Journal)*, Vol. 3(1), 1-13.
- Moslem, M. C., Komaro, M., & Yayat, Y. (2019). Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Aircraft Drawing di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 6(2), 258-265.
- Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Mufidah, E., & Khori, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid 19. *Ibtida*, Vol. 2(2), 124-132.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group).
- Myori, D. E. dkk. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, Vol. 5(2), 102-109.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 21(2), 151-172.
- Novianto, L. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 1(3), 257-263.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, Vol. 3(1), 171-187.

- Prakoso, R. H., Suhandi, A., & Noviyanti, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan Smart App Creator pada Subtema Jenis Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar*. (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education, Vol. 4(2)*, 53-60.
- Rahman, A., & Nyoman, J. I. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha, Vol. 8(1)*, 32-45.
- Rosyid, Moh. Zaiful dkk. (2019). *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.
- Rusman. (2012). *Model–Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pandawa, Vol. 2(2)*, 278-288.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sarnoto, A. Z. (2014). Kecerdasan Emosional Dan Prestasi Belajar: Sebuah Pengantar Studi Psikologi Belajar. *Profesi/ Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan, Vol. 3(1)*, 46-56.
- Satyaprakasha, C. V., & Sudhanshu, Y. (2014). Effect of multimedia teaching on achievement in Biology. *International Journal of Education and Psychological Research (IJEPR), Vol. 3(1)*, 43-45.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. (2017). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensidno.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukoco, S., Sutiman, S., & Wakid, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik

- Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol 22(2), 215-226.
- Suryani, N. dkk. (2018). *Media pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Viajayani, E. R., Radiyono, Y., & Rahardjo, D. T. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Macromedia Flash Pro 8 pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 1(1).
- Wahyono, H. N. (2019). Pengembangan media pembelajaran ekonomi interaktif berbasis Android sebagai upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, Vol. 4(2), 74-77.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 2(1), 23-27.
- Widyastuti, Ana. (2017). *Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Yaumi. Muhammad. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yusmar, F., & Fadilah, R. E. (2023). Analisis Rendahnya Literasi Sains Peserta Didik Indonesia: Hasil Pisa Dan Faktor Penyebab. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, Vol. 13(1), 11-19.