

Efektivitas Pemanfaatan Media Interaktif Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD N 1 Kadipiro

Fauzia Nida Amalia^{1,*}, Setyo Eko Atmojo²

^{1,2}Affiliasi: PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

*Email: fauzianida22@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Kata kunci:

Media intraktif, prestasi belajar IPA, efektifitas

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan prestasi belajar siswa yang menggunakan media interaktif dengan media gambar dilihat dari prestasi belajar, mengetahui efektivitas media interaktif ditinjau dari prestasi belajar, dan mendeskripsikan respon siswa yang menggunakan media interaktif dilihat dari angket respon siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan variabel penelitian terdiri dari variabel bebas yaitu pemanfaatan media interaktif dan variabel terkait yaitu prestasi belajar IPA kelas V SD N 1 Kadipiro. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD N 1 Kadipiro yang berjumlah 56 siswa. Instrumen untuk mengukur prestasi belajar menggunakan pretest dan posttest yang berbentuk tes objektif. Teknik analisis data menggunakan uji-t, yang sebelumnya telah diketahui homogenitas dan normalitasnya. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata posttest kelompok kontrol sebesar 84,79 sedangkan kelompok eksperimen 90,07, jadi dapat disimpulkan media interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0.001 < 0.05$, jadi dapat disimpulkan ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol ditinjau dari prestasi belajar IPA. Kemudian berdasarkan hasil respon siswa kelas eksperimen memperoleh jumlah keseluruhan sebanyak 512 dengan jumlah maksimal 560 yaitu 91%. Maka dapat disimpulkan, bahwa media interaktif baik dan layak digunakan untuk pembelajaran IPA.

This research aims to describe the differences in learning achievement of students who use interactive media and image media in terms of learning achievement, determine the effectiveness of interactive media in terms of learning achievement, and describe the responses of students who use interactive media in terms of student response questionnaires. This research is experimental research with research variables consisting of the independent variable, namely the use of interactive media and related variables, namely science learning achievement for class V SD N 1 Kadipiro. The population of this study was all fifth grade students at SD N 1 Kadipiro, totaling 56 students. The instrument for measuring learning achievement uses a pretest and posttest in the form of an objective test. The data analysis technique uses the t-test, the homogeneity and normality of which have previously been determined. The research results showed that the average posttest score for the control group was 84.79 while the experimental group was 90.07, so it can be concluded that interactive media is effectively used in learning. The results of the hypothesis test show a significance value of $0.001 < 0.05$, so it can be concluded that there is a significant difference between the experimental class and the control class in terms of science learning achievement. Then, based on

the results of the experimental class students' responses, the total number was 512 with a maximum number of 560, namely 91%. So it can be concluded that interactive media is good and suitable for use for science learning

Pendahuluan

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan hal yang sangat strategis dalam pemberian pendidikan formal yang paling awal. Pendidikan dasar merupakan pondasi bagi keberhasilan dalam mengikuti pendidikan pada jenjang selanjutnya serta pondasi bagi pembentukan manusia Indonesia secara keseluruhan. Melalui pendidikan dasar, manusia Indonesia dipersiapkan untuk memperoleh bekal kemampuan dasar dalam kehidupan mewujudkan kualitas kehidupan yang wajar serta mampu mengembangkannya.

Kebutuhan siswa SD akan pendidikan bisa dilihat dari antusiasme dan kebermaknaan yang mereka dapatkan ketika belajar. Kebermaknaan dalam belajar yaitu pembelajaran yang sudah diatur sedemikian rupa oleh guru sehingga anak mengalami sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah menangkap materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kebermaknaan dalam belajar adalah sebuah upaya yang dilakukan guru untuk membuat setiap pembelajaran mendapatkan kesan yang mendalam bagi anak. Yang perlu dilakukan oleh guru agar pembelajaran menjadi bermakna adalah melakukan berbagai inovasi dalam pembelajaran, sehingga terdapat berbagai macam setting pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Beberapa hal yang diperoleh di lapangan pada saat melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa berkaitan dengan pembelajaran IPA di kelas V SD N 1 Kadipiro adalah anggapan siswa bahwa pelajaran IPA itu membosankan, susah dan sulit dipahami. Apalagi dalam pembelajarannya rata-rata guru menggunakan metode konvensional, sehingga membuat pembelajaran terkesan monoton. Padahal dalam pembelajaran terdapat berbagai macam inovasi, metode, serta pendekatan yang bisa dilakukan oleh guru sehingga siswa mengalami pembelajaran bermakna sesuai dengan apa yang diharapkan. Selain itu, ditemukan juga bahwa kurangnya motivasi siswa dalam belajar IPA. Hal ini akan berdampak pada antusiasme, sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan.

Kesan awal bahwa pembelajaran IPA itu sulit membuat siswa tidak mempunyai motivasi atau minat belajar, sehingga mereka acuh terhadap pembelajaran tersebut. Padahal, hal lain yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar adalah adanya minat atau motivasi yang menyebabkan siswa siap menerima pelajaran. Antusiasme yang timbul akibat adanya motivasi dan minat tentunya akan berdampak terhadap prestasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai Ulangan Harian pada matapelajaran IPA yang diperoleh siswa pada yaitu 46% dari jumlah siswa mendapat nilai kurang dari 70.

Dengan demikian, pembelajaran dapat diinovasikan menggunakan media. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan memanfaatkan teknologi yang dapat berperan sebagai media yang efektif bagi siswa dalam meningkatkan prestasi belajar.

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Pemanfaatan Media Interaktif Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD N 1 Kadipiro."

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian ini diarahkan sebagai pijakan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi Siklus Air. Penelitian yang dilaksanakan menitikberatkan pada efektivitas media interaktif yang ditinjau dari prestasi siswa kelas V di SD N 1 Kadipiro.

Hasil dan Pembahasan

Uji yang dilakukan untuk mendapatkan hasil dari penelitian yaitu uji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji t. Uji Normalitas dilakukan untuk menguji asumsi bahwa distribusi data membentuk data membentuk distribusi normal baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Penghitungan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan fasilitas program SPSS.

Adapun kriteria pengujian yang digunakan untuk mengukur normalitas populasi dalam penelitian ini adalah H_0 diterima apabila nilai Asymp. Sig (2-tailed) > dari tingkat alpha yang ditetapkan yaitu 5% atau 0,05.

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa harga Asymp. Sig (2-tailed) pretest prestasi belajar IPA materi “siklus air” pada kelompok eksperimen yaitu 0,214 dan kelas kontrol mempunyai nilai signifikansi 0,055 dan prestasi posttest kelompok eksperimen yaitu 0,303 dan kelompok kontrol 0,166 lebih besar dari alpha yang ditetapkan yaitu 5% (0,05) sehingga H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian membentuk distribusi normal terhadap populasinya.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	.201	28	.005	.928	28	.055
Posttest Kontrol	.172	28	.032	.947	28	.166
Pretest Eksperimen	.210	28	.003	.951	28	.214
Posttest Eksperimen	.137	28	.194	.957	28	.303

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil data yang didapatkan yaitu data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh hasil pretes prestasi belajar IPA kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 63,32 dengan nilai terendah sebesar 43 dan nilai tertinggi sebesar 83. Sementara untuk kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 64,30 dengan nilai terendah sebesar 40 dan nilai tertinggi sebesar 80.

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan tingkat kehomogenan skor siswa pada kedua variabel penelitian yang di ukur. Penghitungan uji homogenitas dilakukan menggunakan gomogenitas Levene dengan fasilitas SPSS.

Adapun kriteria pengujian yang digunakan untuk menentukan homogenitas varian dalam penelitian adalah H_0 diterima apabila nilai sig. (2-tailed) > dari tingkat alpha yang ditetapkan yaitu 5% (0,05).

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
--	---------------------	-----	-----	------

Pretest	.125	1	54	.725
Posttest	3.654	1	54	.061

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa Sig. (2-tailed) prestasi belajar IPA materi “siklus air” pretest diperoleh nilai sig. 0,725>0,05 artinya kedua data pretest kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians yang sama atau homogen. Setelah memastikan varians dari kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen maka orasyarat uji hipotesis telah terpenuhi. Dengan demikian, analisis untuk menguji hipotesis penelitian dapat dilanjutkan.

Setelah uji prasyarat dilakukan maka dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji t. Uji hipotesis digunakan untuk menguji perbandingan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Perhitungan uji hipotesis ini menggunakan uji t dengan fasilitas SPSS. Kriteria pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikan 5% ($\alpha=0,05$). Adapun kaidah yang digunakan untuk mengambil keputusan adalah apabila nilai sig > 0,05 maka H_0 diterima, sebaliknya apabila nilai sig < 0,05 maka H_0 ditolak atau maka H_1 diterima.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Posttest	Equal variances assumed	3,654	,061	-3,464	54	,001	-5,286	1,526	-8,345	-2,226
	Equal variances not assumed			-3,464	51,288	,001	-5,286	1,526	-8,349	-2,222

Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung 3,464. Jika dibandingkan dengan t tabel dengan derajat kebebasan 54 dan taraf signifikansinya 5% adalah 1.673 yang berarti t hitung > t tabel. Jadi, ada perbedaan dari menggunakan media interaktif dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SD N 1 Kadipiro tahun pelajaran 2022/2023. Selain melihat nilai t, nilai signifikansi juga dapat dijadikan pertimbangan. Berdasarkan hasil, nilai signifikansinya adalah 0,01 yang lebih kecil dari 0,05 Sig.(2-tailed) sehingga H_0 ditolak. Dari kedua pertimbangan yaitu melihat t hitung dan nilai signifikansinya, menunjukkan bahwa ada perbedaan antara menggunakan media interaktif dengan media gambar terhadap prestasi belajar IPA.

Angket respon siswa dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan penggunaan media interaktif. Bentuk angket yang digunakan dengan dua alternatif jawaban yaitu Ya dan Tidak. Ini dimaksudkan untuk melihat sejauh mana antusias siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan digunakan untuk memperkuat hasil dalam penelitian ini.. Berdasarkan respon siswa yang dilakukan setelah menggunakan media interaktif untuk kelas eksperimen. Angket respon siswa kelas eksperimen dikerjakan pada kelas V B sebanyak 28 siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran IPA materi siklus air dengan media interaktif. Keseluruhan skor dengan jumlah 512 maka hasil persentase dari jumlah 560 adalah 91%. Maka dapat disimpulkan, bahwa media interaktif baik dan layak digunakan untuk pembelajaran.

Hasil posttest prestasi belajar IPA kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 90,07 dengan nilai terendah sebesar 80 dan nilai tertinggi sebesar 100. Sedangkan untuk kelas

kontrol diperoleh hasil posttest prestasi belajar IPA memiliki nilai rata-rata 84,79 dengan nilai terendah sebesar 73 dan nilai tertinggi sebesar 97.

Dilihat dari besarnya rata-rata nilai posttest diketahui bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai kelas kontrol. Hal ini berarti bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPA materi siklus air lebih baik digunakan dari pada penggunaan media gambar konvensional.

Menurut Hamdani (2011:137) Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan. Hasil dari suatu kegiatan dimaksudkan bahwa siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan memiliki sikap antusias. Siswa akan memiliki kesan dalam proses belajar sehingga akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Pada penelitian ini kesan siswa dalam belajar dapat dilihat dari angket respon siswa.

Angket respon siswa eksperimen dikerjakan pada siswa kelas V B dengan sebanyak 28 siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran IPA dengan media interaktif. Jumlah skor yang didapatkan yaitu sebesar 512 maka hasil persentase dari jumlah maksimal sebesar 560 adalah 91%. Maka dapat disimpulkan, bahwa media interaktif baik dan layak digunakan untuk pembelajaran.

Setelah dilakukan perlakuan uji prasyarat analisis yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelas untuk mengetahui data kedua kelas normal dan homogen. Berdasarkan uji normalitas prestasi belajar di kelas eksperimen menunjukkan nilai sig sebesar 0,214 dan 0,303 dan kelas kontrol menunjukkan nilai sig sebesar 0,055 dan 0,166. Terlihat bahwa harga Sig.(2-tailed) prestasi belajar IPA pada kelas eksperimen maupun kontrol memiliki nilai signifikan yang lebih besar dari 5% (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian membentuk distribusi normal terhadap populasinya.

Berdasarkan uji homogenitas terhadap pretest dan posttest IPA siswa tingkat signifikansinya pada kedua kelas adalah 0,725 dan 0,061 yang berarti nilai sig pada kedua kelas lebih dari nilai alpha yang ditentukan yaitu 5% (0,05), sehingga dapat diartikan bahwa kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen artinya tidak ada perbedaan varians dari kedua kelompok.

Setelah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka data dilakukan uji t. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai t sebesar Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung 3,464. Jika dibandingkan dengan t tabel dengan derajat kebebasan 54 dan taraf signifikansinya 5% adalah 1.673 yang berarti t hitung > t tabel. Jadi, ada perbedaan dari menggunakan media interaktif dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SD N 1 Kadipiro tahun pelajaran 2022/2023. Selain melihat nilai t, nilai signifikansi juga dapat dijadikan pertimbangan. Berdasarkan hasil, nilai signifikansinya adalah 0,01 yang lebih kecil dari 0,05 Sig.(2-tailed) sehingga H₀ ditolak. Dari kedua pertimbangan yaitu melihat t hitung dan nilai signifikansinya, menunjukkan bahwa ada perbedaan antara menggunakan media interaktif dengan media gambar terhadap prestasi belajar IPA.

Pernyataan di atas diperkuat dengan data angket respon yang diisi oleh siswa kelas eksperimen setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media interaktif. Berdasarkan hasil angket respon siswa maka dapat disimpulkan bahwa sebesar 91% siswa sangat tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media interaktif.

Dengan demikian, dapat juga disimpulkan bahwa media interaktif efektif ditinjau dari prestasi belajar IPA siswa kelas V SD N 1 Kadipiro tahun pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini mengambil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh beberapa ahli yang berkaitan dengan penelitian ini adalah Ismi Fitriawati (2020) dengan judul Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa. Penelitian ini menggunakan metode Experimental Design dengan hasil bahwa adanya pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa kelas III SD Negeri Jonjo 1 Kabupaten Gowa. Liss Dyah Dewi Arini (2020) dengan judul Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2020 ini menggunakan metode eksperimen semu dengan hasil bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dari pada media handout. Ni Putu Mira Rusdiana dengan judul E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, kuesioner, dan tes. Analisis data yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif, kualitatif, dan statistik inferensial. Dengan hasil bahwa media E-Book interaktif ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD pada pembelajaran IPA. Implikasi dari pengembangan E-Book interaktif ini menjadikan siswa dapat secara mandiri belajar, proses yang dialami oleh siswa menjadi lebih bermakna serta mampu menarik minat belajar siswa dalam proses belajar. Kesimpulan berdasarkan melihat hasil dari penelitian-penelitian yang sudah dilaksanakan, penggunaan media interaktif rata-rata efektif digunakan dalam pembelajaran baik ditinjau dari prestasi maupun hasil belajar.

Setelah melihat hasil dari penelitian-penelitian terdahulu terdapat hal yang membedakan antara penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada lokasi penelitian yang dipilih penulis yaitu di SD N 1 Kadipiro. Subjek yang dipilih untuk penelitian yaitu seluruh siswa kelas V di SD N 1 Kadipiro. Kemudian untuk manfaat dari penelitian yang dilakukan penulis yaitu untuk pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran IPA di SD. Dimana media interaktif yang digunakan ini dapat diakses dimanapun siswa berada baik di lingkungan sekolah maupun tidak menggunakan Handphone karena media ini tidak hanya bisa diakses menggunakan computer akan tetapi juga bisa diakses menggunakan sistem android.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang pernah dilakukan yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan media interaktif dibandingkan dengan media gambar konvensional. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata uji hipotesis yaitu uji t terhadap prestasi belajar IPA, menunjukkan bahwa nilai t hitung t_{hitung} 3,464. Jika dibandingkan dengan t tabel dengan derajat kebebasan 54 dan taraf signifikansinya 5% adalah 1.673 yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai signifikansinya adalah 0,01 yang lebih kecil dari 0,05 Sig.(2-tailed) sehingga H_0 ditolak. 2. Media interaktif lebih efektif digunakan dibandingkan dengan media gambar konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar IPA. Ini ditunjukkan dari nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata posttest sebesar 90,07, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata posttest sebesar 84,79. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran interaktif

efektif ditinjau dari prestasi belajar IPA siswa kelas V SD N 1 Kadipiro tahu pelajaran 2022/2023. 3. Terdapat respon siswa kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil angket respon siswa. Hasil persentasi siswa kelompok eksperimen dikerjakan pada kelas V B sebanyak 28 siswa memperoleh keseluruhan jumlah 512 maka hasil persentase dari jumlah 560 adalah 91% atau lebih dari setengah siswa yang ada. Maka dapat disimpulkan, bahwa media interaktif baik dan layak digunakan untuk pembelajaran.

Daftar Pustaka

- A. Muhammad, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002.
- Abu Ahmadi dan Joko Tri Prastya, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2005.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* cet.6, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- Basyiruddin Usman, Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, Juni 2002), 11
- Devi, Poppy K., and Sri Anggraeni. "Ilmu Pengetahuan Alam." Jakarta. Pus. Perbukuan Dep. Pendidik. Nas (2008).
- Djamarah, Syamsul B. (1994). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dwi Sudarmanto, Yetty Widya KS, dan Yuni Ekawati. (2006). *Multimedia Interaktif Sebuah Terobosan Pembelajaran Paket B*. Visi I (1), hal 45-56.
- Hamalik, Oemar. (2005). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). *Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 4(4), 1104-1113.
- Heinich, Molenda, Russel, Smaldino. (1996). *Instructional Media And Technologies For Learning 5 Th. Merrill an Imprint Of Prentice Hall Englewood Cliff, New Jersey, Columbus, Ohio*.
- Jannah, Ikha Nur. "Efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA di SD." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4.1 (2020): 54-59.
- Khamidah, Ngulmi, Winarto Winarto, and Vita Ria Mustikasari. "Discovery Learning: Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa." *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)* 3.1 (2019): 87-99.
- Latuheru, John D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Ricardo, dkk. 2017. *Impak Minat dan Motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol. 2, No. 2.
- Sudjana, N dan Rivai, A. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta.