

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PINTER TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPA KELAS VI
DI SDN 1 PANAMBANGAN**

Dzela Putri Priatna¹, Muhamad Khozinul Huda², Nugraha Permana Putra³

Universitas Muhammadiyah Cirebon

Email: dzelaputriaprilia@gmail.com¹, khozinul.huda@umc.ac.id²,

nugrahapermana1990@gmail.com²

Abstract

This study aims to find out the learning outcomes of students before the application of interactive power point learning media, to find out the learning outcomes of students after the application of interactive power point learning media, and to find out whether there is an effect of the use of power point learning media on the learning outcomes of science students in grade VI at SDN 1 Panambangan. The method in this study is to use a quantitative approach. The design in this study is a pre-experimental design experiment in one group of pretest-posttest design. The experimental class in this study was class VI of SDN 1 Panambangan with a total of 39 students. The data collection technique in this study is in the form of documentation and tests in the form of multiple-choice questions pretest-posttest. The data analysis techniques in this study are in the form of normality test testing, homogeneity test, and hypothesis test (paired sample t-test). The results in this study include: 1) the learning outcomes of students before being given the treatment had the highest score of 80 and the lowest score of 33 with an average score of 58.20. 2) The learning outcomes of students after being given the treatment had the highest score of 100 and the lowest score of 60 with an average score of 80. 3) There was an effect of the use of interactive power point learning media on student learning outcomes in science lessons on earth material and the season of grade VI SDN 1 Panambangan, this is evidenced by the results of the paired sample t-test which has a sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: Interactive Learning Media, Power Point, Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran power point interaktif, untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah diterapkan media pembelajaran power point interaktif, dan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran power point terhadap hasil belajar siswa pelajaran IPA kelas VI di SDN 1 Panambangan. Metode dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain dalam penelitian ini yaitu eksperimen *pre-experimental design one grup pretest-posttest design*. Yang menjadi kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas VI SDN 1 Panambangan yang berjumlah 39 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa dokumentasi dan tes dalam bentuk soal pilihan ganda pretest-posttest. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini berupa pengujian uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji *paired sample t*-

Article History

Received: Juli 2024

Reviewed: Juli 2024

Published: Juli 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed

under a [Creative](#)

[Commons Attribution-](#)

[NonCommercial 4.0](#)

[International License](#)

test). Hasil dalam penelitian ini diantaranya: 1) hasil belajar siswa sebelum diberikan *treatmen* memiliki nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 33 dengan nilai rata-rata 58,20. 2) Hasil belajar siswa setelah diberikan *treatmen* memiliki nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata 80. 3) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran power point interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi bumiku dan musimnya kelas VI SDN 1 Panambangan, hal ini dibuktikan dengan hasil uji *paired sample t-test* yang memiliki nilai sig. (2-tailed) $0,000 < \text{dari } 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kata kunci: Media Pembelajaran interaktif, Power Point, Hasil Belajar.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting yang harus dilaksanakan bagi setiap manusia. Suatu proses dalam membentuk seseorang menjadi lebih baik untuk dirinya maupun orang lain dan sebagai upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses pertumbuhan atau perkembangan yang dimana seseorang menerima bimbingan dari berbagai sumber dan dapat membentuk kepribadian, kemampuan, dan keterampilan sehingga dapat menuju pendewasaan dirinya (Islami & Permana Putra, 2023: 216). Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang membantu seseorang dalam mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, dan hal-hal lain yang dapat membantu dirinya. Pendidikan meliputi berbagai aspek yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Pendidikan bukan hanya berlangsung selama jenjang SD, SMP, SMA, dan Perguruan tinggi saja melainkan sampai seumur hidup. Pendidikan menitik beratkan pada pemberian pengetahuan dan keterampilan khusus dan secara ketat yang berhubungan dengan pertumbuhan atau perkembangan serta pemilihan dunia kerja yang diperlukan di masyarakat (Muntaqo & Huda, 2018: 64).

Seiring dengan berjalannya waktu sistem Pendidikan di Indonesia berkembang mengikuti perkembangan zaman. Pada abad atau era 21 ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Era digital pada saat ini memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia yang tidak dapat dipandang sebelah mata khususnya pada dunia pendidikan di Indonesia. (Widiara: 2018 dalam Dwiqi et al., 2020: 34). Dengan teknologi yang berkembang semakin canggih ini kita dapat mengembangkan hal-hal yang dapat mendukung terlaksananya pendidikan dengan baik.

Pada bidang pendidikan penggunaan teknologi saat ini sebagai media pembelajaran sudah tidak asing lagi. Teknologi dimanfaatkan untuk menunjang proses pendidikan yakni

salah satunya pada proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki dampak yang positif dan negatif. Teknologi memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui beragam alat atau media interaktif, seperti simulasi, permainan edukatif, video interaktif, dan platform pembelajaran online (Said, 2023:196). Teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi atau pelajaran yang sedang di ajarkan.

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku dari peserta didik (Nurrita, 2018: 175). Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat memahami dan mengerti mengenai materi yang diajarkan. Hasil belajar juga dapat dilihat dari perubahan apa saja yang terjadi pada siswa setelah diberikan materi pada proses belajar. Hasil belajar tidak hanya berbentuk nilai atau angka saja melainkan terjadinya perubahan tingkah laku pada peserta didik merupakan sebuah bentuk dari hasil belajar.

Menurut (Rohmanurmeta, 2022: 39) masih banyaknya sekolah yang hasil belajar peserta didiknya rendah. Hasil belajar peserta didik yang rendah ini diakibatkan kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang monoton atau itu-itu saja dapat membuat peserta didik cepat bosan, cepat jenuh, dan kurang fokus dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu faktor yang membuat hasil belajar peserta didik bisa rendah karena peserta didik memiliki gaya belajarnya masing-masing, dengan menggunakan media seperti gambar saja atau mendengarkan penjelasan dari guru saja lalu bagaimana dengan peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda.

Ilmu Pengetahuan Alam atau yang biasa di singkat IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di sekolah dasar, dalam pelajaran IPA ini siswa diajarkan mengenai alam semesta beserta isinya yang ada di muka bumi ini baik itu mengenai makhluk hidup dan proses kehidupannya, materi benda dari sifat-sifatnya dan kegunaannya, energi dan perubahannya, dan mengenai bumi dan alam semesta yang meliputi tanah, bumi, tata surya, musim, dan lain sebagainya. Tujuan dari pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA ini bagi peserta didik yakni untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik yang menjadi dasar bagi dirinya dalam kehidupannya. Dengan demikian pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi peserta didik Sekolah Dasar sangat dibutuhkan untuk dipelajari.

Media *power point interaktif* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. *Power point* merupakan sebuah program *microsoft* dalam program komputer yang digunakan untuk membuat dan menyajikan presentasi yang menarik. Pada pembuatan *Power point* sebagai media belajar kita dapat mencantumkan teks, gambar, grafik, video, animasi, transisi dan lainnya ke dalam slide presentasi. Dengan menggunakan *Power point* ini pendidik dapat membuat media pembelajaran dengan tampilan dan tema-tema yang menarik yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya adalah penggunaan media yang interaktif, dan hal yang mendorong berjalannya proses pembelajaran lebih efektif yaitu peran seorang pendidik dalam menyampaikan materi ajar yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan seorang pendidik harus membangun suasana belajar yang menyenangkan guna tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang memuaskan. Berdasarkan deskripsi permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point interaktif* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas VI materi bumi dan musimnya. Dengan harapan dapat memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono dalam Abdullah et al., 2016: 87-89) dalam buku yang berjudul "Metodologi Penelitian Kuantitatif" mendefinisikan penelitian kuantitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Desain dari penelitian eksperimen ini adalah *pre-experimental design* dalam bentuk *one grup pretest-post testt design*. Desain ini menggunakan satu kelompok kelas eksperimen yang diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan diberikan *post testt* setelah perlakuan setelah itu diukur hasilnya dengan membandingkan hasil *pretest* dan *post testt*. Populasi dalam penelitian yang akan dilakukan yakni seluruh peserta didik kelas VI SDN 1 Panambangan yang berjumlah 39 peserta didik. Dalam penelitian ini sampel yang akan digunakan yakni seluruh dari bagian populasi yakni pada kelas VI SDN 1 Panambangan yang berjumlah 39 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dokumentasi dan tes (*pretest-posttest*). Dengan teknik analisis data uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis *paired sample t-test*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Panambangan Cirebon. Penelitian ini dimulai dari tanggal 20 Mei 2024 s.d bulan Juli 2024. Penelitian ini dilakukan di kelas VI SDN 1 Panambangan dengan jumlah 39 siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen *pre-experimental design* dalam bentuk *one grup pretest-post testt design*. Adapun hasil dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilaksanakan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point Interaktif* Pada Pelajaran IPA Materi Bumiku Dan Musimnya Di Kelas VI SDN 1 Panambangan

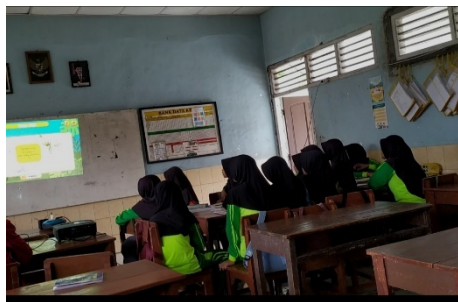
Sebelum dilaksanakannya proses belajar menggunakan power point interaktif siswa diberikan soal pretest terlebih dahulu untuk mengetahui hasil tes awal atau hasil pretest siswa. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran power point interaktif ini didapatkan dari pemberian tes awal yaitu pemberian soal pretest kepada 39 siswa kelas VI SDN 1 Panambangan dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 17 siswa dan jumlah siswa perempuan sebanyak 12 siswa. Pemberian tes awal atau soal pretest ini di laksanakan pada tanggal 25 Mei 2024.

Berdasarkan hasil awal tes pretest siswa kelas VI SDN 1 Panambangan sebelum menggunakan media pembelejaran power point interaktif menghasilkan nilai tertinggi sebesar 80 poin dan nilai terendah sebesar 33 poin dengan nilai rata-rata sebesar 58,20.

2. Hasil Belajar Peserta Didik Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point Interaktif* Pada Pelajaran IPA Materi Bumiku Dan Musimnya Di Kelas VI SDN 1 Panambangan

Setelah pengerjaan soal pretest di kelas VI SDN 1 Panambangan selanjutnya siswa diberikan pengajaran menggunakan media pembelajaran power point interaktif. Materi dalam penelitian ini yang menggunakan media pembelajaran power point interaktif adalah pelajaran IPA tema 8 subtema 2 pembelajaran ke 1 tentang bumiku dan musimnya. Dalam proses belajar menggunakan power point interaktif kondisi belajar siswa terlihat kondusif, siswa merasa tertarik dan fokus dalam proses

pembelajaran sehingga siswa lebih memahami materi yang sedang diajarkan. Kondisi siswa pada saat proses pembelajaran dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Setelah
penyampaian
materi dan



serangkaian proses belajar selesai siswa diberikan soal posttest untuk mengukur hasil belajar siswa setelah proses belajar menggunakan media pembelajaran power point interaktif. Berdasarkan hasil posttest 39 siswa SDN 1 Panambangan setelah menggunakan media pembelajaran power point interaktif memiliki nilai tertinggi sebesar 100 poin dan nilai terendah sebesar 60 poin dengan nilai rata-rata sebesar 80. Dari hasil pretest dan posttest siswa kelas VI SDN 1 Panambangan memiliki selisih nilai tertinggi dan terendah, yang dimana nilai tertinggi pada hasil pretest sebesar 80 poin dan nilai tertinggi pada hasil posttest sebesar 100 poin sehingga terdapat selisih 20 poin. Sedangkan nilai terendah pada hasil pretest sebesar 33 poin dan nilai terendah hasil posttest sebesar 60 poin, sehingga terdapat selisih nilai 27 poin.

3. Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point Interaktif* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPA Materi Bumiku Dan Musimnya Di Kelas VI SDN 1 Panambangan

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu. Setelah pengujian uji normalitas dan homogenitas didapatkan selanjutnya melakukan uji hipotesis yang menggunakan uji paired sample t-test. Adapun hasil uji normalitas, uji homogenitas, dan hipotesis sebagai berikut:

a. Uji normalitas

Berdasarkan data pretest-posttest hasil belajar siswa yang telah didapatkan, selanjutnya dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 26 dengan menggunakan uji *shapiro-wilk*. Adapun kriteria pengambilan keputusan uji normalitas menurut (Aini et al., 2023: 2898) sebagai berikut:

- a) Jika signifikansi $< 0,05$, maka data tersebut tidak berdistribusi normal.
- b) Jika signifikansi $> 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas pretest-posttest hasil belajar siswa kelas VI pelajaran IPA tema 8 subtema 2 tentang bumiku dan musimnya menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dijelaskan pada tabel berikut:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar IPA Siswa	.149	39	.029	.956	39	.130
Posttest Hasil Belajar IPA Siswa	.150	39	.028	.948	39	.069

Berdasarkan data pada tabel uji normalitas, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi *shapiro-wilk* pretest hasil belajar siswa $>$ dari 0,05 yaitu 0,130, sehingga nilai pretest hasil belajar siswa berdistribusi normal. sama halnya dengan pretest hasil belajar siswa, posttest hasil belajar siswa juga berdistribusi normal dengan nilai signifikansi *shapiro-wilk* posttest hasil belajar siswa $>$ dari 0,05 yaitu 0,069.

b. Uji homogenitas

Setelah dilakukannya pengujian uji normalitas selanjutnya dilakukannya uji homogenitas. Dengan pengambilan keputusan uji homogenitas menurut (Rosalina et al., 2023) sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi $<$ dari 0,05, maka dikatakan tidak homogen atau tidak sama
- b) Jika nilai signifikansi $>$ dari 0,05, maka dikatakan homogen atau sama

Hasil uji homogenitas pretest-posttest hasil belajar siswa kelas VI pelajaran IPA tema 8 subtema 2 tentang bumiku dan musimnya menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dijelaskan pada tabel berikut:

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Data Hasil Belajar IPA Siswa	Based on Mean	1.002	1	76	.320
	Based on Median	.641	1	76	.426
	Based on Median and with adjusted df	.641	1	73.376	.426
	Based on trimmed mean	.962	1	76	.330

Berdasarkan uji homogenitas pada tabel dapat disimpulkan uji homogenitasnya bahwa nilai signifikansi *based on mean* yaitu $0,320 > \text{dari } 0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa pretest-posttest hasil belajar siswa kelas VI pada pelajaran IPA tema 8 subtema 2 tentang bumiku dan musimnya dikatakan homogen atau sama.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan yang sebelumnya masih bersifat dugaan. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 26. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test*. Uji *paired sample t-test* dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran power point interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada pelajaran IPA tema 8 subtema 2 tentang bumiku dan musimnya.

Pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* menurut (Yuliana, 2021: 41) sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) < dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Jika nilai Sig. (2-tailed) > dari 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hasil uji *paired sample t-test* pretest-posttest hasil belajar siswa dijelaskan pada tabel berikut:

Paired Samples Test						
Paired Differences					t	df
					Sig. (2-tailed)	
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			

					Lower	Upper			
Pai r 1	Pretest Hasil Belajar IPA Siswa- Hasil Belajar Posttest IPA Siswa	-21.692	11.649	1.865	-25.468	-17.916	-11.629	38	.000

Berdasarkan tabel hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan data pretest dan posttest hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA tema 8 subtema 2 tentang bumiku dan musimnya memiliki nilai sig. (2-tailed) 0,000. Dapat dikatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) 0,000 < dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran power point interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada kelas VI SDN 1 Panambangan mata pelajaran IPA tema 8 subtema 2 tentang bumiku dan musimnya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran pintar (power point interaktif) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas VI di SDN 1 Panambangan, maka dapat ditarik kesimpulan hasil belajar siswa sebelum diberikan *treatmen* menggunakan instrumen penelitian berupa soal pretest memiliki nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 33 dengan nilai rata-rata 58,20. Hasil belajar siswa setelah diberikan *teratmen* menggunakan instrumen penelitian berupa soal posttest memiliki nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 60 dengan nilai rata-rata 80. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran power point interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA tema 8 subtema 2 pembelajaran ke 1 tentang bumiku dan musimnya kelas VI SDN 1 Panambangan, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pengujian uji *paired sample t-test* yang menunjukkan data pretest dan posttest hasil belajar siswa memiliki nilai sig. (2-tailed) 0,000, sehingga dapat dikatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) 0,000 < dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *PT Rajagrafindo Persada* (Vol. 3, Issue 2).
- Aini, K., Misbahudholam Ar, M., & Armadi, A. (2023). Kemampuan Numerasi Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Big Book Berbasis Steam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,

08(03), 2894–2902.

- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Islami, W. N., & Permana Putra, N. (2023). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas 4 SDN Wanasalam 1. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(5), 215–221. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.290>
- Muntaqo, R., & Huda, M. K. (2018). Etos Kerja Islam Dalam Pendidikan Islam. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 61–70. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v1i1.178>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 3(2), 171–187. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Rohmanurmeta, F. M. (2022). Pengaruh Media Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sd. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(2), 39–46. <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i2.825>
- Rosalina, L., Oktarina, R., Rahmiati, & Saputra, I. (2023). Buku Ajar STATISTIKA. *FEBS Letters*, 185(1), 4–8.
- Said, S. (2023). 194 | *Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Bima*. 6(2), 194–202.
- Yuliana, D., & Putri, O. A. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 36–46. <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i1.7>